

BRAINSTROMING SEBAGAI ALTERNATIF MENGEMBANGKAN BEPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TATA BUSANA

Sri Endah Wahyuningsih¹, Arsy nur afifah, Khanza A

¹Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

s.endah32@mail.unnes.ac.id, nurafifaharsy004@gmail.com, khanzakarend97@gmail.com

Abstract. *Kreativitas merupakan peran penting dalam dunia Mode karena hanya individu kreatif yang dapat menghasilkan ide dan produk kreatif bidang fashion. Pendidikan Tata Busana harus menjalankan fungsinya untuk pembentukan karakter, budaya kerja, kepribadian, keterampilan, pengetahuan, perilaku dan berbagai keterampilan hidup sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Pendidikan tata busana /Fashion masih belum maksimal dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, terutama kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari yang dihadapinya. Untuk itu diperlukan kreativitas pendidik untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik. Kreativitas peserta didik akan muncul, apabila guru sebagai fasilitator memiliki kreativitas yang memadai. Materi pelajaran yang telah disusun dalam silabus harus dikembangkan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan metode pembelajaran brainstorming, memberikan motivasi, mendatangkan orang-orang kreatif ke sekolah dan tidak membatasi siswa secara berlebihan dengan mengarahkan peserta didik untuk mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri dalam hubungannya dengan diri sendiri, dengan alam, dan masyarakat.*

Kata Kunci: Strategi, Kreativitas, Tata Busana

PENDAHULUAN

Kreativitas peserta didik keahlian Busana perlu dipupuk dan dikembangkan karena pribadi yang kreatif akan mampu melahirkan gagasan dan karya-karya yang inovatif. Pada pendidikan Tata Busana kreativitas memegang peranan penting. Tingkat kreativitas peserta didik dapat dilihat dari gagasan-gagasan yang dilahirkan dan dituangkan dalam karya yang dihasilkannya. Tanpa kreativitas yang tinggi tentunya karya yang dihasilkan kurang diminati oleh konsumen sehingga pembinaan kreatifitas pada pendidikan tata busana menjadi pembinaan yang bersifat urgen dan perlu ditumbuhkembangkan melalui pembelajaran di kelas.

Pendidikan Tata Busana pada dasarnya adalah salah satu pendidikan vokasi. Pendidikan vokasi yaitu pendidikan yang diarahkan pada penguasaan dan pengembangan keahlian terapan, beradaptasi pada bidang pekerjaan tertentu dan dapat menciptakan peluang kerja (7). Kompetensi peserta didik tidak hanya mempelajari aspek kognitif dan afektif saja, tetapi mengedepankan aspek psikomotorik yang memiliki *skill*, *attitude* dan *knowledge*, berkarakter, beretos kerja tinggi, sehingga lulusannya siap pakai dipasar kerja atau siap mandiri dengan skill yang dimilikinya. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu dilakukan pembinaan terhadap mahasiswa, salah satunya yaitu pembinaan kreativitas mahasiswa sehingga tercipta lulusan yang handal, memiliki kreativitas dan inovatif yang siap pakai dan kompeten dibidangnya sesuai kebutuhan dunia kerja.

Kreatif atau tidaknya seseorang adalah sebuah pilihan sebagaimana juga pilihan seseorang terhadap kehidupan yang ia jalani. Sebab, pada dasarnya semua orang dapat menjadi orang yang kreatif dan penuh imajinatif (6). Setiap orang memiliki kreativitas. Artinya, siapapun dia, dari suku manapun, dari keluarga apapun, dari

wilayah manapun, bahkan berapapun usianya, semua memiliki anugerah berupa kemampuan menjadi kreatif dan inovatif (1). Intinya, setiap orang yang memiliki otak yang masih berfungsi dengan baik, mampu berpikir kreatif atau memiliki energi kreativitas dalam dirinya. Namun tanpa adanya usaha untuk mengembangkan kreativitas ini tentunya potensi kreativitas yang sudah dimiliki tidak akan berkembang. Oleh sebab itu usaha pembinaan dan pengembangan kreativitas perlu dilakukan dalam mengoptimalkan pengembangan kreativitas yang sudah dimiliki..

