

PENGEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN

Charles Fransiscus Ambarita
Surel: charles.ambarita@yahoo.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perlu pengembangan kreativitas anak sejak dini untuk membentuk cara berpikir anak. Berpikir kreatif merupakan salah satu tingkat tertinggi seseorang dalam berpikir, yaitu dimulai ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Berpikir yang tingkatnya di atas ingatan (*recall*) dinamakan penalaran (*reasoning*). Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan kepribadian anak. Pengembangan kreativitas tersebut harus dilakukan sejak dini agar membentuk kebiasaan cara berpikir peserta didik dan bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri di kemudian hari.

Kata kunci: Kreativitas, Pembelajaran, Pengembangan

PENDAHULUAN

Globalisasi yang berkembang pada saat ini membawa pengaruh besar dalam peradaban manusia. Lintasan peradaban manusia tersebut terus berkembang membentuk sebuah siklus spiral melalui dimensi ruang dan waktu. Proses transformasi globalisasi memberi dampak multidimensional terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat global baik itu dalam bidang ilmu pengetahuan, ekonomi, sosial, budaya, teknologi, informasi, pendidikan, dan seluruh elemen kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegaraserta telah merubah dunia secara menyeluruh dari nilai homogen menjadi pluraisme. Friedman (2006) dalam bukunya *The World is flat* mengatakan bahwa globalisasi periode terkini tampil dalam bentuk keseragaman dunia dalam satu tatanan yang datar baik secara fisik, kultural, dan ekonomi. Dunia tanpa

tapal batas (*borderless world*) terlihat semakin nyata dalam akselerasi globalisasi yang sedemikian cepat.

Dinamika dan mobilitas globalisasi yang demikian tinggi ditandai dengan munculnya informasi *superhighway* di negara-negara maju yang membawa dampak *competitive* antar negara. Hal ini merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh sebuah bangsa dan perlu disikapi secara positif dengan meningkatkan daya saingnya dalam berbagai bidang. Porter (2002) mendefenisikan daya saing suatu bangsa sebagai *a country' share of world markets for its products*. Defenisi ini mempunyai arti bahwa daya saing ditentukan oleh keterpakaian tenaga profesional suatu bangsa di pasar dunia. Di sisi lain, Porter (1990) mengatakan keunggulan kompetitif suatu bangsa sudah bergeser dari hal-hal yang sifatnya kasat mata seperti sumber daya alam, menuju arah penciptaan

dan asimilasi pengetahuan. Dapat ditafsirkan bahwa daya saing merupakan cerminan dari kemampuan suatu bangsa menghadapi tantangan masa depan dan kesiapan berinteraksi dengan negara lain. Daya saing bangsa yang tinggi tercermin dari kualitas sumber daya manusianya.

Pendidikan merupakan jalur terbaik dan menduduki posisi sentral dalam pembangunan. Pembangunan yang dimaksudkan tidak hanya semata-mata pembangunan material dan fisik tetapi juga pembangunan spiritual yaitu pembangunan manusia dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Di samping itu, pendidikan juga dipandang sebagai sarana paling strategis untuk mengoptimalkan dan mengembangkan potensi pembawaan yang ada dalam diri peserta didik. Potensi-potensi tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan nilai-nilai yang ada di tengah masyarakat dan kebudayaan bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ada 9 (sembilan) karakter/ciri sumber daya manusia Indonesia yang dilahirkan melalui proses pendidikan nasional yaitu: (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa; (2) berakhlak mulia; (3) sehat; (4) berilmu; (5) cakap; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) menjadi warga Negara yang demokratis; dan (9) bertanggung jawab. Satu diantara sembilan karakter sumber daya

manusia Indonesia yang dihasilkan melalui proses pendidikan nasional adalah kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas sangat diperlukan dalam pembentukan manusia Indonesia yang berkualitas dan berdaya saing untuk menghadapi persaingan global.

Pentingnya kreativitas juga tertuang di dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selama ini, proses pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia bersifat indoktrinatif dimana proses belajar mengajar cenderung menghambat bahkan mematikan daya pikir kreatif peserta didik. Proses pendidikan dan pembelajaran yang ideal harus memperhatikan dan menyeimbangkan berbagai aspek baik itu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pendidikan harus dikemas dengan baik sehingga kreativitas peserta didik dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan fitrahnya.

