



## **Penerapan Model *Treffinger* Berbasis Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Siswa**

### ***Application of Environment-Based Treffinger Model in Dance Learning to Improve Students' Creative Character***

**Vitria Mega Utami\* & Trianti Nugraheni**

Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Diterima: 29 Juli 2019; Disetujui: 02 Oktober 2019; Dipublish: 05 Desember 2019

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kreatif siswa pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration* dan *redefinition* melalui pembelajaran seni tari menggunakan model *Treffinger* berbasis lingkungan. Subjek penelitian siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 8 Cirebon. Dalam proses penerapannya, lingkungan digunakan sebagai stimulus dalam materi tari kreasi sebagai produk nyata yang menunjukkan peningkatan karakter kreatif siswa. Metode pembelajaran yang diimplementasikan pada empat pertemuan dalam penelitian ialah berdasarkan pada tahapan model *Treffinger* yaitu *basic tool*, *practice with procces* dan *working with real problem*. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode eksperimen, dengan paradigma kuantitatif. Hasil penelitian ini membuktikan adanya peningkatan nilai siswa melalui perbandingan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada setiap indikator karakter kreatif. Rata-rata nilai keseluruhan pada *pretest* memperoleh nilai 64 dan mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* sehingga diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 82. Selain itu perolehan thitung masing-masing indikator pada karakter kreatif lebih besar dibandingkan t tabel yang didapat. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini bahwa model *Treffinger* berbasis lingkungan dapat meningkatkan karakter kreatif siswa, dapat diterima.

**Kata Kunci:** *Model Treffinger, Pembelajaran Seni Tari, Karakter Kreatif*

#### **Abstract**

*The purpose of this research was to develop the students' creative characters in fluency, flexibility, originality, elaboration and redefinition through dance learning using Treffinger-surrounding based- method. The subject of the research was students of XI social 4 of SMAN 8 CRB. In the process, the surrounding was used as the stimulus of the dance creation as the real product that shown the character development of students' creativity. The learning method that was being implemented in four meetings was based on the steps of Treffinger method that is basic tool, practice woth process, and working with real problem.the method that was used in this research was exprimental research with the paradigm of quantitative. The result of this research proved that there was the increase of students' score by comparing the pre-test and post-test results. The average of pretest was 64 and after the treatment the posttest result was 82. Beside that, the value of t-account for every indicators on creative characters was bigger than t-table. Thus the hypothesis of this research that the treffinger-surrounding based method could increase the students' creative characters, can be accepted.*

**Keyword:** *Treffinger Model, Dance Learning, Creative Character*

**How to Cite:** Utami, V.M. & Nugraheni, T. (2019). Penerapan Model *Treffinger* Berbasis Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Siswa. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3 (2): 79-85

\*Corresponding author:  
E-mail: [vitria.mega18@gmail.com](mailto:vitria.mega18@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pemahaman karakter menjadi hal yang penting kiranya seiring berjalannya abad baru yang terus berkembang. Karakter akan dirasa perlu ketika manusia menyadari bahwa proses pengembangan karakter merupakan kebutuhan dan proses berkelanjutan yang tidak pernah usai selama dirinya hidup. Sejalan dengan ungkapan Helen G. Douglas dalam Samani dan Hariyanto (2012) karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan.

Kreatif merupakan salah satu dari 18 karakter lainnya yang dirumuskan dalam kurikulum 2013. Upaya penanaman karakter tersebut didasari oleh fakta dimana minimnya peran siswa dalam memberikan ide gagasan dalam sebuah proses pembelajaran. Peran kecanggihan gadget nampaknya tidak hanya membawa dampak positif, melainkan meningkatkan pula sikap anti sosial sebagai salah satu wujud dampak negatif. Siswa yang kurang cerdas memanfaatkan media sosial ini yang kiranya menjadi generasi cenderung individualis dan tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Kecanggihan teknologi pun bahkan melahirkan generasi peniru terbaik, karena teknologi memudahkan segala aktivitas dan kebutuhan. Siswa dalam hal ini dengan mudah meniru, sehingga peluang dan keinginan, serta upaya memunculkan ide atau gagasan sebagai karakter kreatif dalam sebuah proses pembelajaran kurang terfasilitasi. Dalam hal ini siswa tidak menyadari kiranya bahwa kreatif merupakan suatu pondasi bagi kehidupannya kelak dan akan menjadikan motivasi serta semangat dalam mengisi hidup.