Proses pembelajaran yang dilakukan dewasa ini di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru sehingga belum dapat meningkatkan kreativitas siswa secara maksimal, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapinya. Konsekuensi dari cara mengajar guru yang cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran tidak dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri. Padahal siswa yang kreatif, akan mampu mencari jalan keluar bagaimana dia dapat membantu dirinya dan orang lain, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dengan baik. Dengan belajar secara kreatif siswa dapat menciptakan kemungkinan – kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak diramalkan sebelumnya (4). Pembelajaran saat ini lebih mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif yang termasuk high order of thinking (HOT) salah satu komponen kecerdasan abad 21. Aspek emosi, afektif, dan irrasional yang merupakan merupakan komponen kreatifitas lebih penting dari pada aspek intelektual dan rasional (1). Hal ini juga sesuai dengan konsep baru pembelajaran vokasional abad XXI mengarah pada penembangan kaabilitas

pemecahan masalah kerja dalam abad 21 yang membutuhkan skill antara lain kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan orang lain dan merayakan hasil belajar terbaik dalam setiap proses pemecahan masalah. (10)

Sebagai upaya memupuk kreatifitas dalam pembelajaran tata busana terutama menyangkut kemampuan cara berfikir peserta didik maka perlu suatu metode pembelajaran yang mendorong peserta didik menjadi pemikir yang baik yang mampu memberikan alternative jawaban terhadap suatu permasalahan. Brainstorming adalah salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik berfikir kreatif .

Rumusan masalah dalam kajian ini adalah bagaimana pengembangan berfikir kreatif dalam pembelajaran tata busana melalui brain storming

PEMBAHASAN

Pembelajaran Tata Busana

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Belajar dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja asalkan tersedia sumber belajar dan objek yang akan di pelajari pada suatu lingkungan belajar. Begitu juga dalam pembelajaran bidang keahlian Tata Busana. Proses pembelajaran secara formal bertujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini terlihat dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar

untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial proses pembelajaran dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses berkembang secara mandiri kepada siswa melalui penemuan dalam proses berfikirnya.(10)

Pembelajaran Tata Busana mempunyai karakteristik tersendiri, yang sarat dengan pengaplikasian strategi pembelajaran keterampilan secara bervariasi. Pada pembelajaran Tata Busana penting untuk dicarikan pendekatan yang tepat dengan menerapkan berbagai strategi pembelajaran. Sebagai salah satu pendidikan vokasi, maka proporsi mata kuliah praktek lebih banyak dibandingkan teori yaitu 70 % praktek dan 30% teori. Sebagaimana pada pembelajaran pada umumnya, maka pada pencapaian tujuan pembelajaran bidang Tata Busana, melibatkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup beberapa tingkat penguasaan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Domain afektif meliputi; menerima, menanggapi, menghargai, dan mengkarakterisasi. Domain psikomotor adalah ; hasil usaha yang diperoleh seseorang akibat aktifitas personal yang menimbulkan perubahan kemampuan dan penampilan dalam meniru, memanipulasi, melakukan dan gerakan tepat, artikulasi dan naturalisasi.

Pendidikan Tata Busana merupakan pendidikan vokasional maka tujuan pendidikannya adalah untuk mempersiapkan tenaga kerja, maka orientasi kurikulumnya tertuju kepada output atau lulusannya yang kompeten. Di sini dapat dijelaskan bahwa keberhasilan pendidikan vokasional berupa lulusan dari lembaga pendidikan berorientasi kepada penampilan (performance, unjuk kerja), kemampuan soft skill dan hardskill lulusan itu di lapangan kerjanya.

