

MEMBENTUK PERILAKU KREATIVITAS LULUSAN MINAT UTAMA PENCIPTAAN MUSIK ETNIS

Oleh:

Budi Raharja

(Jurusan Etnomusikologi, FSP, ISI Yogyakarta)

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan kita di masa lalu, bahkan mungkin sampai sekarang, telah menciptakan keadaan yang tidak menguntungkan bagi munculnya kreativitas. Betapa tidak, karena sangat sayangnya orang terhadap kita, setiap kali kita melakukan sesuatu atau berpetualang selalu diperingatkan. Mereka tidak mau anaknya terluka, kena masalah, dan sejenisnya; sekalipun masalah itu kecil. Banyak contoh pola asuh tersebut, misalnya selalu menakut-nakuti ketika anak akan melakukan sesuatu yang berlawanan dengan kebiasaan; padahal itu merupakan titik awal munculnya kreativitas.

Setelah masuk bangku pendidikan, perlakuan serupa juga kita dapatkan. Model pembelajaran atau pemberian materi yang hanya memberikan satu kemungkinan jalan penyelesaian dan model ujian yang selalu menghendaki jawaban sesuai kehendak pembuat soal: guru, dosen, atau fasilitator, membeku pikiran kita. Model pembelajaran ini tidak menguntungkan, karena kreativitas peserta didik dikekang. Kita jarang mendapatkan kesempatan menginterpretasikan soal sesuai kehendak kita, meskipun kita mempunyai alasan kuat. Hal inilah mungkin yang menyebabkan mahasiswa bersifat apatis, diberi kesempatan bertanya tidak digunakan, takut mengkritik dosen, malu bertanya, dan lain-lain.

Di lain pihak, kreativitas merupakan kunci keberhasilan. Dengan kreativitas seseorang dapat membuat barang bekas menjadi barang berharga dan mendatangkan uang: hasil kerajinan daerah terpencil menjadi komodite ekspor ketika mendapat sentuhan kreativitas, seseorang dapat menang suatu lomba karena kreativitas, ilmuwan dapat menemukan sesuatu yang baru juga karena kreativitas, dan masih banyak contoh keberhasilan lain karena kreativitas. Oleh karena begitu pentingnya

kreativitas dalam menghadapi persaingan global, kreativitas dijadikan salah satu indikator kesehatan organisasi pendidikan tinggi¹

Karena begitu pentingnya kreativitas menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, kreativitas telah dijadikan salah satu kompetensi lulusan perguruan tinggi. Institut Seni Indonesia juga menjadikan kreativitas sebagai salah satu indikator profil lulusannya. Di bidang seni, kreativitas menjadi dasar penciptaan seni harus mendapatkan perhatian khusus. Dengan bekal kreativitas diharapkan penemuan-penemuan baru akan banyak bermunculan. Kreativitas menjadi bagian penting dari profil program studi yang menyanggah kemampuan mencipta, termasuk di dalamnya minat utama penciptaan musik etnis di jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karena begitu pentingnya kreativitas mewarnai profil lulusan penciptaan tersebut, pada kesempatan penulis ingin membahasnya dalam rangka menyumbangkan pikiran demi efektivitas pelaksanaan kurikulum penciptaan musik etnis. Pembahasan ini dimaksudkan agar seluruh pengajar menyadari bahwa membangkitkan jiwa kreatif mahasiswa merupakan permasalahan penting. Kreativitas seharusnya dijadikan acuan pengajar setiap membimbing mahasiswa, mengajar mahasiswa, maupun pada kesempatan lainnya.

B. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal *creativity*, artinya kemampuan menggunakan imajinasi untuk mengembangkan ide atau sesuatu yang baru dan orisinal, khususnya dalam konteks artistik². Brian Clegg dan Paul Birch membagi kreativitas dalam tiga jenis kreativitas, yaitu kreativitas artistik (*artistic creativity*), kreativitas penemuan (*creativity of discovery*), dan kreativitas humor (*creativity of humor*). Kreativitas

¹ Strategi Jangka Panjang Pendidikan Tinggi 2003-2010, Materi Pelatihan Penyusunan Proposal Hibah A2 tanggal 15 Mei 2004 di Dirjen Pendidikan Tinggi Jakarta.

