

**STRATEGI PEMBELAJARAN
UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

**Atik Kurniawati, M.Pd.
Pendidikan Biologi, FMIPA, UNY**

Makalah ini disampaikan dalam PPM “Upaya Mengembangkan Kemampuan Guru IPA SD
UPT Kota Yogyakarta Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik beserta Cara Pengukurannya”
Tanggal 16 September 2017

**JURUSAN PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

A. PENDAHULUAN

Kreatifitas merupakan salah satu hal yang urgen untuk dimiliki seorang peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Dengan menggunakan kreatifitas, seseorang dapat tetap survive dalam menghadapi era persaingan global. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi hal yang perlu diutamakan dalam implementasi pendidikan. Alasan pengembangankemampuan ini adalah tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern yang semakin tinggi. Permasalahan yang kompleks dapat terselesaikan dengan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi secara logis, kritis, kreatif, dan produktif yang merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi diperlukan dalam membuat keputusan yang rasional dan bertanggung jawab. Atas dasar itulah, kemampuan berpikir tingkat tinggi perlu diajarkan dan dikembangkan pada diri peserta didik.

Jenjang pendidikan yang potensial untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah jenjang sekolah dasar. Pada jenjang ini, peserta didik masih pada tahap pembentukan kepribadian dan arah berpikir peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan guru sekolah dasar dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif tersebut. Pada makalah ini akan dibahas tiga hal, meliputi: pengertian kreatifitas, strategi pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan berbagai alternative model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

B. PEMBAHASAN

1. Kreativitas

Berpikir kreatif melibatkan menciptakan sesuatu yang baru atau asli. Tujuan dari berpikir kreatif adalah untuk merangsang keingintahuan dan merangsang berpikir divergen. Menurut Santrock (2010: 366) kreatifitas ialah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu masalah. Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88) memuat kemampuan berpikir kreatif sebagai jenjang tertinggi dalam ranah kognitif ini. Klasifikasi

ranah kognitif ini meliputi: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

Berpikir kreatif menurut Awar (2012) meliputi 4 aspek, yaitu sebagai berikut:

a. Aspek fluency (kefasihan)

Aspek kefasihan terkait dengan cara siswa membangun ide. Kefasihan dalam berfikir kreatif mengacu pada beragamnya jawaban benar yang diberikan kepada siswa. Dalam aspek ini, jawaban yang berbeda belum tentu dianggap beragam.

b. Aspek flexibility (keluwesan)

Aspek keluwesan dalam berfikir kreatif mengarah pada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan beragam cara penyelesaian yang berbeda. Penggunaan cara yang berbeda ini diawali dengan memandang permasalahan yang diberikan dari sudut pandang yang berbeda.

c. Aspek originality (keaslian)

Keaslian jawaban atau cara penyelesaian terkait dengan berapa siswa yang memberikan jawaban atau cara penyelesaian tersebut. Semakin jarang siswa memberikan suatu jawaban yang sama atau cara penyelesaian yang sama, semakin tinggi tingkat keaslian jawaban tersebut. Namun aspek ini juga tetap harus mempertimbangkan kesesuaian dan kemanfaatan jawaban.

d. Aspek elaboration (keterincian)

Aspek keterincian terkait dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan secara runtut, rinci, dan saling terkait antara satu langkah dengan langkah yang lain. Penggunaan konsep, istilah, dan notasi yang sesuai juga dipertimbangkan dalam aspek ini

2. Strategi Pembelajaran yang Mengembangkan Kreativitas

Hornig dkk (2005) menyebutkan lima strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Kelima strategi pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*)

Peserta didik adalah subjek/pelaku utama dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengkonstruksikan materi dengan bantuan guru. Bantuan guru dapat berupa membantu peserta didik melakukan refleksi diri, diskusi kelompok, bermain peran, presentasi, atau aktivitas kelompok lainnya. Guru

menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan didiskusikan dalam kelompok. Peserta didik diberi kebebasan memilih cara menyelesaikan suatu masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi dalam menyelesaikan masalah, sehingga diharapkan kreativitas peserta didik dapat berkembang.