PEMBAHASAN

Weisberg (dalam Tilaar, 2012) mengemukakan di dalam

perkembangannya terdapat beberapa teori mengenai kreativitas, yaitu: (1) Teori tentang dewa-dewa dan kegilaan. Di dalam kaitan ini dapat dikemukakan pendapat-pendapat Plato dan Aristoteles yang melihat kreativitas sebagai suatu bentuk genius dan kegilaan. Hasil karya kreativitas dianggap sebagai suatu patologi jiwa (psiko patologi), (2) Kreativitas sebagai proses berpikir tak sadar. Di dalam hal ini kita kenal ajaran Freud. Kreativitas dianggap sebagai hubungan yang tidak disadari. Dengan demikian orang-orang genius dan orang gila mempunyai sifat yang sama. Poincare menyebutnya sebagai proses yang tidak disadari (*unconscious processing*) terjadi inkubasi dan iluminasi sesuatu yang muncul dari ketidaksadaran. Wallas mengemukakan mengenai adanya tingkat-tingkat proses berpikir kreatif. Teori ini sangat memperhatikan asosiasi dengan ketidaksadaran dan proses yang tidak disadari, (3) Teori Gestalt. Teori gestalt melihat kepada kreativitas di dalam pemecahan masalah (*problem solving*). Teori ini mempertentangkan antara berpikir produktif dengan berpikir reproduktif, (4) Teori psikometrik. Gilford mengadakan tes terhadap kreativitas. Manusia-manusia kreatif mempunyai proses berpikir tertentu. Amabile, Sternberg, dan Lubart mengemukakan mengenai teori kognitif dalam bentuknya yang spesifik, lebih baik pribadi-pribadi kreatif dan faktor-faktor lingkungan

yang mempengaruhi kemampuan kreativitas, (5) Teori evolusioner. Campbell dan Simonton mengemukakan teorinya mengenai retensi selektif serta variasi, dan (6) Teori kognitif. Teori kognitif mengemukakan mengenai proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Newell, Shaw, Simon, dan Perkins.

Beberapa teori tentang kreativitas juga dikemukakan oleh para ahli. Abidin (2003:103) mengatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan baru, dan sebelumnya tidak ada berupa kegiatan imajinatif yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi-informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru, dan mempunyai tujuan yang ditentukan, bukan fantasi. Sejalan dengan itu, Munandar (2009: 12) mengatakan, kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Di samping teori tentang kreativitas, terdapat juga beberapa pendekatan yang mengenai kreativitas. Tilaar (2012) kembali

mengatakan di dalam perkembangannya, ilmu mengenai kreativitas terdapat berbagai jenis pendekatan yang mendasarinya. Pendekatan tersebut adalah sebagai berikut : (1) Pendekatan mistik, Plato misalnya melihat kreativitas merupakan suatu proses spiritual dan oleh karena itu sulit didekati secara *scientific*; (2) Pendekatan pragmatik, Edward de Bono dengan prinsipnya berpikir lateral melihat berbagai aspek dari kreativitas seperti yang dilihatnya di dalam sukses-sukses yang dicapai dalam bidang komersial. Osborn mengembangkan pendekatan ini dari segi *advertisement* dengan mengembangkan suatu teknik *brainstorm* mengajak orang memecahkan masalah secara kreatif dengan mencari berbagai jenis pemecahan masalah di dalam atmosfer konsumtif dan bukan dari segi kritis terus menerus. Pendapat pragmatis ini mendapat pasarnya dalam masyarakat, namun dilihat dari perkembangan ilmu psikologi misalnya pendekatan tersebut mempunyai kekurangan validitas ilmiah; (3) Pendekatan psikodinamik, dasar-dasar pendekatan ini tentunya adalah psikologi ketidaksadaran dari Freud. Dasar-dasar ketidaksadaran tersebut seperti kekuasaan, kekayaan, keharuman nama, cinta. Dari unsur-unsur kesadaran inilah coba diterangkan mengenai kreativitas manusia; (4) Pendekatan psikometri, pendekatan psikometris ini berhubungan dengan berkembangnya psikologi yang mengukur mengenai

IQ. Penelitian-penelitian yang lain berupa mencari hubungan antara kreativitas dan inteligensi. Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan manusia yang kreatif umumnya mempunyai IQ 120, bahkan (Cock, 1926) mengatakan orang-orang genius mempunyai IQ rata-rata 165.15. Demikianlah telah dikembangkan berbagai jenis tes untuk mengukur kreativitas seseorang; dan (5) Pendekatan kognitif, pendekatan kognitif ialah mencari pengertian mengenai representasi mental dan proses yang mendasari pemikiran kreatif.