²Microsoft Encarta Reference Library 2005. 1993-2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

artistik meliputi kemampuan seseorang menulis buku, melukis atau menggubah musik, yaitu kemampuan yang dimiliki secara alamiah. Kreativitas penemuan adalah kemampuan seseorang menemukan konsep atau produk baru, sedangkan kreativitas humor adalah kemampuan seseorang menciptakan humor.³

Kreativitas penemuan ada dua, yaitu *adaptive problem solving* dan *innovative problem solving*. Seseorang yang memiliki *adaptive problem solving* cenderung untuk menantang dan mengubah sistem yang sudah ada, sebagai "agent of change" atau menemukan sistem baru; sedangkan seseorang yang memiliki kemampuan *innovative problem solving* lebih cenderung menyempurnakan sesuatu yang sudah ada. Dalam penerapan untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari, ketiga jenis kreativitas tersebut tidak jarang digabung, misalnya dalam menyelesaikan permasalahan bisnis digunakan kreativitas artistik dan penemuan⁴.

Utami Munandar memberikan definisi melalui kajian unik, yaitu berdasarkan individu, faktor pendorong, kualitas proses, dan produk atau hasil. Dari segi individu kreativitas merupakan sifat pribadi seseorang individu yang tercermin dari kemampuannya menciptakan sesuatu yang baru; artinya pandangan hidupnya tidak sama dengan pandangan hidup orang kebanyakan dan ia tidak merasa terikat oleh nilai-nilai dan norma-norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Dari sisi faktor pendorong, kreativitas dapat dibentuk oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal berasal dari orang itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan (keluarga dan masyarakat). Dari sisi produk, kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang mendapat pengakuan dari masyarakatnya pada waktu itu.⁵

Suharman memberi penjelasan agak berbeda dengan pengertian yang telah disebut. Ditinjau dari disiplin psikologi, kreativitas mempunyai pengertian penemuan

³ Brian Clegg dan Paul Birch. *Instant Creativity, 76 Cara Instant Meningkatkan Kreativitas Anda*, Jakarta, penerbit Erlangga, 2001: p. 6.

⁴ <http://www.e-psikologi.com/manajemen/kreativitas.htm>

⁵ Prof. Dr. S.C. Utmi Munandar. *Kreativitas Sepanjang Masa*, Jakarta, Pustaka Sinar Harapan, 1988, p. 1-3.

sesuatu yang baru atau orisinal; artinya penemu sendiri belum pernah menemukan hal tersebut, meskipun di tempat lain sudah ada. Dari sisi tinjauan budaya, menemukan sesuatu yang baru atau orisinal artinya sesuatu yang baru itu belum pernah ditemukan di wilayah kebudayaan masyarakat yang bersangkutan. Selain kriteria baru atau orisinal, hasil temuan tersebut juga harus berguna bagi masyarakat; misalnya berguna menambah baik kualitas, menambah efektivitas kerja, mempermudah operasionalnya, atau lebih kompetitif⁶.

Masih banyak lagi pengertian yang terkandung dalam istilah kreativitas, namun dari pembahasan di atas kita telah mendapat gambaran mengenai pengertian kreativitas. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang harus dicari, mencakup banyak faktor pendukung, dan hasilnya harus berguna bagi masyarakat. Kreativitas tidak datang dengan sendirinya, kreativitas harus diburu dengan cara membiasakan berpikir kritis, pantang menyerah, membutuhkan kemauan keras, dan setiap orang mempunyai kemampuan kreativitas yang berbeda.

D. Menumbuhkan Kreativitas

Kunci utama menumbuhkan kreativitas terletak keinginan kuat dari orang yang bersangkutan. Faktor lain, lingkungan dan fasilitator, hanyalah sebagai pendukung. Terdapat tiga komponen penting dalam menumbuhkan kreativitas, yaitu lingkungan, fasilitator, dan kemauan.

