

Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS

**Allya Fadillah¹, Amini², Anggi Ayu Sahfitri³, Kamalia Lubis⁴, Lela Mahyuni⁵,
Khoirul abdi⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

llyafadillah123@gmail.com¹, amini@umsu.ac.id², anggiayusahfitri@gmail.com³,
Kamalia461@gmail.com⁴, mahyunilela64@gmail.com⁵,
khairulabdi260@gmail.com⁶

ABSTRACT

The field application shows that social science education is still mainly theoretical. The attitude that social science education is only "for memorization" is only partially responded to by teachers who solely focus on delivering theoretical content. The classroom learning process shows that schools have not been able to optimize students' creative thinking abilities, especially in using those abilities to solve everyday challenges. To encourage student creativity, teachers must have their own creative skills. If teachers act as creative pilots for the class, student creativity will also emerge. To achieve the true goals of social science education, the lesson materials outlined in the syllabus must be well developed. New ideas or ideas that have never been thought of before are considered creative. In the field of education, creativity is very important for understanding lessons or understanding all future tasks. Therefore, efforts to foster creativity should begin from elementary school or early childhood. Creative expression and the actualization of personal identity in relation to oneself, nature, and others is an experience.

Keywords: *creativity ability, social studies learning*

ABSTRAK

Aplikasi lapangan menunjukkan bahwa pendidikan ilmu sosial masih terutama pada tingkat teoritis. Bahkan sikap bahwa pendidikan IPS hanya "sebagai pelajaran hafalan" hanya ditanggapi sebagian oleh guru yang semata-mata berkonsentrasi pada tujuan pemberian konten berupa teori. Proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa pendidikan di sekolah belum mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam menggunakan kemampuan tersebut untuk memecahkan tantangan sehari-hari. Untuk mendorong kreativitas siswa, guru harus memiliki keterampilan kreatif sendiri. Jika guru bertindak sebagai pilot kreatif untuk kelas, kreativitas siswa juga akan muncul. Untuk memenuhi tujuan pendidikan IPS yang sebenarnya, maka materi pelajaran yang telah disusun dalam silabus harus dikembangkan dengan baik. Ide baru atau ide yang belum pernah terpikirkan sebelumnya dianggap kreatif. Di bidang pendidikan, kreativitas sangat penting untuk memahami pelajaran atau memahami semua tugas yang akan datang. Untuk itu, upaya yang harus dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas dimulai sejak sekolah dasar atau sejak usia dini. Ekspresi kreatif dan aktualisasi identitas pribadi dalam hubungannya dengan diri sendiri, alam, dan orang lain adalah sebuah pengalaman.

Kata kunci: *kemampuan kreativitas, pembelajaran ips*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan seorang guru untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya agar dapat berkembang secara maksimal. Untuk itu, Gagne (1977:67) menegaskan bahwa agar pembelajaran dapat berlangsung dalam diri siswa diperlukan kondisi belajar (*situated learning*). Kondisi pembelajaran tersebut antara lain adalah meningkatnya (munculnya) daya ingat siswa sebagai akibat dari pembelajaran sebelumnya serta adanya suatu perancangan (penstrukturan) dalam pembelajaran.

Menurut temuan penelitian, pengajaran IPS masih mengikuti model konvensional, di mana peserta didik terutama berinteraksi dengan instruktur (berorientasi guru). Siswa tidak memiliki pilihan untuk memilih model pembelajaran atau pendekatan yang diterapkan. Di kelas, kurang ditekankan pada kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Peneliti menemukan permasalahan lain, yaitu pengajaran mata kuliah IPS di SMP masih dilakukan secara swadaya. Dikotomi antara pengajaran dan pembelajaran ini menjadi perhatian karena membuat lebih sulit untuk menilai kemajuan siswa. Karena realita tersebut, maka terjadi peningkatan tuntutan terhadap penerapan paradigma pembelajaran yang seru dan menyenangkan. Model pembelajaran tema merupakan salah satu model pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks perkuliahan IPS. Karena memaparkan tema-tema pembelajaran yang lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, maka model pembelajaran ini akan lebih seru dan relevan bagi anak. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini menyajikan tema-tema pembelajaran yang lebih kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Moustakis (Munandar, 2009), kreativitas adalah pengalaman yang terdiri dari ekspresi dan perwujudan identitas diri sendiri secara terpadu dalam hubungannya dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Tindakan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan dilakukan oleh orang lain atau kecenderungan untuk menciptakan sesuatu itulah yang membedakan jenis kreativitas ini dengan jenis kreativitas lainnya.

Hasil dari metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah anak-anak tersebut tidak dapat berkembang menjadi pribadi yang imajinatif dan mandiri. Siswa yang banyak akal akan menemukan solusi untuk masalah mereka sehingga mereka dapat terus menghidupi keluarga mereka tanpa harus melepaskan pendidikan mereka. Menurut Treffinger (dikutip dalam Munandar, 1999:37), *"melalui belajar secara kreatif, siswa dapat memunculkan alternatif-alternatif untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang tidak terbayangkan sebelumnya"*. Ini menguatkan apa yang dia klaim.

Dalam jurnal berikut ini, penulis akan berupaya untuk membahas isu-isu yang relevan dengan pengembangan strategi pembelajaran IPS dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas kreatif siswa.