Mencermati hal tersebut maka sudah semestinya karakter kreatif terus dibangun secara berkelanjutan sebagai landasan bagi kehidupan masa kini yang terus berkembang seiring perkembangan jaman yang cukup pesat. Kreatif

memerlukan stimulus yang terarah agar terbangun konsep berpikir yang lebih terstruktur-konstruktif. Permasalahan lingkungan sebagai stimulus ide dalam proses pembelajaran kiranya dapat memunculkan karakter kreatif sebagai perpaduan dalam menemukan solusi terbaik.

Persoalan lingkungan merupakan salah satu masalah yang berakar. Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Jawa Barat khususnya mencatat hingga November 2018 telah terjadi 1.399 bencana. Fenomena alam ini menjadi bukti kondisi ironis nyatanya, karena banyak menampakkan sisi negatif yang menyebabkan permasalahan sosial. Hubungan sebab akibat terjadinya bencana yang mengakibatkan kerusakan lingkungan alam ini yang seringkali sulit dipahami. Punahnya nilai atau ajaran dalam sebuah kearifan lokal pun yang berkaitan dengan hal-hal bermuatan positif dalam hubungannya dengan peristiwa alam, menjadi satu alasan hilangnya kepekaan, sehingga jika perpaduan lingkungan alam sebagai tempat bagi proses pembelajaran kiranya dapat berdampak pada proses pembentukan karakter kreatif yang diharapkan. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Majid (2011) bahwa "tempat atau lingkungan alam sekitar yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan, dan sebagainya".

Kesulitan siswa dalam memperoleh karakter kreatif ini pun seringkali terjadi, karena kurangnya motivasi dan stimulus guru untuk membekali siswa berpikir bebas, luwes dan imajinatif. Taylor dkk dalam Wang (2011) mengatakan bahwa potensi berpikir kreatif ada pada semua orang dan dapat ditingkatkan melalui

pembelajaran, sehingga dalam dunia Pendidikan berpikir kreatif dianggap sebagai elemen untuk dapat disinergikan dengan pencapaian tujuan belajar mengajar. Artinya upaya perbaikan karakter kreatif menjadi sangat penting idealnya untuk ditindaklanjuti secara mendalam oleh berbagai pihak bukan hanya melalui birokrasi. Dengan demikian sekolah menengah atas (SMA), sebagai lingkup pendidikan yang mencetak generasi penerus pun harus turut andil di dalamnya. Begitu pula dengan proses pembelajaran yang sudah semestinya bersifat fleksibel agar dapat membaaur dengan segala situasi maupun kondisi.

Pembelajaran seni tari sebagai salah satu bidang seni menjadi bagian dari mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa dan merupakan salah satu aspek yang tidak kalah pentingnya dengan bidang lain, sehingga perlu diperhatikan untuk pendekatan yang ideal dengan tujuan merangsang daya imajinasi dan kreativitas dalam berfikir serta membentuk jiwa melalui pengalaman emosi, imajinatif, dan ungkapan kreatif. Seperti halnya sebuah pernyataan yang diungkapkan oleh Soedarsono (dalam Masunah dan Narawati, 2012) bahwa:

Bila seni merupakan perilaku estetis yang dimiliki setiap manusia, maka cara untuk meningkatkan kemampuannya ada dua macam, yaitu lewat *trained action* (pembelajaran) tradisional yang biasanya berlangsung di lingkungan keluarga atau padepokan, dan *trained action modern* yang bisa dilakukan lewat lembaga yang menawarkan pendidikan, baik pendidikan formal yaitu sekolah maupun non formal yaitu sanggar-sanggar atau studio.