1. Lingkungan

Peran lingkungan dalam menciptakan berpikir kreatif sangat penting. Lingkungan tempat tinggal atau bekerja atau belajar seseorang yang kreatif harus kondusif, artinya menyenangkan, penuh rasa humor, dan memberi ruang bagi individu untuk melakukan berbagai permainan atau percobaan. Lingkungan yang mendorong kreativitas artinya menuntut iklim belajar yang permissif terhadap existensi individualitas dan penerimaan terhadap rasa humor, disamping tetap

⁶ Prof. Dr. Suharman, MS., *Psikologi Kognitif, edisi revisi*, Surabaya, Penerbit Srikandi, 2005, pp. 373-374

memegang teguh rasa hormat, kepercayaan dan komitmen sebagai norma yang berlaku.

2. Fasilitator

Fasilitator dalam proses pembelajaran adalah guru, dosen, atau relawan. Peran fasilitator dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya fasilitator harus mengukur sejauh mana peserta didik telah melakukan sesuatu yang harus dilakukan. Evaluasinya fasilitator harus memasukkan unsur kreativitas dan inovasi. Sebagai contoh dalam unsur penilaian tentang berapa banyak ide seseorang atau kelompok (*teamwork*) yang dapat diimplementasikan. Jika hal ini terkomunikasikan dengan baik maka setiap individu akan berusaha untuk memberikan ide secara konstruktif⁷.

Selain itu fasilitator harus juga melakukan segala sesuatu yang membuat mahasiswa tidak tertekan sehingga kreativitasnya muncul. Kegiatan-kegiatan itu antara lain.

- (1) Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan apapun yang muncul dari peserta didik, artinya selalu menerima dan menghargai gagasannya..
- (2) Memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan.
- (3) Memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada peserta didik untuk berperan serta dalam mengambil keputusan.
- (4) Menciptakan suasana hangat dan rasa aman bagi tumbuhnya kebebasan berpikir eksploratif.
- (5) Menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima, baik antar mahasiswa maupun antara fasilitator dengan peserta didik.
- (6) Bersikap positif terhadap kegagalan peserta didik dan bantulah mereka agar bangkit dari keagalannya tersebut.⁸
- (7) Menjadi acuan model, artinya biarkan mereka melihat anda melakukan

⁷ <http://www.e-psikologi.com/manajemen/kreativitas.htm>

⁸ <http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2005/0105/10/1102.htm>

sesuatu.

- (8) Bangun kepercayaan diri dan biarkan mereka melihat bahwa anda percaya mereka dapat melakukannya
- (9) Belajarlah mengidentifikasi mereka dan baliklah posisi mereka jika berada dibelakang punggungmu.

3. Kemauan

Kemauan keras dari seseorang untuk menumbuhkan kreativitas nampaknya memegang peran kunci bagi keberhasilan terciptanya kreativitas. Namun demikian, kreativitas dapat dibentuk dengan cara-cara dan langkah-langkah tersebut di antaranya adalah.

a. Brainstorming

Teknik brainstorming atau pemanasan adalah suatu kegiatan yang menghasilkan gagasan yang mendorong timbulnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang menyimpang, liar, dan berani. Apabila dikaitkan dengan uraian sebelumnya, pemanasan di sini dapat diartikan sebagai usaha mendapatkan inspirasi memecahkan masalah atau menemukan sesuatu yang baru. Masing-masing orang mempunyai kebiasaan berbeda, misalnya seorang dengan merenung di tempat yang sepi.

b. Memfokuskan Tujuan

Memfokuskan tujuan artinya berbuat seolah-olah apa yang diinginkan akan terjadi besok, telah terjadi saat ini. Apabila proses itu dilakukan secara berulang-ulang, maka pikiran Anda akan terpusat ke arah tujuan yang dimaksud dan melibatkan secara otomatis

c. Sinektik

Sinektik adalah teori atau sistem tentang pernyataan kreatif dengan menerapkan analogi dan metafora dalam pertemuan atau diskusi tidak formal

di antara sejumlah kecil peserta dari berbagai bidang⁹. Dalam konteks pembicara langkah menumbuhkan kreativitas, sinektik adalah suatu metode atau proses yang menggunakan metafora dan analogi untuk menghasilkan gagasan kreatif atau wawasan segar ke dalam permasalahan.

d. Kuantitas Gagasan

Kuantitas gagasan artinya memecahkan masalah sesuai dengan kuantitasnya. Teknik ini mengajarkan penyelesaian masalah berdasarkan kuantitasnya, untuk permasalahan kecil cukup dengan satu atau beberapa cara pemecahan, namun untuk permasalahan besar perlu banyak gagasan untuk dipilih¹⁰.

e. Mengembangkan Dasar Pengetahuan.

