

# PEMBELAJARAN BERORIENTASI KREATIVITAS YANG TERINTEGRASI PADA MATA PELAJARAN

Ichda Chayati  
Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

## ABSTRAK

Pemerintah menetapkan tahun 2009 sebagai Tahun Industri Kreatif. Industri kreatif akan menjadi sektor yang sangat dominan di ekonomi dunia, dan negara mana pun yang sanggup memimpin di sektor ini dapat memimpin perekonomian dunia. Untuk itu, tugas pendidikan di Indonesia untuk menyiapkan tenaga kerja yang siap memasuki industri kreatif, sehingga diperlukan pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter kreatif.

Nilai-nilai kreativitas bisa diajarkan melalui mata pelajaran tersendiri, namun seringkali hal ini menjadi sangat teoritis. Oleh karena itu, akan lebih efektif jika pembelajaran tentang kreativitas diajarkan melalui mata pelajaran yang sudah ada, namun dengan beberapa perubahan, dengan memasukkan beberapa unsur yang dapat mengembangkan kreativitas, misalnya: menumbuhkan kesenangan membaca, mulai dari hal kecil, tidak terjebak rutinitas, menumbuhkan kemampuan bekerja sama, suka eksperimen, berani tampil beda, permainan mental, permainan "Seandainya...", berani ambil resiko, percaya diri, toleransi, menyayangi, menjaga kebugaran badan, dan membuat catatan.

Kata kunci : pembelajaran berorientasi kreativitas

## PENDAHULUAN

Pemerintah menetapkan tahun 2009 sebagai Tahun Industri Kreatif. Menurut SBY, pada dasarnya industri kreatif adalah industri yang bermuara pada intelektualitas, ide, dan gagasan yang orisinal, lantas merealisasikannya berdasarkan pemikiran serta rasa dari lubuk hati terdalam sebagai insan kreatif. Saat ini negara-negara maju memulai target perencanaan industri kreatif sebagai bagian penting ekonomi negara masing-masing. Singapura bertarget mengubah pola ekonominya dari ekonomi informasi menjadi ekonomi kreatif, dan menaikkan kontribusi industri kreatif kepada produk domestik brutonya (PDB) menjadi dua kali lipat. Peramal ekonomi masa

depan Alvin Toffler memprediksi bahwa industri kreatif akan menjadi sektor yang sangat dominan di ekonomi dunia, dan negara mana pun yang sanggup memimpin di sektor ini dapat memimpin perekonomian dunia. Hal ini disebabkan karena kreativitaslah yang akan memimpin garis ekonomi dunia di masa depan (Babyrock, 2009). Untuk itu, tugas pendidikan di Indonesia untuk menyiapkan tenaga kerja yang siap memasuki industri kreatif, sehingga diperlukan pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter kreatif.

## PEMBAHASAN Kreativitas

Menurut Anonim (2009), kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.

Kreativitas adalah jantung dari inovasi. Tanpa kreativitas, tidak akan ada inovasi. Sebaliknya, semakin tinggi kreativitas, jalan ke arah inovasi semakin lebar pula. Sayangnya, banyak pendapat keliru tentang kreativitas. Misalnya, kreativitas itu hanya dimiliki segelintir orang berbakat. Lebih salah kaprah lagi, kreativitas itu pembawaan sejak lahir. Setiap orang memiliki kemampuan kreatif yang mengagumkan, dan kreativitas bisa diajarkan dan dipelajari. Kreativitas selalu dimiliki orang berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Ini juga pendapat keliru. Berbagai penelitian membuktikan, sekalipun kreativitas bisa dirangsang dan ditingkatkan dengan latihan, namun tidak berarti orang cerdas dan berkemampuan akademik tinggi otomatis bisa kreatif. Lagi pula, untuk jadi kreatif ternyata tidak cukup berbekal *skill* dan kemampuan kreatif belaka. Kreativitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi. Mengapa? Sebab memiliki ketrampilan, bakat, dan kemampuan kreatif tidak otomatis membuat seseorang melakukan aktivitas yang menghasilkan output kreatif. Ia bisa memilih tidak melakukan aktivitas kreatif. Jadi faktor dorongan atau

motivasi sangat penting (Hendry, 2005).