Pembelajaran seni tari dalam hal ini akan banyak memberikan kontribusi bagi pencapaian mutu pendidikan, termasuk pada penanaman karakter kreatif.

Pemilihan model dalam pembelajaran seni tari merupakan salah satu cara yang efektif bagi guru untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan karakter kreatif adalah Model Treffinger. Munandar (2014) menyatakan bahwa “model Treffinger adalah salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis untuk mencapai keterpaduan”. Dalam hal ini, model *Treffinger* yang ditawarkan ialah berbasis lingkungan, dimana alam turut berperan sebagai stimulus ide bagi siswa dan sebagai tempat belajarnya, sehingga dapat membangun karakter kreatif siswa melalui tiga tahapan yang terdapat pada syntax yaitu tahap *Basic tool*, tahap *practice with process* dan tahap *working with real problems*. Putri Regia. A dkk dalam jurnal Sendratasik (2018) idealnya siswa mampu melahirkan gerak apabila gerak tersebut merupakan hasil imitasi gerak yang dekat dengan lingkungannya, serta dapat membentuk karakter siswa untuk lebih berjiwa halus. Pada dasarnya ketiga tahapan tersebut erat kaitannya dengan proses untuk menumbuhkan karakter kreatif, sehingga siswa semestinya dapat memunculkan ide sebagai wujud proses kreatif bahkan berdampak positif terhadap kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan paradigma kuantitatif dan desain *one group pretest and posttest* dimana hanya ada satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan memberikan *pretest*, *treatment* dan *posttest* untuk melihat hasil akhir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan karakter kreatif melalui penerapan model *Treffinger* berbasis lingkungan dalam pembelajaran seni tari. Pengambilan sampel untuk diberikan perlakuan pada penelitian ini ialah menggunakan teknik *purposive sample*. Sampel tersebut ialah siswa kelas XI IPS 4 di

SMAN 8 Cirebon yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan data dengan menggunakan tes, wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik terhadap perolehan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

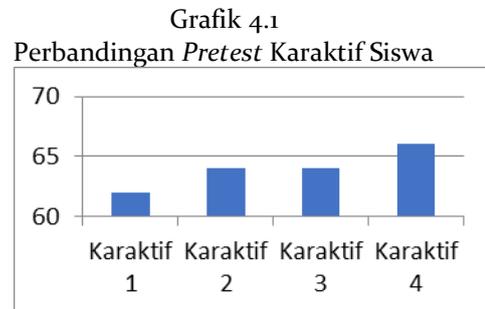
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan berdasarkan tahapan rancangan kegiatan secara terstruktur dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam hal ini peneliti telah melakukan observasi langsung terlebih dahulu, sebelum terlaksananya penelitian. Beberapa hal yang diamati oleh peneliti mengenai kebutuhan data penelitian tentunya berkaitan erat dengan kondisi sekolah hingga proses pembelajaran yang berlangsung didalamnya.

SMA Negeri 8 Cirebon merupakan sekolah yang pernah meraih sebuah penghargaan sekolah Adiwiyata dan bersemboyan sekolah berbasis seni dan budaya lingkungan. Memiliki visi yaitu terwujudnya lulusan yang unggul dalam religi, kreatifitas seni, prestasi dan berbudaya lingkungan serta beberapa misi yang mendukungnya. Letak sekolah ini berada dekat dengan pesisir pantai di Kota Cirebon, tepatnya di jl. Pronggol No.73 A. SMAN 8 Cirebon ini juga berada pada kawasan industri yang dapat dikatakan cukup kumuh, namun demikian sekolah ini sangat mengutamakan aspek kenyamanan belajar dengan pengelolaan lingkungan yang cukup baik.

