

STRATEGI *CREATIF PROBLEM SOLVING* DALAM PEMBELAJARAN

Oleh : Sujarwo*)

Abtrak

Pembelajaran yang menerapkan strategi *creatif problem solving*, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator dan dinamisor belajar, baik secara individual maupun secara berkelompok. Langkah-langkah *Creatif problem solving* tersebut bila diterapkan dalam pembelajaran adalah: 1) Penemuan fakta, mengajukan pertanyaan sesuai dengan pokok/sub pokok bahasan. 2) Penemuan masalah, berdasar fakta-fakta yang telah dihimpun ditentukan masalah/pertanyaan kreatif untuk dipecahkan. 3) Penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif jawaban untuk pemecahan masalah. 4) Penemuan jawaban, penentuan tolak ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditemukan jawaban yang diharapkan. 5) penemuan penerimaan, diktemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik merupakan prasyarat bagi peserta didik untuk berlatih belajar mandiri melalui *creatif problem solving*. Secara umum dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran yang dipergunakan adalah strategi yang banyak melibatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, peran fasilitator adalah membantu peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kondisi tersebut akan memberikan kondisi yang nyaman pada peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Strategi *Creatif Problem Solving*, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya bersifat individual, dalam arti bahwa proses terjadinya perubahan tingkah laku atau hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa ada bermacam-macam diantaranya adalah kemampuan atau

*) Dosen PLS FIP UNY

bakat. Bakat (*aptitude*) yang baik secara umum maupun lebih khusus setiap orang berbeda. Karena manusia merupakan makhluk sosial maka proses perubahan tersebut intensitasnya dapat dipacu berdasar kontakannya dengan orang lain, baik pendidik, orang tua, ataupun temannya.

Permasalahan atau hambatan yang berkaitan dengan usaha pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai komponen. Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah kemampuan pendidik dalam pengajaran (pendidik), pihak yang diberi materi pembelajaran (peserta didik), bahan yang diajarkan (bahan ajar), proses pembelajaran (strategi, metode, teknik mengajar), sarana dan prasarana belajar, serta sistem evaluasi yang diterapkan. Masing-masing komponen tersebut saling mempengaruhi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara praktis, faktor-faktor yang mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran di antaranya adalah kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Sebagian besar peserta didik malas diajak berpikir analisis pada materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya sikap pasif, apatis, kurang peduli, masa bodoh dari peserta didik. Namun demikian dapat dipahami bahwa munculnya tanda-tanda rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran, sumber kesalahannya tidak hanya terletak pada diri peserta didik. Perlu disadari bahwa keberhasilan dan kegagalan suatu pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan sangat dipengaruhi oleh seluruh komponen yang ada, baik itu pendidik, peserta didik, bahan ajar, proses belajar, tempat dan waktu belajar, dan kelengkapan sarana serta prasarana.

Banyak kejadian di lapangan yang kontradiktif dengan harapan di atas. Peserta didik yang kritis, kreatif, tegas dalam mengambil keputusan sering dianggap sebagai pengganggu kelas, penentang terhadap pendidik, penghambat proses pembelajaran. Pada hal sifat-sifat tersebut seharusnya dikembangkan. Peserta didik pada dasarnya telah mencapai tingkat kematangan intelektual, berdasar klasifikasi Piaget misalnya perkembangan berfikirnya telah sampai pada tahap operasi formal, mereka telah dapat menyusun dan menguji hipotesis tentang situasi multi faktor yang rumit.

Dalam proses pembelajaran para pendidik masih cenderung menggunakan metode konvensional (ceramah) dengan pertimbangan waktu dapat diatur sepenuhnya oleh para pendidik. Banyaknya pokok dan sub pokok bahasan yang ada di dalam garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP), memerlukan pengaturan waktu yang ketat, untuk mengejar target penyelesaian bahan pengajaran. Di samping itu, pendidik masih kurang menyadari tujuan utama pemberian pengetahuan (*Acquiring of Knowledge*) masih ada *development of reasoning power and critical judgment* (kemampuan berfikir kritis), *training in independent study* (pelatihan belajar mandiri), *formation of habits and skills* (pembentukan kegemaran dan ketrampilan) dan *training in desirable pattern of conduct* (menghayati nilai-nilai hidup). Pola pikir para pendidik masih terlalu berfokus pada buku teks (*text book thinking*).