Mengembangkan dasar pengetahuan dapat diawali dengan menguasai terlebih dahulu, kemudian melengkapi atau mengembangkan sistem ilmu pengetahuan yang ada, membuat analogi-analogi untuk merencanakan pemecahan suatu masalah atau mentransformasikan ke dalam situasi yang baru. Untuk mencapai hal tersebut seseorang harus menguasai pengetahuan dasar, konsep, dan prinsipnya; bukan pengetahuan keterampilan teknis saja. Memperkaya penguasaan pengetahuan konseptual ini sangat penting, karena memungkinkan seseorang membuat konsep-konsep baru dan memecahkan sejumlah permasalahan.

f. Mempertanyakan Kembali Asumsi-Asumsi.

Selalu mempertanyakan asumsi adalah penting. Asumsi mempengaruhi cara kita memilih dan menginterpretasi informasi sehingga mempengaruhi juga konklusi-konklusi kita. Kemampuan mempertanyakan

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1990. p. 843.

¹⁰ <http://www.kapanlagi.com/a/0000002112.html>

asumsi-asumsi memainkan peran penting di dalam kreativitas. Misalnya, seorang ilmuawan bernama Copernicus, sebelum menemukan teorinya mengenai tatasurya, ia mempertanyakan kembali asumsi yang telah diyakini banyak orang bahwa matahari dan planet-planet lain bergerak mengelilingi bumi. Setelah melakukan penelitian untuk menguji asumsinya yang radikal itu, ia menemukan bahwa dalam tatasurya, bumi dan planet-planet lain berputar mengelilingi matahari, bukan sebaliknya seperti yang diyakini banyak orang sebelumnya. Itu salah satu kegunaan mempertanyakan asumsi.

g. Analisis Komponen (*Fragmentation*).

Analisis komponen adalah membongkar suatu persoalan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil. Misalnya, mengatasi kepadatan lalu lintas dengan cara menganalisis komponen-komponen kendaraan apa saja yang lewat, penyeberang jalan atau pejalan kaki, rambu lalu-lintas, polisi atau petugas, ruas jalan. Dengan mengenali bagian-bagian atau kombinasi beberapa bagian sekaligus penyebab kemacetatan dapat diselesaikan secara tepat.

h. Berpikir Kebalikan.

Berpikir kebalikan terhadap suatu objek atau situasi memungkinkan lahirnya pemikiran-pemikiran baru. Contoh, seorang penggembala bersama puluhan ekor kambing sedang berjalan pulang melewati jalan umum. Tiba-tiba di belakang ada sebuah mobil yang memberi tanda agar diberi jalan untuk lewat. Tetapi penggembala itu tidak yakin bahwa ia dapat menggiring kambing-kambing itu ke tepi jalan. Penggembala itu justru sebaliknya meminta pengemudi menghentikan mobilnya, agar ia dapat menggiring semua kambing ke belakang mobil itu. Setelah mobil berhenti, kemudian penggembala menggiring kambing-kambingnya menuju ke belakang mobil. Setelah semua kambing berada di belakang mobil kemudian dengan aman mobil itu meneruskan perjalanan.

i. Analogi.