### Pembelajaran Kreativitas

Nilai-nilai kreativitas bisa diajarkan melalui mata pelajaran tersendiri, namun seringkali hal ini menjadi sangat teoritis. Oleh karena itu, akan lebih efektif jika pembelajaran tentang kreativitas diajarkan melalui mata pelajaran yang sudah ada, namun dengan beberapa perubahan cara pembelajarannya, yaitu dengan memasukkan beberapa unsur kreativitas, misalnya:

#### 1. Menumbuhkan kesenangan membaca

Yoris Sebastian, pendiri OMG (Oh My Goodness) Creative Consulting, peraih penghargaan British Council's International Young Creative Entrepreneur, Asian Pacific Entrepreneur Award Winner (Most Promising Entrepreneurs), Young Marketers Award Winner dari IMA and Markplus, dan Future CEO to Watch dari majalah SWA mengatakan bahwa dengan banyak membaca, akan banyak ilmu, dan selanjutnya banyak inspirasi dan banyak inovasi (Hasto, 2008). Hal ini bisa dilakukan dengan memberi tugas kepada peserta didik untuk membaca dan selanjutnya membahas buku secara bergantian (*sharing session*).

#### 2. Mulai dari hal kecil

Peserta didik dibimbing untuk memulai sesuatu dari yang kecil, jangan langsung besar. Hal ini dilakukan dengan mulai memberikan tugas yang sangat ringan dan secara bertahap ditambah tingkat kesulitannya.

### 3. Jangan terjebak rutinitas

Orang-orang yang terjebak rutinitas biasanya tidak kreatif. Hal ini bisa dilakukan misalnya pendidik yang mengajar jangan hanya duduk saja, atau berdiri saja, namun harus bervariasi, termasuk dalam hal berpakaian, memakai jam misalnya, hari ini kadang di kiri, besok pakai di kanan, rute ke kantor sering berubah-ubah, kendaraan yang dipakai berubah-ubah, tepat duduk berubah-ubah, peserta didik tidak duduk terus tetapi kadang berpindah tempat, berdiri, dan lain-lain. Intinya adalah menggunakan momen itu untuk melawan rutinitas (Hasto, 2008).

### 4. Menumbuhkan kemampuan berkolaborasi/ kerja sama

Tidak ada manusia yang sempurna, pasti mempunyai kelemahan. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan untuk kerja sama dengan orang lain sehingga akan bisa menyelesaikan masalah, diantaranya adalah dengan membentuk kelompok, berdiskusi, dan lain lain.

### 5. Suka eksperimen

Orang kreatif biasanya suka mencoba-coba. *Mix and match* katanya. Sikap dan ide-idenya pun spontan, pemikirannya independen, tidak suka dikungkung oleh aturan ataupun pakem-pakem tertentu. Mereka juga responsif, antusias, dan penuh gairah dalam bekerja (Siswo, 2008). Orang-orang sukses pada saat awal memulai usahanya juga selalu melalui riset dan penelitian. Velly Kristanti, commissioner PT Kinarya Peserta Negeri (KAN), pencipta

dan pemegang hak atas merek makanan siap saji, Klenger Burger, Pizza Kriuk, dan Clemots sempat dikira depresi, karena selama tiga bulan setiap hari terus-menerus membeli daging, kemudian menaruhnya di freezer untuk dibekukan sebelum diracik menjadi isi burger (Lucky, 2009). Peserta didik dibimbing untuk menyukai eksperimen misalnya dengan diberi tugas percobaan tertentu, meskipun hanya dengan alat sederhana.

### 6. Berani tampil beda

Pengusaha sukses memaknai kreativitas sebagai kemampuan untuk memberikan hal yang berbeda kepada konsumennya (Herma, 2009). Keberanian untuk tampil beda juga menyebabkan orang lain tertarik dan berpaling. Kalau dalam istilah seorang blogger terkenal, Seth Godin adalah *be a purple cow!* (Jadilah sapi ungu). Jadilah sapi, eh maksudnya manusia yang super unik, yang tidak ada duanya di dunia ini (Siswo, 2008). Namun menurut Yoris Sebastian, berani tampil beda tidak harus diartikan benar-benar beda dari yang lain. Kalau klien biasa pakai baju biru, jangan disuruh pakai baju oranye. Tetap pakai baju biru, tapi birunya diapain, begitu. Jadi, OMG selalu bilang bahwa orang boleh berpikiran *out of the box*, tapi jangan *out* beneran. Eksekusinya tetap harus *inside the box* (Hasto, 2008). Peserta didik didorong untuk berani tampil beda dengan cara diberi tugas membuat sesuatu yang belum pernah ada, atau

membuat sesuatu dari produk yang sudah ada tetapi dengan dimodifikasi.