Berangkat dari kondisi tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang memungkinkan berkembangnya kemampuan berpikir kreatif-kritis agar mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Pendekatan konvensional yang berupa metoda ceramah merupakan metode paling lama yang masih sangat mendominasi proses pembelajaran di hampir seluruh lembaga pendidikan. Pendekatan ini memang sangat mudah untuk dilaksanakan di samping sangat efisien untuk mentransfer informasi, namun kelebihan ini sekaligus merupakan titik kelemahan. Dalam era perkembangan teknologi di mana informasi dan sejumlah besar sumber pengetahuan telah tersedia, peserta didik dapat menyerapnya sendiri dari media massa. Diakui pula oleh Broadwell seorang pakar metode ceramah, jika pendidik menginginkan keaktifan siswa maka pilihan terhadap metode ini merupakan langkah yang keliru.

Dalam proses pembelajaran besar kecilnya pengaruh luar, khususnya peranan pendidik dalam melahirkan dua pendekatan yang saling berbeda, ekspositorik dan heuristik/*inquiry/ discovery*. Pendekatan pertama mengacu pada peran pendidik yang sangat dominan di dalam kelas dan yang kedua sebaiknya menitikberatkan pada aktivitas siswa. Sesuai dengan tuntutan zaman, pendekatan yang pertama secara berangsur telah mulai ditinggalkan, atau paling tidak divariasikan dengan pendekatan lain. Disamping itu berbagai usaha dan kebijakan

telah dilakukan untuk memasyarakatkan yang kedua, tetapi dalam kenyataannya orang masih sulit meninggalkan pola lama. Menurut Munandar (1999) pendidikan di Indonesia pada umumnya hanya menekankan pada berfikir konvergen, berkaitan dengan penalaran verbal dan pemikiran logis, kurang mengembangkan kreativitas yang mengacu pada pemikiran divergen. Oleh karena itu pencarian bentuk metode baru yang cocok untuk suatu mata pelajaran dan pengujiannya dilapangan masih sangat diperlukan.

KREATIVITAS SEBAGAI KEMAMPUAN DASAR *CREATIF PROBLEM SOLVING*

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun non *aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas memiliki nilai penting dalam kehidupan. Dengan kreativitas, seseorang dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dengan bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Dari potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Kreativitas merupakan bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Menurut istilah kreativitas diartikan imajinasi, keaslian, beda pendapat, pendapat baru, ilham, petualangan, penjelajahan, dan penganugerahan. Secara proses pengembangan potensi, kreativitas dimaknai sebagai proses menjadi peka terhadap masalah-masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam unsur pengetahuan yang hilang, ketidakharmonisan dan selanjutnya membuat pemecahan atau merumuskan hipotesis-hipotesis tentang kekurangan-kekurangan itu akhirnya mengkomunikasikan hasilnya.

Mednick dalam Lefrancois (1996: 197) mendefinisikan kreativitas, *Creativity is the forming of associative elements into new combination which either meet specified requirements or some ways useful. The more mutually remote the elements of the new combination, the more creative the process*

solution. (keativitas merupakan bagian dari unsur-unsur asosiatif dalam kombinasi baru yang memenuhi syarat-syarat tertentu atau dengan beberapa cara yang berguna. Makin jauh timbal balik unsur-unsur kombinasi baru, makin kreatif proses pemecahan masalah itu). Masing-masing memberikan timbal balik pada kombinasi baru, sehingga lebih kreatif dalam proses pemecahan masalah. Kreativitas mempunyai hubungan yang erat dengan kepribadian seseorang. Pengembangan kemampuan kreatif akan berpengaruh pada sikap mental atau kepribadian seorang.

Proses berpikir merupakan suatu pengalaman memproses persoalan untuk mendapatkan dan menemukan suatu gagasan yang baru sebagai jawaban dari persoalan yang dihadapi. Untuk memecahkan persoalan yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan memerlukan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif akan mendorong siswa merasa memiliki harga diri, kebanggaan dan kehidupan yang lebih sehat. Perkembangan berpikir kreatif peserta didik merupakan perubahan yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran. Dimilikinya kemampuan kreatif, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, namun juga berusaha mencari dan memberikan informasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang, memiliki banyak ide, mampu mengelaborasi beberapa pendapat, suka bermain dan intuitif.