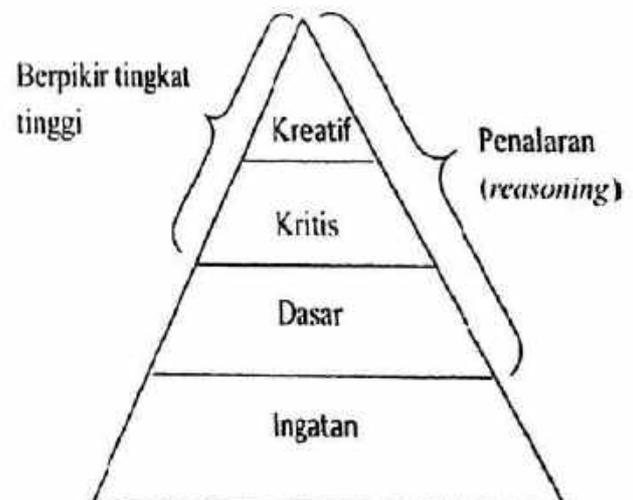
Munandar (2009: 31) mengatakan pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu: (1) dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya; (2) kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihatkemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran dalam pendidikan di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis); (3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu; dan 4) kreativitaslah yang

memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik (Depdiknas 2004: 19) dalam Nurhayati (2011: 10), disebutkan ciri kreativitas antara lain: (a) menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa; (b) menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan; (c) sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar; (d) berani mengambil resiko; (e) suka mencoba; dan (f) peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan. Sejalan dengan itu, Munandar (1999) membedakan ciri-ciri orang kreatif dalam dua kelompok yaitu ciri-ciri kognitif (kemampuan berpikir) dan ciri-ciri afektif. Ciri-ciri orang kreatif tersebut apabila dikaitkan dengan karakteristik kepribadian yaitu: (1) mandiri dalam sikap dan perilaku sosial; (2) keterbukaan terhadap rangsangan dari luar; (3) memiliki minat yang luas dan rasa ingin tahu; (4) kepercayaan terhadap diri sendiri; (5) memperhatikan kekuatan firasat dan ketidaksadaran; (6) keteguhan dan ketabahan hati dalam menghadapi kesulitan; (7) kemampuan menggunakan kekuatan imajinasi untuk menciptakan ide-ide baru; (8) motivasi intrinsik dalam bekerja dan berkarya; (9) menggunakan kekuatan perasaan termasuk firasat dan ketidaksadaran dalam memecahkan masalah; (10) kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir untuk menemukan alternatif dalam melihat masalah

kehidupan; (11) ketajaman dan kepekaan dalam melihat masalah kehidupan; (12) kemampuan berpikir analisis dan sintesis dalam memecahkan masalah; (13) memiliki pengamatan yang tajam terhadap fakta dan realita kehidupan, dan (14) memiliki sensitivitas terhadap keindahan dan menggunakan sebagai kekuatan untuk berpikir baru dan memecahkan masalah.

Krulik dan Rudnik (1995) menyebutkan bahwa berpikir kreatif merupakan salah tingkat tertinggi seseorang dalam berpikir, yaitu dimulai ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Berpikir yang tingkatnya di atas ingatan (*recall*) dinamakan penalaran (*reasoning*). Sementara berpikir yang tingkatnya di atas berpikir dasar dinamakan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*). Secara hirarkis, tingkat berpikir tersebut disajikan pada gambar berikut:



Siswono (2007), dalam berpikir kreatif, seseorang akan melalui tahapan mensintesis ide-ide, membangun ide-ide, merencanakan penerapan ide-ide, dan menerapkan ide-ide tersebut sehingga menghasilkan sesuatu atau produk yang baru. Produk yang dimaksud adalah kreativitas. Sejalan dengan itu, Tilaar (2012) mengemukakan perbedaan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan berpikir kompleks yang digambarkan dalam tabel berikut:

Ditentukan oleh kriteria	Sensitif terhadap kriteria	Berhubungan dengan pertimbangan prosedural dan substantif
Ditujukan kepada keputusan	Ditujukan kepada keputusan	Tertuju kepada pemecahan dari situasi probelematis
Koreksi sendiri (<i>self correcting</i>)	<i>Self transcending</i>	Meta kognitif (<i>inquiry into inquiry</i>) ditujukan kepada penyempurnaan konteks
Sensitif terhadap konteks	Ditentukan oleh konteks	Sensitif terhadap konteks