#### **7. Lakukan permainan mental**

Otak kita, seperti bagian tubuh lain, berfungsi lebih lancar jika selalu dijaga dalam keadaan prima. Inilah beberapa saran untuk melakukannya:

- Pikirkanlah penggunaan kembali barang-barang lama!
- Lihatlah kejadian sehari-hari, dan susunan uraian kisah tentang peristiwa-peristiwa yang memunculkannya!
- Isilah teka-teki silang dan permainan-permainan kata lainnya!
- Temukan peribahasa-peribahasa yang dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu kepada seseorang!
- Pikirkanlah berbagai cara untuk mengatakan hal yang sama!
- Tontonlah acara televise dengan mematikan suaranya, dan cobalah memperkirakan apa yang dikatakan orang dalam acara itu! (Bobbi dan Mike, 2001)

#### **8. Bermain dengan kata kunci "Seandainya..."**

Kemampuan berimajinasi sangat membantu dalam pengembangan kreativitas, sehingga dengan memberikan permainan "Seandainya...", peserta didik didorong untuk mengungkapkan pendapatnya tentang sesuatu yang tidak biasa, bahkan sesuatu yang tidak mungkin (Hendrawan, 2004).

#### **9. Berani ambil resiko**

Seseorang yang pandai dan kreatif tidak akan ada artinya kalau tidak pernah bertindak. Oleh karena itu, keberanian untuk mengambil resiko sangat penting sebagai bekal

peserta didik. Hal ini bisa dilakukan misalnya dengan menantang peserta didik untuk melakukan tugas yang sulit, misalnya mewawancarai pejabat, mencoba hal yang baru, dan lain-lain.

#### **10. Percaya diri**

Pendidik diharapkan dapat membangun kepercayaan diri siswa dengan memberinya tugas yang berat, lalu membuat perencanaan bersama dengan mereka untuk mengatasinya (Latif, 2009).

#### **11. Toleransi**

Pendidik harus membantu peserta didik untuk selalu bisa menghormati pendapat orang lain dan "akibat" yang akan mereka terima dengan menghormati pendapat orang lain, seperti perasaan menyesal atau kecewa karena merasa belum bisa menerima kenyataan (Latif, 2009).

#### **12. Menyayangi**

Pendidik harus bisa membuat peserta didik menghargai segala hal yang telah dilakukannya. Selain itu, pendidik juga harus menunjukkan bahwa peserta didik bisa berhasil dalam bidang tertentu, yang berbeda dari bidang yang sedang digelutinya di dalam kelas (Latif, 2009).

#### **13. Menjaga kebugaran badan**

Dengan berolah raga, maka kemampuan berpikir/ mengingat juga akan semakin menguat, karena dengan meningkatnya kadar oksigen dan nutrisi yang dialirkan ke dalam otak akan merangsang sel-sel otak untuk tumbuh lebih pesat (Anonim, 2008). Dalam proses

pembelajaran, hal ini bisa dilakukan dengan memberi jeda diantara proses belajar, untuk menyegarkan badan dan otak, misalnya dengan membimbing peserta didik untuk senam otak dan gerak badan.

#### 14. Membuat catatan

Supaya tidak lupa, jika ada hal penting disarankan untuk menulis di secarik kertas. Para ahli sering mengingatkan agar selalu menulis sesuatu sehingga selalu ingat, karena itu merupakan salah satu petunjuk untuk mengingat. Ada pepatah Cina "Tulisan yang tintanya tidak jelas dapat bertahan lebih lama daripada ingatan paling kuat sekalipun" (Anonim, 2008). Dalam pembelajaran, hal ini bisa dilakukan dengan memberi tugas peserta didik untuk membuat resume, rangkuman, atau yang sejenisnya sehingga mereka terlatih untuk selalu mencatat sesuatu. Meskipun sudah ada buku diktat, buku ajar, petunjuk praktikum, dan lain-lain, namun dengan mencatat sendiri apa yang diketahui, dapat melatih peserta didik untuk mengungkapkan apa yang diketahuinya. Tugas bisa diberikan dalam bentuk membuat *mind map* atas tiap bab materi pembelajaran, tiap semester, atau materi secara keseluruhan.