Menurut Guilford dalam Mulyoto (2005) kemampuan kreatif seseorang dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku, yaitu: (1) *Fluency*, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. (2) *Flexibility*, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. (3) *Originality*, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli. (4) *Elaboration*, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci. (5) *Sensitivity*, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Adapun ciri-ciri umum/karakteristik orang-orang yang kreatif antara lain: bebas dalam berfikir dan bertindak, menyukai hal-hal yang rumit dan baru, mempunyai rasa humor yang tinggi, kurang dogmatis dan lebih realistis. Guilford (1986) menyatakan bahwa pemecahan masalah dan kreativitas sulit dibedakan

karena keduanya menuntut hasil yang baru. Semua pemecahan masalah melibatkan aspek kreatif, tetapi semua pemikiran kreatif tidaklah mesti termasuk pemecahan masalah.

Disamping berpikir kreatif, juga dimilikinya berpikir kritis. Berpikir kritis adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Informasi didapatkan melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi, dan membaca (*www.Yahoo_Priyadi.com, 21 April 2005*). Peserta didik berpikir kritis ditunjukkan dengan kemampuan menganalisis masalah secara kritis dengan pertanyaan mengapa?, mampu menunjukkan perubahan-perubahan secara detail, menemukan penyelesaian masalah yang kurang lazim, memberikan ide yang belum pernah dipikirkan oleh orang lain, memberikan argumen dengan perbandingan atau perbedaan. Untuk memunculkan berpikir kreatif-kritis diperlukan beberapa syarat. Menurut Chaedar Al Wasilah (2004:2) bahwa syarat munculnya berpikir kreatif-kritis adalah: a) memiliki pengetahuan yang luas ihwal bidang yang dikuasainya, dan keinginan yang terus menerus untuk mencari problem baru, b) adanya sejumlah kualitas yang memungkinkan munculnya respon seperti; rasa percaya diri, ceria, mandiri, memiliki pendirian yang kuat, konsisten, rasa ingin tahu tinggi, dan memiliki kesiapan mengambil resiko, c) memiliki kemampuan dalam membagi tugas dan tanggung jawab dalam mencari, menemukan dan merumuskan informasi baru, d) adanya keinginan yang kuat untuk menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.

Menurut Azyumardi Azra (2004:2) bahwa paradigma pendidikan harus dilandasi sistem pembelajaran yang mengajarkan berpikir kritis dan kreatif. Kedua kecakapan tersebut merupakan kemampuan yang sangat mendasar yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam menghadapi tantangan global dan masa depan. Berpikir kritis merupakan penilaian kritis terhadap kebenaran fenomena atau fakta, sedangkan kreativitas terkait dengan kemampuan untuk memaknai fenomena atau fakta. Setiap orang memiliki potensi berpikir kritis dan kreatif yang dapat dikembangkan secara optimal dalam mencapai kehidupan yang lebih baik. Istilah-istilah yang lazim dipakai dalam pembelajaran berpikir kreatif-kritis seperti: *to infer, to conclude, to evaluate, dan to summarize*.

Menurut Supra Wimbarti (2005:1) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kreatif-kritis untuk mengubah sistem pembelajaran tradisional ke sistem pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas peserta didik sejak dini melalui pengembangan lingkungan kampus yang kreatif. Keefektifan proses pembelajaran merupakan pencerminan untuk mencapai tujuan pembelajaran tepat pada sasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, tepat dan cepat. Byron Massialas dan Berlyamin Cox dalam Dahlan (1990: 169) menyatakan bahwa kampus tidak hanya berkewajiban untuk memelihara nilai-nilai masyarakat, tapi juga harus memberikan keaktifan kepada peserta didik dan secara kreatif dan kritis dalam menghadapi masalah-masalah sosial, dan harus mengadakan usaha pemecahan masalah.