Hasil *pretest* yang diperoleh menunjukkan bagaimana karakter kreatif siswa pada setiap indikator yang telah ditentukan, sebelum diterapkannya model *Treffinger* berbasis lingkungan. Nilai rata-rata pada aspek karakter kreatif *redefinition* merupakan nilai rata-rata tertinggi pada *pretest* yaitu 66,1. Berikutnya *originality* 65,07, *fluency* 64, *fleksibility* 63 dan *elaboration* 62. Artinya secara keseluruhan menunjukkan bahwa

rata-rata nilai yang diperoleh masih dalam kategori kurang baik. Sementara rata-rata keseluruhan yang diperoleh pada seluruh indikator karakter kreatif dapat ditinjau melalui grafik berikut.



Berdasarkan grafik di atas dapat diurutkan perkembangan karakter kreatif siswa baik (*fluency*, *fleksibility*, *originality*, *elaboration* dan *redefinition*) pada saat *pretest* di empat pertemuan penelitian. Pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata nilai 62, pertemuan kedua 64, pertemuan ketiga 64 dan pertemuan keempat 66. Keempatnya menunjukkan rata-rata nilai yang masih termasuk dalam kategori kurang baik. Dengan demikian hasil *pretest* menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan karakter kreatif pada semua indikatornya.

Penerapan model *Treffinger* berbasis lingkungan diawali dengan pemberian stimulus pada siswa melalui pembelajaran di luar kelas pada tahapan *basic tool*. Pada pertemuan pertama *basic tool* stimulus yang diberikan berupa pengamatan pada lingkungan sekitar sekolah mengenai permasalahan dan solusi yang kemudian didiskusikan bersama. Peneliti dan siswa selanjutnya mengklasifikasikan 4 permasalahan yang terdekat dengan lingkungan sekitar dan mencoba menemukan solusinya. Selanjutnya pada tahap *practice with procces* beberapa siswa mencoba menemukan gerak yang terinspirasi dari empat permasalahan tersebut. Tahap akhir *working with real problem* pada pertemuan pertama siswa membentuk kelompok berdiskusi, berlatih dan bereksplorasi mencari inspirasi gerak lainnya untuk

menghasilkan sebuah karya tari kreasi lingkungan.



Gambar 4.1 Foto Tahap Basic Tool, Practice With Procces dan Working With Real Problem Pertemuan 1

Pemahaman unsur-unsur tari (ruang dan tenaga) menjadi fokus materi pada pertemuan kedua. Sama halnya pada pertemuan pertama, ketiga tahapan pada model *Treffinger* diterapkan secara terstruktur pada pertemuan ini. Lingkungan sekitar pun masih menjadi stimulus melalui pembelajaran *out class* dengan mengamati pohon yang berbeda ukuran. Melalui pengamatan dalam tahapan model *Treffinger* ini siswa dituntut berimajinasi, berpikir kreatif dan mampu memahami serta menerapkan unsur tari (ruang dan tenaga) dalam gerak yang telah mereka eksplorasi pada pertemuan pertama.



Gambar 4.2 Foto Tahap Basic Tool, Practice With Procces dan Working With Real Problem Pertemuan 2

Tahap *basic tool* pada pertemuan ketiga, siswa mengamati tiga batang daun yang telah peneliti persiapkan untuk memahami unsur tari (waktu) dengan pembagian 1 daun utuh, 1 daun dibagi 2 bagian dan 1 daun lainnya dibagi menjadi empat bagian. Berikutnya siswa kembali berkelompok, berlatih, bereksplorasi

dengan menerapkan unsur tari “waktu” dan unsur tari lainnya “ruang dan tenaga” ke dalam geraknya pada tahap *practice with procces*. Pada tahap *working with real problem* siswa bersama kelompok mengembangkan gerak yang telah ditemukan berdasarkan unsur tari (ruang, tenaga dan waktu) serta berbagai aspek pendukung lainnya (iringan musik dan pola lantai). Pada akhir pertemuan guru meminta siswa mempersiapkan property yang akan digunakan dalam penampilannya.