Sumber : (Tilaar, 2012)

Pengembangan kreativitas para peserta didik harus dimulai sejak dini agar mampu membentuk

kebiasaan cara berpikir peserta didik. Munandar (1999:31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini: (a) dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia; (b) kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya; (c) kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah; (d) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu; dan (e) kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Rosenblatt dan Winner membagi fase kreativitas anak menjadi tiga bagian: (1) masa prakonvensional, usia 0-8 tahun; (2) masa konvensional, usia 8-12 tahun; dan (3) masa pasca konvensional, dari 12 tahun hingga menjelang 18 tahun. Pada ketiga fase inilah, sesungguhnya terletak masa yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas anak sehingga mampu berkembang secara optimal. Di sisi lain, Cropley (1999) mengatakan terdapat 3 tahapan perkembangan kreativitas diantaranya: (a) tahap prakonvensional (*Preconventional phase*). Tahap ini terjadi pada usia 6-

8 tahun. Pada tahap ini, individu menunjukkan spontanitas dan emosional dalam menghasilkan suatu karya, yang kemudian mengarah kepada hasil yang estetis dan menyenangkan. Individu menghasilkan sesuatu yang baru tanpa memperhatikan aturan dan batasan dari luar. (b) tahap konvensional (*Conventional phase*). Tahap ini berlangsung pada usia 9-12 tahun. Pada tahap ini kemampuan berpikir seseorang dibatasi oleh aturan-aturan yang ada sehingga karya yang dihasilkan menjadi kaku. Selain itu, pada tahap ini kemampuan kritis dan evaluatif juga berkembang, dan (c) tahap poskonvensional (*Postconventional phase*). Tahap ini berlangsung pada usia 12 tahun hingga dewasa. Pada tahap ini, individu sudah mampu menghasilkan karya-karya baru yang telah disesuaikan dengan batasan-batasan eksternal dan nilai-nilai konvensional yang ada di lingkungan.

Pengembangan kreativitas dalam diri setiap individu sebenarnya berasal dan bermuarapada kreativitas itu sendiri. Peningkatan tanggung jawab individu menjadi pendorong bagi lahirnya kreativitas-kreativitas baru yang akan mendatangkan tanggung jawab baru pula. Munandar (1999: 59) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" (Piirto, 1992) yang menyatakan bahwa proses berpikir kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; dan (4) verifikasi. Pada

tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi "mengeramnya" dalam alam pra sadar. Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Tahapan-tahapan tersebut dimuat dalam program peningkatan kreativitas agar peserta didik dapat secara maksimal mengembangkan potensinya khususnya dalam pengembangan kreativitas. Adams (1974) mengatakan program peningkatan kreativitas sebagai berikut: (a) mengenali hubungan. Banyak penemuan dan inovasi lahir sebagai cara pandang terhadap suatu hubungan yang baru dan berbeda antara objek, proses, bahan,

teknologi, dan orang. Orang yang kreatif akan memiliki intuisi tertentu untuk dapat mengembangkan dan mengenali hubungan yang baru dan berbeda dari fenomena tersebut. Hubungan ini nantinya dapat memperlihatkan ide-ide, produk dan jasa yang baru; (b) pengembangan perspektif fungsional. Seseorang yang kreatif akan dapat melihat orang lain sebagai alat untuk memenuhi keinginannya dan membantu menyelesaikan suatu pekerjaan; (c) gunakan akal. Fungsi otak pada bagian yang terpisah antara kiri dan kanan telah dilakukan sejak tahun 1950-an dan tahun 1960-an. Otak bagian kanan dipakai untuk hal-hal seperti analogi, imajinasi, dan lain-lain. Sedangkan otak bagian kiri dipakai untuk kerja-kerja seperti analisis, melakukan pendekatan yang rasional terhadap pemecahan masalah, dan lain-lain. Meski secara fungsi ia berbeda, tetapi dalam kerjanya ia harus saling berhubungan. Proses kreativitas meliputi pemikiran logis dan analitis terhadap pengetahuan, evaluasi dan tahap-tahap implementasi; (d) hapus perasaan ragu-ragu. Kebiasaan mental yang membatasi dan menghambat pemikiran kreatif, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) pemikiran lain. Perkembangan kehidupan seseorang banyak terpenyusut oleh hal-hal yang tidak pasti dan meragukan. Banyak orang yang menyerah dengan kenyataan-kenyataan yang dihadapi. Bagi orang yang kreatif lebih baik belajar menerima keadaan tersebut dalam