Kreativitas yang dilihat dari dimensi kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berpikir kritis dapat dimanfaatkan sebagai modal dasar dalam implementasi strategi *creatif problem solving*.

STRATEGI/PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih pendidik dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Atwi Suparman (1999: 157) bahwa strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan dan cara pengorganisasian materi pelajaran, peserta didik, peralatan, bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Dick dan Carrey dalam Sujarwo (2003) strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam mengelola secara sistematis kegiatan pembelajaran sehingga sasaran didik dapat mencapai isi pelajaran atau mencapai tujuan seperti yang diharapkan. Strategi instruksional memiliki lima komponen, sebagai berikut: 1) kegiatan pra instruksional, 2) penyajian informasi, 3) partisipasi peserta didik, 4) tes, dan 5) tindak lanjut. Gagne dan Briggs dalam

Atwi Suparman (1999 : 156) mengemukakan sembilan urutan kegiatan instruksional, yaitu: 1) memberikan motivasi atau menarik perhatian, 2) menjelaskan tujuan instruksional kepada peserta didik, 3) mengingatkan kompetensi prasyarat, 4) memberi stimulus (masalah, topik, dan konsep), 5) memberikan petunjuk belajar, 6) menentukan penampilan peserta didik, 7) memberi umpan balik, 8) menilai penampilan, 9) menyimpulkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik/pendidik dituntut memiliki kemampuan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat. Kemampuan tersebut sebagai sarana serta usaha dalam memilih dan menentukan pendekatan pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan program pembelajaran. Untuk menentukan atau memilih pendekatan pembelajaran, hendaknya berangkat dari perumusan tujuan yang jelas. Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, kemudian memilih pendekatan pembelajaran yang dipandang efisien dan efektif. Pemilihan pendekatan pembelajaran ini hendaknya memenuhi kriteria efisien, yang kadang-kadang tidak efektif. Suatu pendekatan pembelajaran dikatakan efektif dan efisien apabila metode tersebut dapat mencapai tujuan dengan waktu yang lebih singkat dari pendekatan yang lain. Kriteria lain yang perlu diperhatikan dalam memilih pendekatan pembelajaran adalah tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dirumuskan bahwa strategi pembelajaran adalah prosedur yang dipilih pendidik dalam mengelola secara sistematis kegiatan pembelajaran dari beberapa komponen pembelajaran (materi pembelajaran, peserta didik, waktu, alat, bahan, metode pembelajaran) dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan

STRATEGI CREATIF PROBLEM SOLVING DALAM PEMBELAJARAN

Treffinger dalam Sujarwo (2005) membuat suatu model untuk mendorong belajar kreatif. Dikemukakan bahwa dalam proses belajar kreatif kemampuan kognitif dan efektif berfungsi secara serentak. Selanjutnya dikemukakan adanya tingkatan / tahapan dalam pembelajaran, yaitu: 1) Tingkat divergen, penggunaan

pemikiran divergen dan intuisi berfungsi sebagai landasan tingkat berikutnya. 2) Proses pemikiran dan perasaan yang menyeluruh, memperluas dan memperdalam tingakat pertama serta penerapan fungsi analisis dan sintesis. 3) Aplikasi (1) dan (2) dalam menghadapi masalah yang sebenarnya dengan berusaha memecahkan masalah secara kreatif yaitu cara sistematis dalam mengorganisasi dan mengolah keterangan atau gagasan sehingga persoalan dapat dipecahkan secara imajinatif melalui pengolahan informasi.

Model pengolahan informasi ini lebih lanjut oleh Bell Gredler dikatakan mempunyai beberapa keuntungan, antara lain: 1) model ini memupuk kecerdasan manusia lewat proses pengamatan, deskripsi memori, dan kemampuan memecahkan masalah. 2) mengolah informasi yang khusus akan menghasilkan pengenalan operasi dasar dalam kegiatan mental. 3) mengolah informasi memberikan sumbangan atas pengertian kita mengenai proses belajar. Atau secara singkat proses pengolahan informasi menyangkut cara memperoleh dan mengingat informasi, untuk selanjutnya digunakan dalam pemecahan suatu masalah.