Gambar 4.3 Foto Tahap Basic Tool, Practice With Procces dan Working With Real Problem Pertemuan 3

Pada pertemuan akhir penelitian tahap *basic tool* siswa diberi kesempatan merangkai, mempersiapkan dan menyesuaikan dengan aspek pendukung lainnya baik pola lantai, iringan music dan property sebelum menampilkan hasil karyanya bersama kelompok. Pada pelaksanaannya, peneliti menjadi fasilitator bagi siswa, memberikan arahan dan bimbingan agar siswa semakin yakin dengan ide dan gagasan yang akan ditampilkan. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan pada siswa untuk menampilkan hasil karyanya didepan kelas bersama kelompok pada tahap *practice with procces*. Baik tidaknya hasil karya siswa bukan merupakan tujuan utama, akan tetapi karakter kreatif yang berhasil dibangun siswa dalam setiap proses penciptaan karya yang menjadi fokus pencapaian penelitian. Dalam hal ini pada tahap *working with real problem* siswa dari kelompok lainnya dituntut memberikan pendapat dan saran kepada

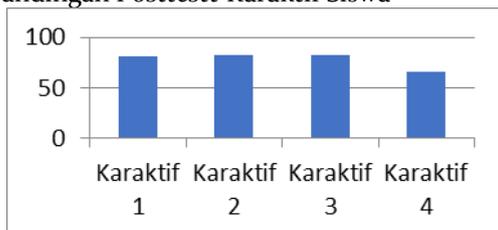
tiap kelompok yang tampil. Tujuannya agar siswa dapat mengembangkan proses berpikir kreatif dalam memerinci detail-detail dari suatu objek tertentu agar membuat situasi pembelajaran semakin hidup dan menarik. Siswa juga diharapkan dapat menggunakan kemampuan yang diperolehnya dengan cara yang bermakna bagi kehidupannya.



Gambar 4.4 Foto Tahap Basic Tool, Practice With Procces dan Working With Real Problem Pertemuan 4

Hasil penelitian setelah diberikannya *treatment* terhadap siswa menunjukkan bahwa penerapan model *Treffinger* berbasis lingkungan mampu meningkatkan karakter kreatif siswa baik pada aspek *fluency*, *fleksibility*, *originality*, *elaboration* maupun *redefinition*. Hal ini terbukti atas pencapaian rata-rata nilai siswa pada setiap indikator karakter kreatif. Aspek *fluency* memperoleh nilai 82, *flexibility* 81, *originality* 83, *elaboration* 82 dan *redefinition* 82. Selain itu secara keseluruhan nilai rata-rata karakter kreatif yang diperoleh mengalami peningkatan cukup signifikan pada *posttest* yang dilaksanakan disetiap pertemuan. Data tersebut ialah berdasarkan grafik berikut.