Kreativitas Supriadi (2001) mendefinisikan

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta/berkreasi (4). Kreativitas sebagai kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (11). Kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada atau telah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya, baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat(4). Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi guna melahirkan suatu gagasan maupun karya nyata yang baru, kombinasi baru, atau sesuatu yang relatif berbeda dengan apa yang telah dia ketahui sebelumnya, baik sama sekali berupa produk baru yang belum pernah diproduksi di dunia ini maupun produk yang telah diproduksi orang lain tetapi relatif baru bagi individu itu sendiri.

Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri orang kreatif dalam dua kelompok, yaitu ciri-ciri kognitif (kemampuan berpikir) dan ciri-ciri afektif. Ciri-ciri kognitif meliputi kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Kelancaran ini menunjukkan pada kemampuan untuk menciptakan ide-ide sebagai alternatif pemecahan masalah. Untuk dapat menghasilkan ide-ide diperlukan adanya pengetahuan yang luas tetapi juga dalam. Orang yang kreatif memiliki kemampuan melihat masalah dari bermacam-macam sudut pandang. (2) Fleksibilitas (kelenturan), hal ini menunjuk pada kemampuan memindahkan ide, meninggalkan satu kerangka pikir untuk kerangka pikir lain, untuk mengganti pendekatan satu dengan pendekatan lain. Orang kreatif selalu berupaya menemukan

alternatif baru untuk memecahkan masalah lebih efektif lagi. (3) Orisinalitas (keaslian pemikiran), menunjuk pada kemampuan menciptakan pemikiran atau ide-ide yang asli dari dirinya (4). Orang yang kreatif memiliki kemampuan menciptakan ide atau pemikiran dalam bentuk baru, imajinatif, orisinal dan berbeda dengan ide-ide pemecahan masalah yang lama.

Selanjutnya ciri-ciri afektif dari kreativitas meliputi: motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, pengabdian atau pengikatan diri terhadap suatu tugas, rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru dan dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain. Jika ciri-ciri kreativitas dikaitkan dengan kepribadian seseorang, maka akan tampak karakteristik pribadi yang kreatif.

Beberapa karakteristik kepribadian orang kreatif adalah (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. (14) Memiliki sensitivitas terhadap keindahan dan menggunakan sebagai kekuatan untuk berpikir baru dan memecahkan masalah. Karakteristik kepribadian kreatif semacam itu berlaku bagi semua orang, baik anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Namun tentu saja berbeda dalam taraf kematangannya sebab sebagaimana diketahui bahwa anak adalah dalam proses pembelajaran. (4)

Gaya kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua gaya yaitu: a) *Adaptif problem solving*, yaitu model kreativitas yang cenderung berpikir dan bekerja untuk menyempurnakan sistem yang sudah ada. Orang-orang yang berada dalam kelompok ini sangat kreatif melakukan perbaikan terhadap sesuatu yang telah ada sehingga menjadi lebih baik, lebih cepat, lebih efektif, lebih efisien, lebih murah, lebih indah, dan sebagainya. b) *Innovatif problem solving*, yaitu cara berpikir atau bekerja yang cenderung menantang atau mengubah sistem yang sudah ada (4). Orang-orang yang berada dalam kelompok ini lebih berorientasi dan sangat kreatif menemukan hal-hal yang berbeda dari kebiasaan sehingga sering menjadi *agent of change*, kontak atau orang-orang pembawa pembaharuan. Oleh karena itu orang-orang yang ada dalam kelompok ini seperti melawan arus atau terlihat berani melakukan hal-hal yang tidak lazim.