b. Menggunakan berbagai alat bantu dalam pembelajaran

Penggunaan berbagai alat bantu, selain dapat membant penyampaian pesan, juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam berpikir. Banyak penelitian yang menunjukkan hal tersebut. Penelitian yang dilakukan Gokhale (1996) menunjukkan penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberi dampak positif terhadap kemampuan berpikir tinggi peserta didik. Kreatif merupakan salah satu bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi. Alat bantu dalam pembelajaran tidak terbatas pada *software*, *hardware* pun termasuk alat bantu selama itu dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran. Di antara alat bantu tersebut adalah media pembelajaran. Tentunya, hal ini memberi konsekuensi bagi guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan terampil dalam pemilihan alat bantu/media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik, salah satu diantaranya keterampilan menggunakan komputer berbasis internet.

c. Strategi pengelolaan kelas

Saat pelaksanaan pembelajaran, guru dituntut untuk terampil mengelola kelas. Guru mengkondisikan suasana kelas agar tercipta suasana yang mendukung untuk pembelajaran. Nada bicara lembut dan tegas serta bahasa tubuh yang ramah bisa guru tunjukkan pada peserta didik saat proses pembelajaran. Guru pun merespon pertanyaan atau tanggapan peserta didik dengan tidak menggunakan kata-kata atau nada bicara menghakimi/menyalahkan peserta didik. Lingkungan belajar yang kondusif merupakan syarat yang harus ada dalam pembelajaran yang mengembangkan kreatifitas peserta didik. Dengan suasana yang nyaman, diharapkan peserta didik dapat lebih leluasa untuk mengungkapkan ide-idenya dan kreatifitas peserta didik dapat berkembang.

d. Konten materi menggunakan bahan materi yang kontekstual

Penyajian materi yang kontekstual atau dapat ditemui peserta didik dalam kehidupan nyata membantu pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peserta didik jauh lebih mudah mengerti apa yang sedang dipelajari. Guru membawa permasalahan dalam kehidupan dalam kelas untuk selanjutnya dipecahkan oleh peserta didik sesuai dengan kemampuannya. Dengan penyajian materi/masalah yang kontekstual akan merangsang

peserta didik untuk merespon, mendiskusikan, dan juga memikirkan apa yang sedang dipelajari. Hal ini dapat membantu mengasah kreatifitas peserta didik, yaitu ketika memecahkan masalah yang diangkat.

e. Menggunakan pertanyaan terbuka

Pertanyaan terbuka merupakan pertanyaan yang memiliki lebih dari satu jawaban pasti. Jawaban antara orang yang satu dengan yang lain dapat berbeda. Dengan pemberian pertanyaan terbuka pada siswa, dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif.

3. Strategi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kreativitas

Para ahli memformulasikan model pembelajaran yang bisa menjadi pilihan guru dalam jumlah yang sangat banyak. Guru dapat memilih model pembelajaran mana yang akan diterapkan dalam kelas. Tentunya dalam pemilihan model pembelajaran, guru mempertimbangkan berbagai hal, diantaranya karakteristik materi, karakteristik peserta didik, dan kondisi sekolah, serta kemampuan guru itu sendiri. Pemilihan model pembelajaran pun juga mempertimngkan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, salah satunya adalah kreativitas. Tidak semua model pembelajaran yang berkembang di dunia pendidikan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peseta didik. Model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peseta didik haruslah mengandung strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan kreatifitas tersebut. Model pembelajaran yang dapat megembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik diantaranya model *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan *Inquiry Learning*.

a. *Problem Based Learning* (PBL)

Definisi pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) yang disebutkan oleh Rhem (1998: 1) adalah “*an instructional strategy in which student confront contextualized, illstructured problem and strive to find meaningful solution*”, atau strategi instruksional dimana peserta didik menghadapi situasi seperti yang terjadi pada kehidupan nyata, masalah yang mengambang, dan berusaha untuk menemukan solusi yang tepat.

PBL mempunyai berbagai karakteristik khusus. Hal utama yang terdapat pada pembelajaran berbasis masalah adalah dalam pembelajaran ini guru menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang otentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi

sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Model pembelajaran pemecahan masalah juga mempunyai ciri-ciri khusus lain, yaitu: (1) pertanyaan atau masalah perangsang, (2) fokus interdisipliner, (3) investigasi autentik, (4) produksi artefak dan *exhibit*, dan (5) kolaborasi (peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lain).