Melalui analogi kita dapat membuat sesuatu objek atau masalah yang semula asing atau tidak dikenal menjadi dikenal (*making the familiar Stranger*). Ketika seseorang ingin menghasilkan suatu gagasan baru atau memecahkan masalah baru, ia dapat menggunakan analogi dengan gagasan-gagasan lama, objek-objek atau situasi-situasi serupa yang sudah dikenal di lingkungannya. Misalnya, ahli-ahli psikologi kognitif mempunyai asumsi bahwa proses-proses kognitif pada manusia dapat dipahami dengan baik apabila disamakan (dianalogikan) dengan cara kerja sebuah komputer memproses informasi. Akhirnya, dari analogi ini dihasilkan suatu pendekatan atau teori yang disebut *information processing approach*. Pengembangan kapal selam juga pada awalnya merupakan hasil analogi terhadap seekor ikan yang dapat berenang baik di permukaan air maupun di kedalaman air. Demikian juga rancangan pembuatan pesawat terbang pada awalnya manusia melakukan analogi dengan burung yang terbang selama waktu tertentu, dan dengan kecepatan tertentu. Sampai sekarang seseorang dapat melihat paling sedikit adanya konsep dua sayap yang terdapat pada sebuah pesawat terbang.

j. Sumbang saran.

Sumbang saran sebaiknya melibatkan sejumlah peserta yang berasal dari berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan sudut pandang herbeda-beda yang memperkaya atau memperluas pengetahuan. Misalnya "bagaimana mengatasi tindak kejahatan di bus kota" melibatkan pemerintah kota, pengusaha jasa angkutan kota, kalangan perguruan tinggi, masyarakat pengguna jasa bus kota, sopir atau awak bus, dan petugas kepolisian. Setiap peserta diharapkan memberikan pemikiran yang berbeda, termasuk gagasan yang tidak masuk akal atau yang lucu. Semua gagasan ditampung dan dicatat untuk selanjutnya dipilih dan dilaksanakan.

k. Inkubasi.

Inkubasi adalah suatu periode ketika seseorang berhenti memikirkan suatu masalah, karena pikirannya terkunci sehingga perlu keluar dari masalah itu kemudian berganti dengan melakukan aktivitas lain yang tidak ada hubungannya. Jenis kegiatannya adalah pergi ke luar kota, membaca novel, membaca koran atau majalah, menonton film atau TV, atau tidur dan pada saat itu tiba-tiba ditemukan pemecahannya. Ketika seseorang berhenti untuk sementara waktu dari memikirkan pemecahan suatu masalah sesungguhnya pikiran tidak sadar (*unconscious mind*) orang itu tetap aktif bekerja untuk masalah yang tengah dihadapi. Hal ini barangkali yang membuat seolah-olah pikiran sadar (*conscious mind*) orang itu menganggap bahwa suatu pemecahan diperoleh secara tiba-tiba atau tanpa disengaja

l. Berpikir Visual

Dengan bahasa visual atau nonverbal, seseorang dengan mudah membangkitkan ingatannya terhadap hal-hal yang berkaitan dengan suatu masalah atau tugas yang sedang dihadapi. Misalnya, seseorang menghadapi wawancara untuk melamar kerja, ia membayangkan orang lain diwawancarai melalui tayangan televisi. Melalui cara ini ia dapat menyiapkan strategi lain atau baru yang harus dilakukan ketika nanti ia diwawancarai agar berhasil diterima sebagai karyawan di perusahaan itu.

m. Jadilah penjelajah pikiran

Salah satu ciri orang yang kreatif adalah selalu terbuka dengan gagasan atau kemungkinan baru. Seperti halnya seorang penjelajah, seorang kreatif senantiasa berusaha mencari berbagai cara yang berbeda untuk mengerjakan sesuatu. Ia meyakini bahwa ada banyak kemungkinan, peluang, produk, jasa, teman, metoda dan gagasan dapat ditemukan. Para penjelajah tidak takut dengan ketidaktahuan dan ketidakpastian. Mereka yakin bahwa kebahagiaan dan kesuksesan tidak datang dari mengikuti jejak orang lain, melainkan mencari dan mencari jalannya sendiri. Banyak kemajuan yang

signifikan di bidang seni, bisnis, pendidikan dan ilmu pengetahuan terjadi karena seseorang yang senantiasa menjelajahi alam pikiran dan mengeksplorasi hal-hal yang belum pernah dipikirkan oleh orang lain sebelumnya.