Strategi Mengembangkan Kreativitas

Kreativitas seseorang dapat dirangsang, diasah, dan dilatih terus-menerus supaya meningkat. Cara-cara merangsang, mengasah, dan melatih kreativitas menurut Rahayu (2012) diantaranya adalah (1) Bersikap *proaktif*, dalam arti membebaskan pikiran memilih apapun ide dan tindakan kreatif yang terlintas dalam alam pikiran kita. Mungkin

terkadang muncul rasa khawatir, ragu-ragu, atau malu dengan ide yang terlintas dalam pikiran kita. Tapi, apapun bentuk ide itu lahirkan saja, kalau perlu tuliskan dengan lengkap dan jelas. (2) Terbuka terhadap masukan, artinya mau mendengarkan berbagai ide, masukan, pendapat, usaha, atau bahkan kritikan orang lain. (3) Melakukan eksperimen baru tanpa takut melakukan kesalahan atau takut menerima kegagalan. (4) Mempertajam keterampilan dalam hobi karena dapat meningkatkan kreativitas otak sehingga mampu melahirkan ide-ide segar. (5) Membina hubungan yang luas dengan beragam lingkungan, karakter, dan komunitas berbeda guna memberi kesempatan tumbuhnya kreativitas baru yang mungkin tidak diketahui sebelumnya.

Alat pengukur yang sering digunakan untuk menentukan tingkat kreativitas seseorang adalah “nilai gagasan kreatif tersebut”(8). Orang-orang ahli menyatakan bahwa “tidak ada yang lebih menakutkan daripada kreativitas tanpa cita rasa”. Banyak definisi kreativitas yang menuntut bahwa hasil akhir suatu kreativitas harus memiliki cita rasa atau bernilai. Namun, tidak semua orang berhak menentukan bernilai atau tidak bernilainya suatu kreativitas. Sebab, boleh jadi hasil kreativitas seseorang sangat bernilai bagi dirinya sendiri sementara bagi orang lain tidak berarti apa-apa.

Kreativitas seseorang dapat meningkat atau menurun. Turun naiknya tingkat kreativitas dapat dirasakan sendiri oleh individu yang bersangkutan. Oleh sebab itu kreativitas seseorang tentu dapat diukur. Pengukuran kreativitas dapat dilakukan secara sederhana atau alami maupun dengan menggunakan metode ilmiah. Kreativitas dalam bidang tata busana dapat dilihat atau diukur dari tingkat produktivitas atau kuantitas produk yang dihasilkan. Semakin banyak karya yang

dihasilkan seorang desainer berarti semakin tinggi tingkat kreativitasnya.

Dalam mengembangkan kreativitas ini guru sangat diharapkan berperan yang aktif untuk memberikan pemahaman pada siswa yang menjadi peserta didiknya. Strategi pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Tata Busana Menjelaskan strategi untuk meningkatkan kreativitas di kelas adalah sebagai berikut:

- a. Tunjukkan kepada siswa bahwa kreativitas itu dihargai.
- b. Fokuskan perhatian peserta didik pada penghargaan internal dari pada penghargaan eksternal.
- c. Dorong peserta didik menguasai suatu area mata pelajaran.
- d. Berikan pertanyaan yang mengasah pikiran.
- e. Berikan peserta didik kebebasan dan rasa aman yang dibutuhkan untuk mengambil resiko.
- f. Sediakan waktu yang memadai untuk mendorong tumbuhkembangnya kreativitas. (5)

Selanjutnya usaha-usaha yang dapat dilakukan orang tua dan guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah a) Membantu anak/peserta didik untuk memahami latar belakang mereka, pengalaman mereka dan kebiasaan perilaku. Pada cara ini izinkan masing-masing pribadi untuk mengembangkan potensi dirinya. b) Guru dan orang tua dapat menciptakan suasana untuk mendorong pemikiran kreatif dengan menghilangkan halangan luar dari kreativitas. Sensitifitas pada *problem* ditingkatkan, metode untuk membahas membebaskan imajinasi dapat dikembangkan dan sarana sistematis untuk mengevaluasi ide-ide dapat diajarkan pula. c) Anak/peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktekkan pemikiran kreatif

dalam suasana yang terkendali dan terkontrol. d) Cara-cara mengembangkan imajinasi anak/peserta didik dengan memberikan masalah-masalah yang dapat meningkatkan inteligensi remaja untuk membuahkan ide-ide yang baik, kriteria yang berbeda pada keunikan dan kegunaan. e) Guru dan orang tua harus memberikan cara instruksi yang semantik didalam menerapkan imajinasi yang dapat menghasilkan pengembangan potensi yang ada pada diri remaja.