hidupnya, bahkan mereka sering menemukan sesuatu yang berharga dalam kondisi tersebut; (2) mencari selamat. Dalam kehidupannya orang akan cenderung menghindari risiko seminimal mungkin, tetapi seorang inovator akan senang menghadapi risiko, misalnya risiko kesalahan atau kegagalan. Bahkan kegagalan dianggap sebagai permainan yang menarik yang dapat dijadikan guru yang baik untuk keberhasilan di masa yang akan datang; (3) *stereotype*. Sepertinya sudah ada ketentuan atau karakteristik tertentu untuk suatu hal, begitu pula halnya akan kesuksesan yang dapat diraih. Karena keterbatasan ini, seseorang yang ingin melakukan suatu hal, karena asas *stereotype* ini, akan terlimitasi cara pandang dan persepsinya terhadap kemungkinan lain yang sebenarnya dapat diraih; (4) pemikiran kemungkinan/probabilitas. Guna memperoleh keamanan dalam membuat keputusan, seseorang akan cenderung percaya kepada teori kemungkinan. Bila berlebihan, maka hal ini hanya akan menghambat seseorang mencari kesempatan yang hanya akan datang sekali saja dalam hidupnya

Pengembangan kreativitas peserta didik tidak selamanya berjalan dengan baik karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhi terhambatnya kreativitas anak. Sternberg (2006) mengemukakan bahwa sangat penting untuk melihat peran lingkungan dan individu yang berasal dari psikomotif dan perspektif kognitif, dengan

mempertimbangkan bagaimana mereka saling berhubungan. Csikszentmihalyi (1997) tentang kreativitas, terdapat banyak jalan bagi individu untuk gagal dalam melahirkan kreativitas, sehingga peran kreativitas terhadap pekerjaan mereka sangat sedikit, diantaranya jika: (1) suatu bidang atau institusi tidak mempunyai norma-norma atau aturan yang diterima, atau jika peraturan sangat tidak fleksibel, sukar untuk disebut kreatif. Individu akan mempunyai lingkup yang sangat terbatas untuk kreatif dalam pekerjaan mereka; (2) pekerjaan individu tidak dilihat oleh *gatekeepers*, sebagai sesuatu yang memiliki gagasan baru; (3) *gatekeepers* tidak menilai pekerjaan individu sebagai sesuatu yang baru dan bernilai.

KESIMPULAN

Proses pendidikan yang diselenggarakan harus memperhatikan dan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan kepribadian anak. Pengembangan kreativitas tersebut harus dilakukan sejak dini agar membentuk kebiasaan cara berpikir peserta didik dan bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri di kemudian hari.

Pentingnya pengembangan kreativitas peserta didik ini karena permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan piawai untuk

mencari solusi dan pemecahan masalah yang imajinatif. Semua elemen dan unsur pendidikan harus dapat mengakomodasi kreativitas dalam proses pembelajaran agar perkembangan kreativitas dapat berjalan dengan baik dan berkesinambungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. 2003. *Media dan Sumber-sumber Belajar. Dalam Diktat Perkuliahan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Adams, James L. 1974. *Conceptual Blockbusting : A Guide to Better Ideas*. New York: Addison - Wesley Publishing Co
- Cropley, A. 1999. *Encyclopedia of Creativity Vol.1*. California: Academic Press.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Friedman, Thomas L. 2006. *The World Is Flat*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Hamzah, Uno. 2009. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Krulik, Stephen & Rudnick, Jesse A. 1995. *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan*

- Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhayati, Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Porter, Michael. E. 1990. *Competitive Advantage of Nations*. 6th ed. London & Basingstoke: Macmillan Press.
- Siswono, Tatang. Y. E. 2007. *Penjurangan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Identifikasi Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Dan Pengajuan Masalah Matematika*. Surabaya: Pascasarjana Pendidikan Matematika UNESA.
- Stenberg, R. J. 2006. *Cognitive Psychology*. Belmont, CA: Thomson Wadsworth
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar, H.A.R. 2012. *Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship Dalam Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Weisberg, Robert. W. 2006. *Creativity. Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts*. New York: John Wiley & Sons.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.