n. Kembangkan pertanyaan

Kata pertanyaan dalam bahasa Inggris *question*; diambil dari bahasa Latin *quarere* (yang berarti mencari), sama halnya dengan kata *quest* (mencari). Kehidupan yang kreatif merupakan upaya mencari terus-menerus (*continuing quest*). Selalu bertanya merupakan keharusan untuk kita dapat tumbuh dan berkembang. Jangan menganggap segala sesuatu sudah semestinya (*take it for granted*), tetapi senantiasa mempertanyakan dan bertanyalah tentang apa pun yang anda lihat dan anda lakukan dalam kehidupan ini.

o. Kembangkan gagasan sebanyak-banyaknya

Cara terbaik untuk mendapat gagasan yang bagus adalah mengumpulkan gagasan. Latihlah pikiran anda untuk senantiasa mencari banyak solusi atau alternative; kembangkan kreativitas dan imajinasi. Jika kita hanya memiliki satu cara atau satu jawaban atas masalah kita, maka kita harus ingat bahwa banyak pilihan dan alternatif memberi banyak kemungkinan penyelesaian masalah; siapa tahu justru alternatif kedua, ketiga dan seterusnya justru jawaban atau solusi terbaik.

p. Langgar peraturan dan hancurkan kebiasaan lama

Menjadi kreatif seringkali berarti melanggar aturan atau pola-pola lama yang sudah ada dan mengembangkan cara-cara baru. Jika kita tidak memperoleh hasil yang baik seperti yang kita inginkan, cobalah untuk melakukan hal yang berbeda. Jika anda menginginkan hasil yang berbeda, lakukan hal yang berbeda. Keluarlah dari zona kenyamanan (*comfort zone*) dan lakukan sesuatu. Contoh rubahlah tidur larut malam dan bangun

kesiangan di atas jam 7 pagi dengan tidur sekitar jam 9-10 malam kemudian jam 2-3 pagi bangun untuk meditasi, kemudian lakukan sesuatu sesuatu tujuan hidup anda. Hal yang baru, kesuksesan kemungkinan yang anda dapatkan.

q. Gunakan imajinasi

Bayangkan bagaimana orang lain melakukannya. Pilihlah teladan anda dan bayangkan apa yang akan dilakukan olehnya. Anda bisa mengetahui perilaku dan cara berpikir tokoh-tokoh ini melalui biografi atau buku-buku yang mereka tulis. Buku ini dapat memberi inspirasi dan mengembangkan imajinasi kita dan membawa hidup kita ke tingkat kemajuan yang berarti dengan cara membayangkan kita berbicara dan memperoleh nasihat dari mereka. Bayangkan kita sedang ”melakukan dialog dan diskusi” secara nyata dengan seseorang yang kita kagumi dan hormati, serta kita mendengarkan nasihat mereka atas setiap persoalan dan masalah yang kita hadapi.

r. Isilah sumber inspirasi anda

Mengisi sumber inspirasi berarti mengembangkan diri kita untuk lebih waspada, menyeimbangkan kehidupan kita. Peliharalah keseimbangan antara kerja dan rileks, antara urusan kantor dan keluarga, antara dunia dan akhirat. Banyak kesuksesan setelah menarik diri, melakukan kontemplasi dan perenungan. Jika anda mengosongkan pikiran anda, maka kreativitas anda akan maju ke depan¹¹.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa orang kreativitas itu mempunyai karakter sebagai berikut.

1. Kreativitas bukan hadiah, harus diasah, ditumbuhkan dan dirawat
2. Mereka yang kreatif adalah mereka yang selalu belajar bagaimana menjadi lebih kreatif lagi
3. Mereka selalu menggunakan logika, berpikir, dan berbuat

¹¹ <http://www.sinarharapan.co.id/ekonomi/mandiri/2002/05/1/man01.html>

4. Mereka juga melihat masa depan serta berpikir untuk orang lain
5. Orang kreatif dengan mudah menghubungkan simpul-simpul peluang menjadi solusi.
6. Mereka juga senantiasa terpacu berpikir terhadap hal-hal baru dan menerapkannya untuk mengatasi masalah
7. Mereka selalu mendefinisikan dan meredefinisikan permasalahan¹².