Dalam pembelajaran di kelas guru/dosen hendaklah melakukan kegiatan yang memupuk kreativitas dalam proses belajar mengajar yaitu :

- a. Libatkan anak dalam kegiatan Brainstorming, sehingga menghasilkan sebanyak mungkin ide. Brainstorming ini merupakan sebuah teknik dimana anak didorong untuk berani mengutarakan ide-ide (kreatif) nya dalam sebuah kelompok, menyajikannya bersama ide-ide orang lain, dan mengatakan apa yang ada dalam pikirannya. Teman – teman yang mendengarkan disarankan untuk menahan diri untuk tidak menyampaikan kritik, paling tidak hingga akhir presentasi. Hal ini perlu dilakukan agar anak berani mengemukakan ide - idenya, apapun idenya. Waktu untuk menyampaikan ide-ide itu perlu dijadwalkan agar anak mau mengeluarkan sebanyak-banyak idenya walaupun ide tersebut tidak kreatif. Makin banyak ide yang dikeluarkan oleh anak, maka makin besar kemungkinan dia mengkreasikan sesuatu yang unik. Anak yang kreatif tidak takut untuk gagal dan tidak takut melakukan kesalahan. Mereka mungkin saja memasuki 20 kali jalan buntu sebelum dia bisa mengutarakan/ menemukan sebuah ide yang inovatif. Anak harus diarahkan berani menghadapi risiko tersebut.

- b. Ciptakan lingkungan belajar sedemikian rupa, sehingga dapat menstimulasi (merangsang) kreativitas anak. Setiap anak

memiliki rasa ingin tahu yang alami. Guru yang ingin mengembangkan kreativitas anak bisa mengandalkan rasa ingin tahu pada anak tersebut sebagai sebuah sarana agar anak bisa bebas berpikir. Untuk itu sebaiknya guru melakukan kegiatan-kegiatan yang justru membuat anak mencari jawaban-jawaban yang muncul dari pikiran anak sendiri, tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya harus dihafal, yang ada dalam benak guru atau dalam pikiran guru. Guru bisa juga merangsang kreativitas dengan cara mengajak anak-anak ketempat-tempat dimana kreativitas ditampilkan, misalnya di berbagai galeri busana, studi banding ke tempat-tempat desainer busana, kunjungi sekolah-sekolah sejenis yang dapat melihat ke siswa karya-karya siswa lain yang kreatif, dan lain-lain.

c. Hindari mengendalikan anak secara berlebihan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mengajarkan pada anak hal apa saja yang harus dilakukan, membuat mereka beranggapan bahwa hal yang original itu salah, buruk, dan bahwa kegiatan menjelajah (eksplorasi) itu adalah perbuatan yang sia-sia. Memberi kesempatan pada anak untuk memilih sesuatu hal sesuai minatnya dan mendukung minatnya tersebut yang mungkin berbeda dari anak lain, akan meningkatkan rasa ingin tahunya. Hal ini akan lebih baik, dari pada guru mendiktekan aktivitas-aktivitas mana yang harus mereka kerjakan. Bila orangtua atau guru terus menerus menunggui anak maka anak akan merasa bahwa dia (pekerjanya) selalu diawasi. Bila anak merasa diawasi terus maka semangat untuk berpetualang, maupun keberanian untuk mengambil risiko melakukan kreativitas bisa menjadi surut, dan mereda. Hal lain yang bisa merusak kreativitas anak adalah harapan atau tuntutan yang terlalu tinggi agar anak menunjukkan prestasi kerja, dan agar dia melakukan segala sesuatu secara sempurna.