Dalam proses pembelajaran berbasis masalah, peran guru adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Guru menyediakan kerangka pendukung-yang meningkatkan *inquiry* (penyelidikan) dan pertumbuhan intelektual. PBL dapat terjadi jika guru menciptakan lingkungan kelas yang mendukung untuk terjadi pertukaran ide-ide secara terbuka. Peran guru menyiapkan masalah, memberi pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah mengikuti prosedur atau langkah pembelajaran tertentu. Menurut Arends (2008: 52), pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah terdiri dari lima fase seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintaks PBL

Fase	Uraian Fase	Perilaku Guru
1	Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik	Membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi-masalah
2	Mengorganisasi peserta didik untuk meneliti	Membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
3	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
4	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikan kepada orang lain.

b. Project Based Learning (PjBL)

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan tugas secara terstruktur, mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara sistematis dan logis, mengelola tahapan kegiatan sehari-hari untuk menghasilkan proses dan produk yang berkualitas, mengarahkan siswa untuk menetapkan tujuan.

Sintaks pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar
- 2) Mendesain Perencanaan Proyek
- 3) Perancangan pelaksanaan proyek
- 4) Pelaksanaan proyek
- 5) Menguji Hasil (presentasi)
- 6) Mengevaluasi Pengalaman

Proyek yang dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran Biologi di jenjang SD seperti.

- 1) Demonstrasi laboratorium seperti proses transportasi pada sel
- 2) permodelan misalnya struktur kimia bentuk sel hewan dan tumbuhan
- 3) penelitian dan proyek poster berdasarkan hasil penelitian misalnya dampak pestisida pada makhluk hidup, poster pencegahan kerusakan lingkungan
- 4) Proyek investigative melibatkan peserta didik seperti melakukan penyelidikan pada proses fotosintesis, adaptasi makhluk hidup terhadap perubahan lingkungan.

c. *Inquiry Learning*

Inquiry Learning atau pembelajaran inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran inkuiri dirancang untuk mengajak peserta didik dalam proses ilmiah dalam waktu singkat. Karakteristik utama *inquiry* di kelas sains yaitu:

- 1) Peserta didik ditekankan dalam sains melalui pertanyaan-pertanyaan.
- 2) Peserta didik memprioritaskan keterangan atau fakta-fakta dalam merespon pertanyaan.

- 3) Peserta didik menggunakan fakta untuk mengembangkan penjelasan.
- 4) Peserta didik menghubungkan penjelasan dengan ilmu pengetahuan.

Tahap pembelajaran inkuri seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Sintaks Pembelajaran Inkuri

Fase	Uraian Fase	Perilaku Guru
1	Menyajikan pertanyaan atau masalah	Membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah
2	Membuat hipotesis	Membimbing peserta didik membentuk hipotesis
3	Merancang percobaan	Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan
4	Melakukan percobaan	Membimbing peserta didik mendapatkan informasi melalui percobaan
5	Menganalisis data	Memberi kesempatan peserta didik untuk menyampaikan hasil pengolahan data
6	Menyimpulkan	Membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan

C. PENUTUP

Kreatifitas ialah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu masalah. Strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik meliputi pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), menggunakan berbagai alat bantu dalam pembelajaran, strategi pengelolaan kelas, konten materi menggunakan bahan materi yang kontekstual, dan menggunakan pertanyaan terbuka. Strategi-strategi tersebut diaplikasikan dalam model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik diantaranya model *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)*, dan *Inquiry Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anwar, N. M. 2012. Relationship of Creative Thinking with Academic Achievements of secondary School Students. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(3): 12-24.
- Arends, R.I. (2008). *Learning to teach, edisi ketujuh*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).
- Bambang Subali, Paidi, & Siti Maryam. 2015. *Pengembangan Kreatifitas*. Yogyakarta: UNY Press.
- Direktorat Pembinaan SMK. 2014. *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jendral Pendidikan Menengah.
- Gokhale, A.A. (1996). Effectiveness of computer simulation for enhancing higher order thinking. *Digital Library and Archives Elektronik Journal*, 33(4), 1-7.
- Hong, Jeou-Shyan; Hong, Jon-Chao; ChanLin, Lih-Juan; Chang, Shih-Hui; and Chu, Hui-Chuan. 2005. Creative Teachers and Creative Teaching Strategies. *International Journal of Consumer Studies*, 29, 4, July 2005, 352-358.
- Rhem, J. (1998). Problem-based learning: an introduction. *The National Teaching & Learning Forum*, vol. 8, no.1, 1.
- Santrock, J. W. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) (edisi ke-satu)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.