Grafik 4.2 Perbandingan *Posttestt* Karaktif Siswa



Berdasarkan grafik di atas dapat diurutkan perkembangan karakter kreatif

siswa baik (*fluency*, *fleksibility*, *originality*, *elaboration* dan *redefinition*) pada saat *posttest* di empat pertemuan penelitian. Pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata nilai 82, pertemuan kedua 82, pertemuan ketiga 82 dan pertemuan keempat 83. Keempatnya menunjukkan rata-rata nilai yang termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Selain itu hasil masing-masing t hitung yang diperoleh dari setiap indikator karakter kreatif, lebih besar dibandingkan t tabel sehingga menunjukkan hipotesis diterima. Aspek *fluency* memperoleh t hitung  $48,90 > 2,045$ , *fleksibility*  $59,40 > 2,045$ , *originality*  $34,67 > 2,045$ , *elaboration*  $38,95 > 2,045$  dan *redefinition*  $32,19 > 2,045$ . Berdasarkan semua data tersebut, maka peningkatan karakter kreatif dalam kelima indikatornya, menunjukkan penelitian yang dilakukan peneliti telah berhasil membuktikan hipotesis, bahwa penerapan model *Treffinger* dapat meningkatkan karakter kreatif siswa di SMAN 8 Cirebon.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan rancangan model *Treffinger* berbasis lingkungan diterapkan melalui tahapannya ialah *basic tool*, *practice with procces*, dan *working with real problem*. Lingkungan sebagai stimulus dalam *treatment* yang diberikan yaitu berupa materi tari kreasi yang bertujuan meningkatkan karakter kreatif. Teori Smith dalam Masunah dan Narawati (2012) mengenai stimulus ide serta teori elemen dasar tari dari Mary Joice dalam Masunah (2012), merupakan acuan dalam proses pembuatan tari kreasi berdasarkan tahapan model *Treffinger*. Karakter kreatif siswa yang menjadi tujuan pencapaian ditinjau berdasarkan indikatornya ialah *fluency*, *fleksibility*, *originality*, *elaboration* dan *redefinition*.

Proses penelitian ini bertujuan menguji hipotesis bahwa penerapan model *Treffinger* berbasis lingkungan dapat meningkatkan karakter kreatif siswa.

Pengambilan data diperoleh melalui beberapa tahapan pada metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya *pretest* sebagai data awal, *treatment* dan *posttest* sebagai proses pengambilan nilai akhir. Tahapan atau *syntax* model *Treffinger* dalam penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan terhadap siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 8 Cirebon. Masing-masing pertemuan mengacu pada pencapaian karakter kreatif dan tari kreasi lingkungan sebagai hasil produk yang diciptakan siswa. Pada prosesnya siswa secara berkelompok menghasikan tari kreasi lingkungan yang diciptakan atas hasil ide dan gagasan yang baru. Tarian yang diciptakan keempat kelompok siswa ialah tari kreasi lingkungan dengan tema pohon kehidupan, tari cinta udara, tari gerakan hemat energi dan tari peduli sampah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Treffinger* berbasis lingkungan mampu meningkatkan karakter kreatif siswa baik pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration* maupun *redefinition*. Hal ini terbukti atas pencapaian rata-rata nilai siswa secara keseluruhan yang mengalami peningkatan cukup signifikan pada *pretest*, *treatment* dan *posttest* yang dilaksanakan disetiap pertemuan. Pada tahap *pretest* rata-rata nilai karakter kreatif pada semua aspek memperoleh nilai 64 dan masih dalam kategori kurang baik. *Treatment* yang diberikan sebanyak empat kali pertemuan, menunjukkan adanya peningkatan

karakter kreatif siswa terbukti dengan lembar observasi yang peneliti buat sebagai aspek pendukung penilaian *posttest* yang dilakukan. Sementara perolehan nilai rata-rata siswa pada tahap *posttest* ialah 82 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu hasil masing-masing t hitung yang diperoleh dari setiap indikator karakter kreatif, lebih besar dibandingkan t tabel sehingga menunjukkan hipotesis diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penanggulangan Bencana Daerah. (2018). *Bencana Alam di Jawa Barat Sepanjang 2018*. <http://www.pikiran-rakyat.com/Jawa-Barat/2018/12/02/Sepanjang-2018-Terjadi-1399>. Diakses. (17 Januari 2018)
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Masunah, J. & Narawati, T. (2012). *Seni Dan Pendidikan Seni*. Bandung: Past UPI.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, R.A. (2018). *Kreativitas Tari Berbasis Lingkungan Pada Kegiatan Pengembangan Diri di SMP Pembangunan Laboratorium UNP*. Jurnal Sendratasik. Volume 7 No. 1. Hal 61
- Samani, M & Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wang, A.Y. 2011. *Context of creative Thinking: A Comparison on Creative Performance of student teachers in Taiwan and United States*. Journal Of Internasional and Cross-Cultural Studies. Volume 2, No.1. Hal 1-14.