d. Kembangkan motivasi yang ada dalam diri anak. Kegiatan-kegiatan kreatif yang dilakukan anak secara bebas, menimbulkan sebuah kesenangan tersendiri bagi anak. Oleh karena itu, penggunaan hadiah yang terlalu eksekif (misalnya mainan, uang atau benda-benda lain) bisa menghambat kreativitas. Karena kesenangan yang muncul sebagai akibat dari kegiatan-kegiatan kreatif itu sendiri menjadi pudar oleh hadirnya iming-iming hadiah. (9)

e. Kembangkan cara berpikir fleksibel, dengan cara yang menyenangkan. Seorang pemikir yang kreatif pada saat menghadapi masalah, dia bersikap fleksibel dan cenderung mengolah masalah. Dalam proses ini akan sering muncul paradoks (hal-hal yang bertentangan). Usaha untuk

berpikir kreatif akan berjalan lancar bila siswa menghadapinya dengan senang hati. Dalam bahasa sederhananya, humor bisa menjadi pelumas dari roda-roda kreativitas. Pada saat anak “bercanda ria” mereka cenderung menampilkan pemecahan-pemecahan masalah yang tidak biasa, yang unik. Bersenang-senang dan bergurau, akan membantu melepaskan sensor dalam diri yang biasanya memarahi, mengutuk, melarang, ide-ide bebas anak sebagai sebuah hal yang kurang baik.

f. Hadirkan orang-orang yang kreatif ke lingkungan sekolah dan produk-produk kreatif yang dihasilkannya sehingga anak bisa mendapat pengalaman kreatif. Minta mereka menerangkan pada anak-anak hal apa atau pengalaman apa yang membuat mereka menjadi orang yang kreatif. Bisa juga tokoh yang kreatif itu diminta menampilkan kemampuan kreatifnya. Hal ini membuat anak berfikir kreatif.

Brainstorming

Brainstorming adalah suatu situasi dimana sekelompok orang berkumpul untuk menggeneralisasikan ide ide baru seputar area spesifik yang menarik . Brain storming

juga diartikan sebagai teknik konferensi dimana tiap kelompok berusaha mencari suatu solusi pada suatu permasalahan yang spesifik melalui pemunculan ide-ide secara spontan oleh masing-masing anggota kelompok. Dalam brainstorming seseorang dapat mengkombinasikan ide-ide sendiri dengan ide orang lain untuk memunculkan ide baru atau pun menggunakan ide orang lain untuk merangsang munculnya ide. Semua partisipan berusaha akan mengemukakan ide-ide baru dan pemecahan masalah. Adapun aturan yang perlu diperhatikan dalam melakukan brain storming adalah : tidak ada kritik terhadap ide apapun kecuali brainstorming untuk mengevaluasi ide, ide harus ditulis /dituangkan tanpa diedit, lucu atau ide yang liar kurang berbobot dapat diterima, semua jenis ide atau gagasan sangat diharapkan, memberikan kontribusi berdasar pendapat orang dapat diterima.

Brainstorming dapat dilakukan dengan tujuan mendefinisikan permasalahan yang terjadi, mendiagnosa permasalahan-permasalahan dan merekomendasikan suatu kegiatan dengan memunculkan solusi yang memungkinkan dan mengidentifikasi dampak yang dapat ditimbulkan dari solusi tersebut. Brain storming secara berkelompok lebih baik karena ketika anggota ada yang keterbatasan ide anggota lain dapat berkreasi menghasilkan ide untuk tahap selanjutnya.

Kegiatan brainstorming dapat dilakukan di dalam kelas secara klasikal, kelompok atau perorangan. Ketika peserta didik sudah terbiasa dengan proses maka peserta didik dapat melakukan brainstorming secara personal ketika merasa terbantu menyelesaikan masalah.