#### Ciri Pendidik Kreatif

Andi (2009) memberikan 11 ciri pendidik yang kreatif, yang disingkat menjadi **FOR CHILDREN**, yaitu :

1. Fleksibel, pendidik sebaiknya luwes, tidak kaku, dan dapat memahami kondisi peserta didik, memahami cara belajar mereka, serta mampu mendekati peserta didik melalui berbagai cara.
2. Optimistis, pendidik mempunyai keyakinan yang tinggi akan kemampuan pribadi dan keyakinan akan perubahan peserta didik ke arah yang lebih baik.
3. Respek, pendidik menunjukkan rasa hormat yang ditumbuhkan di depan peserta didik sehingga memicu dan memacu lebih cepat memahami pelajaran dan berbagai hal yang dipelajari.
4. Cekatan, pendidik harus mempunyai sifat dinamis, aktif, eksploratif, ekspresif, kreatif, dan penuh inisiatif.
5. Humoris, pendidik sebaiknya menumbuhkan sifat humoris dalam dirinya sehingga peserta didik senang dalam belajar.
6. Inspiratif, meskipun ada panduan kurikulum, pendidik harus menemukan banyak ide dari hal-hal baru yang positif di luar kurikulum.
7. Lembut, pendidik yang sabar, lembut, dan penuh rasa kasih sayang akan efektif dalam proses belajar mengajar dan lebih memudahkan munculnya solusi atas berbagai permasalahan yang muncul.
8. Disiplin, pendidik harus disiplin baik dalam hal ketepatan waktu, menyimpan barang, belajar, dan sebagainya sehingga peserta didik akan disiplin pula.
9. Responsif, pendidik harus cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi, baik pada peserta didik, budaya, sosial, iptek, dan lain-lain.
10. Empatik, pendidik harus sabar dalam menghadapi peserta didik yang berbeda karakter, cara belajar dan proses penerimaan dan pemahaman terhadap pelajaran.

11. *Nge-friend*, pendidik harus menjadi teman bagi peserta didik, jangan membuat jarak yang lebar.

## SIMPULAN

Semua hal yang disebutkan di atas hanya sebagian dari yang harus dilakukan dan dimiliki seorang pendidik yang akan memberikan bekal kreativitas kepada peserta didik. Kunci dari pemberian bekal kreativitas kepada peserta didik adalah :

- Pendidik harus kreatif terlebih dahulu
- Peserta didik dibiasakan melatih kreativitas dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari hal-hal kecil

Dengan memberikan bekal kreativitas kepada peserta didik, maka diharapkan bekal ini akan terus terbawa sampai selanjutnya mereka lulus dan memasuki dunia kerja dan dalam kehidupan sehari-hari.

## REFERENSI

- Andi Yudha Asfandiyar. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif? DAR!* Mizan. Bandung
- Anonim. (2009). *Kreativitas*. <http://id.wikipedia.org/wiki/kreativitas>. Diakses tanggal 12 November 2009
- Babyrock. (2009). *Kreativitas vs Pembajakan*. [www.inilah.com](http://www.inilah.com). Diakses tanggal 12 November 2009
- Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. (2001). *Quantum Learning*. Kaifa. Bandung
- Hasto Prianggoro. (2008). *Yoris Sebastian, Melahirkan Sejuta Inovasi yang "Seksi dan Seru"*. [www.nova.co.id](http://www.nova.co.id). Diakses tanggal 6 September 2009
- Hermas E. Prabowo. (2009). *Meraih Peluang dengan Ubi Ungu*. [www.kompas.com](http://www.kompas.com). Diakses tanggal 6 April 2009
- Latif. (2009). *Sudahkah Anda Menilai Pembelajaran Kreativitas Para Siswa?* [www.kompas.com](http://www.kompas.com). Diakses tanggal 12 November 2009
- Lucky Nur Hidayat. (2009). *Velly, Bos Klenger Burger, Pizza Kriuk, dan Clemots : Modal Awal Pinjam Mantan Atasan*. [www.jawapos.co.id](http://www.jawapos.co.id). Diakses tanggal 29 Agustus 2009
- Ninuk M Pambudy. (2009). *Oh My Goodness Yoris Sebastian*. [www.kompas.com](http://www.kompas.com). Diakses tanggal 6 September 2009
- Siswo Nugroho. (2008). *Pengusaha Itu Harus Kreatif*. <http://www.siswonugroho.com/2008/09/26/sifat-kreatif-adalah-magnet-berdaya-kuat-yang-menarik-kesuksesan-dan-kekayaan-mendekati-diri-anda.html>. Diakses tanggal 12 November 2009