Dalam proses pembelajaran yang sangat perlu mendapat perhatian pendidik adalah sumbang saran (*brain storming*) siswa dalam memecahkan masalah. Good dan Brophy menandakan bahwa tidak perlu memilih-milih topik dalam memecahkan masalah, tetapi semua kurikulum sekolah, tanpa selesai materi dapat dibuat masalah. Kuncinya para pendidik dapat menanyakan pada diri sendiri apakah : (1) Telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan dan mengajukan pemecahan masalah sesuai topik? (2) Apakah telah memberi kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan kemampuan berfikir divergen? Dalam mendorong belajar kreatif pendidik dapat : mendorong keluarnya gagasan, mengetes gagasannya secara sistematis, mendorong bahwa kreativitas dimiliki oleh setiap orang, mengemukakan bahwa alternatif pemecahan masalah dapat bermacam ragam. Namun demikian ciri khas untuk pengembangan

keaktifitas sebenarnya gagasan termaksud harus mempunyai kebaruan dan kebermaknaan (*novelty and valuable*).

Dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada partisipasi siswa, pendidik berperan aktif sebagai fasilitator, bertugas membantu memudahkan siswa belajar, sebagai nara sumber yang harus mampu mengundang pemikiran dan daya kreasi siswanya. Pendidik harus mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna dan dapat mengelola sumber belajar yang diperlukan. Disisi lain siswa harus terlibat dalam proses belajar, mereka dilatih untuk menjelajah, mencari, mempertanyakan sesuatu, menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan, mengelola dan menyampaikan hasil perolehannya secara komunikatif. Mereka dibimbing agar mampu menentukan kebutuhannya, menganalisis informasi yang diterima, menyeleksi dan memberi arti pada informasi baru.

erdasar klasifikasi Guilford (1986) dalam ranah operasi terdapat produksi berfikir divergen, dan dari komponen inilah kreativitas dikembangkan. Kaitan dan perbedaan bakat dan kreativitas, dapat dijelaskan sebagai berikut. Bakat lebih bersifat potensi personal, dan kreativitas lebih bersifat kultural, hasil budi daya untuk mengkombinasikan potensi-potensi yang ada. Keberbakatan sangat penting sebagai modal kreativitas, karena darinya dapat menghasilkan ide atau temuan yang baru. Jadi ia melihat keberbakatan hanyalah salah satu potensi dari kreativitas.

Proses pemecahan masalah dimulai adanya input yang datang dari lingkungan atau dalam diri pribadi, dan yang mendapatkan perhatian hanyalah yang ada kesesuaiannya dengan cadangan *memory* dalam otak. Lalu masuk dalam kognisi baik yang terkait dengan masalah maupun kognisi secara umum. Produksi divergen berusaha mencari beberapa alternatif pemecahan. Setelah menentukan pilihan maka masuklah dalam produksi konvergen yang merupakan output. Dalam keseluruhan proses selalu terkait dengan cadangan *memory* yang dimiliki serta selalu mengadakan evaluasi. Dengan keterlibatan lingkungan, perasaan, kesadaran, berfikir divergen dan konvergen maka tak dapat dipungkiri bahwa proses kreatif selalu menyertai pemecahan masalah.

Menurut Guilford dalam Sujarwo (2005) kemampuan kreatif seseorang dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku, yaitu: 1) *Fluency*, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. 2) *Flexibility*, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. 3) *Originality*, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli. 4) *Elaboration*, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci. 5) *Sensitivity*, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Adapun ciri-ciri umum/karakteristik orang-orang yang kreatif antara lain: bebas dalam berfikir dan bertindak, menyukai hal-hal yang rumit dan baru, mempunyai rasa humor yang tinggi, kurang dogmatis dan lebih realivitas.