Peran guru sebagai fasilitator pada kegiatan brainstorming. Guru berusaha menciptakan situasi yang kondusif bukan mengendalikan proses brainstorming.

Adapun tahapan brain storming adalah sbb :

- 1) persiapan (preparation) mendiskusikan pertanyaan atau permasalahan yang actual. Siswa diberikan kesempatan beberapa waktu untuk berpikir "sleep on it" (berinkubasi)
- 2) Pencarian fakta (Fact Finding) dimulai dengan pendefinisian masalah, pertanyaan, atau isu yang akan dipecahkan. Pertanyaan sebaiknya tidak terlalu meluas dan bermakna ambigo. Pertanyaan yang dikemukakan dituliskan di papan tulis atau slide. Diskusi kan informasi yang berkaitan dengan pertanyaan, yang dapat membantu peserta didik berfikir.
- 3) Pemanasan (warm-up) pemanasan dilakukan secara sederhana, dapat dimulai dengan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan yang singkat dan menggeikan untuk mempraktikkan brain storming pertanyaan dapat berupa apa saja yang permasalahan dapat memotivasi siswa untuk mencurahkan gagasannya. Brain storming dapat dilakukan dengan teknik mind mapping atau concept mapping. Sesuai kemajuan teknologi penggunaan computer dalam brainstorming perlu dilakukan perekaman dan membagi-bagikan urutan gagasan dan kesimpulan akhir, membiarkan kontribusi gagasan bersama orang yang berda ke dalam perangkat computer sendiri dan dapat merekam suara dari keseluruhan kegiatan brainstorming.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pengembangan kreativitas siswa/mahasiswa sangat penting dilakukan. Kreativitas siswa mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk mengembangkan kreativitas siswa/mahasiswa dapat dilakukan dengan cara bersikap *proaktif*, terbuka terhadap masukan, melakukan eksperimen baru

tanpa takut melakukan kesalahan atau takut menerima kegagalan, mempertajam keterampilan dalam hobi karena dapat meningkatkan kreativitas otak sehingga mampu melahirkan ide-ide segar serta membina hubungan yang luas dengan beragam lingkungan, karakter, dan komunitas berbeda guna memberi kesempatan tumbuhnya kreativitas baru yang mungkin tidak diketahui sebelumnya. Usaha yang dilakukan dapat berupa pembelajaran *brainstorming*, memberi motivasi, menghadirkan orang-orang kreatif ke sekolah serta tidak membatasi siswa secara berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Gorden.1975. Teaching Science Through Discovery.colombus.Company,Abe ll &Howell Company
- [2]. Harris ,Robert.1998.intruduction to creative thinking. Diambil pada tanggal 24 januari 2007 dari www.Virtual salt.com
- [3]. Morris, wayne.2006. Cratifyty-Its Place in Education.Diambil dari jpb.com
- [4]. Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Depdiknas dan Rineka Cipta, Jakarta
- [5]. Ormrod,Jeanne Ellis. 2011. *Educational psychology; Developing Learners (Ed.7)*. Boston.Pears harles E.Merril Publishing
- [6]. Rahayu, Ani Sri. 2012. *Pengembangan Kreativitas Kemandirian*. Malang, Yogyakarta. Aditya Media Publishing
- [7]. Sangari, Ferry Johnny. 2013. *Model Pembelajaran Vokasi*, Seminar Nasional Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Vokasi dalam PerspektifKurikulum 2013 – Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang 9 November 2013.
- [8]. Samosir, Alfonsus. 1992. *Seni Berpikir Kreatif*. Jakarta. Erlangga.
- [9]. Santrock, J.W., 2008, *Psikologi Pendidikan*, Alih Bahasa Tri Wibowo B.S., Jakarta: Kencana.
- [10]. Sudira..Putu.2018. Metodologi pembelajaran vokasional abadXX!.Penerbit :UNY Press
- [11]. Supriadi, D. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: ALFABETA.
- [12]. Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.