E. Penilaian Kreativitas

Penilaian dalam pengertian luas tidak hanya memberi nilai atau membuat urutan prestasi peserta didik, akan juga dapat digunakan sebagai evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Suharsimi, mengutip pendapat Ralp Tylor, mengemukakan bahwa evaluasi pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengetahui sejauh mana dan bagian mana dari tujuan pendidikan sudah tercapai¹³. Berpegang pada pendapat tersebut, pembahasan penilaian kreativitas diharapkan dapat digunakan sebagai wahana mencapai tujuan pendidikan, yaitu lulusan yang kreatif. Beberapa dimensi di bawah dapat digunakan sebagai pedoman melihat kemajuan peserta didik di bidang kreativitas. Menurut Johnson¹⁴, kreativitas dapat dinilai melalui dimensi-dimensi seperti berikut:

1. Kepemimpinan intelektual, yaitu kemampuan membuat atau mempromosikan teori baru atau menghadirkan suasana yang memberi inspirasi orang lain menindaklanjuti, sebuah gerakan awal yang esensial.
2. Kepekaan terhadap permasalahan, yaitu dapat mengidentifikasi masalah yang menantang orang lain dan membuka lapangan ide baru yang ditandai dengan pemikiran kreatif.

¹² Makalah Disampaikan pada : Pelatihan Pelatih Pembimbing Penalaran Ilmiah Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Akademis dan Kemahasiswaan 2004

¹³ Prof. Dr. Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, edisi revisi*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2003, p. 3.

¹⁴ Johnson, D.M. (1972). *Systematic introduction to the psychology of thinking*, Harper & Row.

3. Keaslian, yaitu dapat menemukan ide-ide atau pemecahan yang tidak ditemukan orang lain.
4. Kecerdasan, yaitu dapat menyelesaikan masalah dengan rapi dan dengan cara yang sangat bagus atau merefleksikan perspektif baru dalam melihat sebuah persoalan.
5. Ketidakbiasaan, yaitu karya atau hasil kreativitas harus mempunyai keunikan, sesuatu yang berbeda dengan yang lain atau segala sesuatu yang telah ada.
6. Kegunaan, yaitu hasil kreativitas juga berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi yang kadang-kadang menghasilkan pemecahan yang tidak lazim.

Sedangkan Gilford dalam *Exercise in Divergent Thinking*¹⁵ mengusulkan penilaian kreativitas meliputi:

1. Fluency (kefasihan, kelancaran) menunjuk sejumlah ide.
2. Fleksibilitas, memandang ide-ide dari beberapa sudut pandang, berpikir dengan cara berbeda. Fleksibilitas adalah pemanasan menuju yang terbaik dan apapun yang terjadi. Ini merupakan pembukaan rahasia siswa yang dapat menceritakan gambarnya dari atas ke bawah atau dari samping. Objek dapat dihuni atau tidak, gambar secara abstrak atau bentuk desain.
3. Originalitas adalah keunikan. Pendekatan terbaik untuk orisinalitas adalah mengabaikan aturan demi sebuah pemikiran konstruktif.
4. Elaborasi adalah mengembangkan ide sejauh mungkin dapat dilaksanakan. Misalnya memberikan background atau hiasan detil untuk sebuah gambar

F. Penutup

Menumbuhkan kreativitas peserta didik atau mahasiswa merupakan tugas berat pengajar yang harus dilaksanakan. Keberhasilan tugas mulia tergantung beberapa faktor, antara lain lingkungan, kemauan mahasiswa, dan fasilitator. Lingkungan kondusif, keinginan kuat mahasiswa, dan kepedulian fasilitator menjadi taruhannya. Sudahkah ketiganya bersinergi? Hanya kita sendiri yang dapat

¹⁵ The creativity test, Booth, Virginia Humphreys. *Arts and Activities*; Sep 1996; 120, 1; ProQuest Education Journals. (pg. 22. 23. dan 46)

menjawabnya. Selamat berjuang, semoga Tuhan memberikan jalan demi keberhasilan tugas mulia ini. Amien.