Ariati yang dikutip oleh Munandar (1999) mengemukakan adanya sembilan faktor sosiokultural yang menunjang kreativitas yaitu: 1) Tersedianya sarana-sarana kebudayaan. 2) Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan. 3) Penekanan pada tujuan yang ingin dicapai. 4) Pemberian kesempatan kepada semua warga negara tanpa diskriminasi. 5) Timbulnya kebebasan setelah tekanan dan tindasan yang keras. 6) Terbuka terhadap rangsangan-rangsangan budaya yang berbeda, bukan yang kontras. 7) Toleransi dan minat terhadap pandangan yang divergen. 8) Ada interaksi antar pribadi yang berarti. 9) Ada insentif dan penghargaan yang memadai. Lebih lanjut untuk menciptakan suasana kelas yang memacu kreativitas, aspek-aspek yang perlu mendapat perhatian adalah: 1) Mengembangkan kepercayaan yang tinggi dan mengurangi timbulnya rasa takut pada siswa. 2) Memberi semangat dalam komunikasi ilmiah yang bebas dan terarah. 3) Memperkenankan siswa menentukan sendiri sasaran dan evaluasi terhadap diri sendiri. 4) Pengawasan jangan terlalu ketat, tidak kaku dan tidak otoriter. Kondisi tersebut mendorong peserta didik dapat melakukan pemecahan masalah secara kreatif.

Strategi pemecahan masalah kreatif dalam penyelesaian problematik maksudnya segala cara yang dikerahkan oleh seseorang dalam berpikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Dalam implementasinya, *creatif problem solving* dilakukan melalui solusi kreatif. Menurut Noller dalam Ibrahim Muhammad Al Maghazi (2005) solusi kreatif

sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, memiliki ide baru dalam pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. *Creatif problem solving* dibangun atas dasar tiga komponen, yaitu: ketekunan, masalah dan tantangan. Ketiga komponen tersebut dapat diimplementasikan secara sistemik dengan berbagai komponen pembelajaran.

Strategi Pemecahan Masalah Kreatif (*Creative Problem Solving*) disingkat PMK berusaha mengembangkan pemikiran divergen, berusaha mencari pelbagai alternatif dalam memecahkan suatu masalah. Parnes dalam Mulyoto (2005) mengemukakan adanya lima langkah yang melibatkan imaginasi dan pembenaran dalam menangani situasi atau pembahasan suatu masalah. Langkah-langkah *Creatif problem solving* tersebut bila diterapkan dalam pembelajaran adalah: 1) Penemuan fakta, mengajukan pertanyaan sesuai dengan pokok/sub pokok bahasan. 2) Penemuan masalah, berdasar fakta-fakta yang telah dihimpun ditentukan masalah/pertanyaan kreatif untuk dipecahkan. 3) Penemuan gagasan, menjangking sebanyak mungkin alternatif jawaban untuk pemecahan masalah. 4) Penemuan jawaban, penentuan tolok ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditemukan jawaban yang diharapkan. 5) penemuan penerimaan, diketemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas.

Secara operasional langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah: pembentukan kelompok (4-5 peserta setiap kelompok), penjelasan prosedur pembelajaran (petunjuk kegiatan), pendidik menyajikan situasi problematik dan menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada para peserta didik (memberikan pertanyaan, pernyataan problematis, dan tugas), pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu peristiwa yang dilihat dan dialami (dilakukan dengan mengumpulkan data lapangan), eksperimentasi alternatif pemecahan masalah dengan diperkenalkan pada elemen baru ke dalam situasi yang berbeda (diskusi dalam kelompok kecil), menformulasikan penjelasan dan menganalisis proses

solusi kreatif (dilakukan dengan diskusi kelas yang didampingi oleh pendidik). Dalam mencari informasi dalam menyelesaikan masalah/menjawab pertanyaan, peserta didik diberi kesempatan untuk urun pendapat (*brain storming*), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari data/informasi dari lapangan.

Pembelajaran yang menerapkan strategi *creatif problem solving*, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator dan dinamisator belajar, baik secara individual maupun secara berkelompok. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik merupakan prasyarat bagi peserta didik untuk berlatih belajar mandiri melalui *creatif problem solving*. Peran pendidik sebagai fasilitator, pendidik membantu memberikan kemudahan mahasiswa dalam proses pembelajaran (langkah yang dilakukan menyajikan beberapa alternatif sumber belajar, menyediakan petunjuk belajar, langkah-langkah pembelajaran, menyediakan media pembelajaran). Sebagai motivator, pendidik berperan memotivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran (memberikan penguatan berupa umpan balik). Sebagai dinamisator, pendidik berusaha memberikan rangsangan (stimulus) dalam mencari, mengumpulkan dan menemukan informasi untuk pemecahan masalah berupa kondisi problematik dalam bentuk memberikan tugas dan memberikan umpan balik dalam pemecahan masalah. Pendidik memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang dibawa di kelas. Pendidik bersikap toleran, demokratis, pendapat atau sumbang saran apapun yang dikemukakan oleh para peserta didiknya berusaha ditampung untuk kemudian dirumuskan masalah maupun dalam menyimpulkan sumbang saran tidak lagi bersifat *text book thinking*, tetapi lebih menitikberatkan pada makna pernyataan suatu pemecahan masalah.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima, dan pesan tersebut berupa isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya/ pengirim bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media dan penerima pesannya adalah peserta didik maupun pendidik. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa

agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media yang digunakan dalam menerapkan strategi *creatif problem solving* sangat beragam, bisa alat/barang/benda, manusia, lingkungan, kondisi masyarakat, atau bentuk media lain yang dapat membantu kelancaran dalam proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan untuk menghimpun, mengolah dan menyajikan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai masukan dalam pengambilan keputusan. Bentuk keikutsertaan peserta didik dalam penilaian dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanggapan secara tertulis dan lisan mengenai permasalahan yang diajukan, selama mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan *creatif problem solving* (metode penugasan, diskusi, tanya jawab, pengamatan dan penyusunan laporan).

PENUTUP

Dari uraian di atas semoga menambah perbendaharaan konsep teoritis mengenai strategi pembelajaran. Penulis berkeyakinan bahwa masing-masing pendidik telah memiliki kemampuan menerapkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, sumber belajar, materi dan kondisi peserta didik. Kemampuan tersebut merupakan tolok ukur keberhasilan seorang pendidik dalam mengelola pembelajaran. Secara konseptual, penerapan suatu strategi pembelajaran memerlukan beberapa komponen lain yang saling berinteraksi, berinterelasi dan berinterdependensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Atwi Suparman. 1999. *Desain Instruksional*. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka
- Azymardi Azia. 2004. *Pendidikan Berbudaya, Demokratis*. Jakarta: Pikiran Rakyat, 21 April 2004
- Beni-Akbar Hawadi, R. Sihadi Darmo Wihardjo, Mardi Wiyono. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana
- Chaedar Al Wasilah. 2004. *Pendidikan, Penabur Benih Kreativitas*. Bandung: Pikiran Rakyat, Senin 09 Pebruari 2004

- Dahlan. 1990. *Model-Model Mengajar*. Bandung: Diponegoro
- Dick. Walter and Carey. Lou. 1990. *The Systemic Design of Instruction*. New York : Harper Collins Publisher Inc.
- Good, L.T and Brophy, E.J. 1997. *Educational Psychology: A Realistic Approach*. New York & London : Longman
- Ibrahim Muhammad Al Ghazali. 2005. *Menumbuhkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Cendekian Sentra Muslim
- Lefrancois, G.R. 1996 . *Psychology For Teaching*. Ohio : Charles E Merrill Publishing
- Mulyoto. 2005. *Efektivitas Strategi Pemecahan Masalah Kreatif (PMK) dan Analisis Sumber Belajar (ASB) Dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial Di SMA*. Surakarta: Jurnal Teknodika, Volume 3 Nomor 05 Maret 2005.
- Sujarwo. 2005. *Pembelajaran Kreatif Kritis Melalui Pendekatan Inkuiri Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Orang Dewasa*. Laporan Penelitian Reseach Grant PHKA2 Jurusan PLS IP UNY (dokumen)
- Supra Wimbari. 2005. *Berpikir Kritis*. Makalah disampaikan dalam Diskusi Pemantapan Konsep Pembelajaran Kreatif-Kritis. Pada kegiatan PHK-A2 Jurusan PLS FIP UNY, 25 Juli 2005 (*tidak diterbitkan*)
- Treffinger, Donald J. 1980. *Encouraging Creative Learning For The Gifted And Talented*. California : venture county Superrintended of School Office.
- Utami Munandar. S.C. 1999. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- WWW.Yahoo@Priyadi.Com.2005. *Berpikir Kritis*. Diakses tanggal 21 April 2005