METODE PENELITIAN

Usaha penelitian ini menggunakan metodologi yang disebut Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) untuk menyelidikannya. Menurut Suryabrata (Mahmud & Priatna, 2008), penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru, strategi baru, atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia nyata lainnya. Dengan kata lain, penelitian tindakan berusaha untuk mengembangkan cara berpikir baru tentang bagaimana memecahkan masalah. Penelitian tindakan adalah penelitian yang ditujukan untuk memecahkan masalah atau memperbaiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Langkah-langkah yang perlu diambil seseorang untuk menghasilkan ide orisinal disebut sebagai "proses kreativitas". Selama proses kreatif ini, akan ada sejumlah langkah yang diselesaikan. Menurut Baron (1994:97), ada beberapa proses yang perlu diselesaikan agar proses kreatif ini berhasil. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; dan (4) verifikasi. Tahap yang dikenal dengan "persiapan" adalah tahap di mana informasi atau data dikumpulkan sebagai bahan untuk tahap yang dikenal dengan "memperbaiki tantangan yang dihadapi".

Selama masa inkubasi, alam bawah sadar bekerja untuk meningkatkan teknik pemecahan masalah yang telah dikerjakannya. Tahap ini dikenal sebagai tahap kontemplasi, dan dapat bertahan untuk waktu yang tidak ditentukan, artinya bisa sangat lama atau sangat singkat. Di sisi lain, tahap yang dikenal sebagai "iluminasi" mengacu pada saat solusi untuk kesulitan mulai terbentuk dalam pikiran seseorang. Selama tahap ini, ledakan spontan mulai muncul, dan komunikasi hasil mulai terjadi dengan individu dalam hidup Anda yang penting bagi Anda. Untuk memungkinkan analisis lebih lanjut dan perbaikan dari hasil yang ditemukan. Pada tahap proses yang disebut sebagai tahap verifikasi ini, kegiatan evaluasi gagasan kritis sudah mulai disesuaikan dengan keadaan atau kondisi dunia yang sebenarnya. Puncak dari proses ini adalah tahap yang memerlukan peningkatan realisasi tanggung jawab atas konsekuensinya.

Pendekatan Pembelajaran IPS

Kemampuan kognitif, emosi, dan teknis siswa semuanya meningkat selama proses pembelajaran. Keterampilan ini diasah bersamaan dengan akumulasi pengalaman baru yang diperoleh melalui pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 161-170), pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa metode yang berbeda, antara lain sebagai berikut: a) *Learning on Your Own Time* Merupakan kegiatan mengajar yang menitikberatkan pada pemberian bantuan kepada setiap individu dari guru serta saran belajar. Fasilitator, mentor, ahli diagnosa masalah pembelajaran, dan mitra percakapan adalah semua peran yang dimainkan guru di kelas. b) Belajar dalam Kelompok untuk memfasilitasi kegiatan

belajar mengajar di kelas, instruktur akan membentuk kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari tiga sampai empat siswa. Mengembangkan kemampuan seseorang untuk bekerja secara efektif dengan orang lain dan mendapatkan pengalaman dalam manajemen dan kepemimpinan adalah dua fokus utama dari orientasi dan penekanan pada penerapan pembelajaran kelompok. c) Pendidikan dengan Moda Tradisional merupakan kapasitas yang paling utama dari pengajar, kegiatan mengajar yang efektif, ekonomis, pembiayaan kelas lebih murah karena dilaksanakan dan dilakukan pembelajaran di kelas. Pembelajaran kelas dapat dilakukan dengan metode berikut: (1) membangun ketertiban di ruang kelas; (2) menumbuhkan suasana hati yang positif di lingkungan belajar; (3) mengarahkan perhatian siswa pada bahan ajar; (4) mendorong siswa untuk terlibat dalam experiential learning; dan (5) pengorganisasian pengajaran sesuai dengan keadaan masing-masing siswa.

Kreativitas dalam Pembelajaran IPS

Setiap orang memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif, yang merupakan kualitas unik yang dimiliki setiap orang. Setiap orang memiliki kecenderungan alami untuk mengekspresikan sisi kreatif mereka dan menunjukkan kreativitas sejak mereka dilahirkan, meskipun dalam berbagai konteks dan berbagai tingkatan. Tidak ada yang namanya orang yang sama sekali tidak memiliki kemampuan kreatif. Menurut Supriadi (1994), bakat kreatif merupakan sesuatu yang dimiliki setiap orang, meskipun dalam kadar yang berbeda-beda. Setiap orang dilahirkan dengan potensi kreatif yang memiliki kapasitas untuk dikembangkan dan dipupuk dengan usaha dan latihan. Kreativitas dapat dipandang sebagai produk dan hasil pemikiran atau tindakan manusia, serta proses yang melibatkan pemikiran tentang berbagai ide untuk menghadapi masalah. Individu yang kreatif dapat memandang kreativitas sebagai suatu proses yang melibatkan permainan dengan ide-ide atau komponen-komponen yang ada dalam pikirannya. Hal ini membuat proses kreatif menyenangkan dan menantang bagi para siswa tersebut. Pengembangan konsep baru sangat penting bagi seseorang karena tanpa adanya konsep, orang tersebut tidak akan dapat menemukan solusi untuk suatu masalah. Jika sebuah pemikiran telah dihasilkan, maka seseorang dapat mulai bekerja untuk memecahkan suatu masalah. Setelah masalah diselesaikan, ada potensi untuk menjadi sesuatu yang sama sekali baru. Dalam konteks pemerolehan berpikir kreatif melalui pembelajaran IPS, peran pengajar adalah menumbuhkan lingkungan yang kondusif bagi perluasan dan pematangan potensi kreatif siswa melalui banyaknya kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti. Kepada Torrence dan Goff (2002: 231), ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengkondisikan suasana yang mendukung tumbuh kembang kreativitas anak dalam kegiatan pembelajarannya. Upaya tersebut antara lain sebagai berikut: 1. Mengajarkan siswa untuk menghargai dan menikmati usaha kreatifnya sendiri; 2. Menghargai pertanyaan luar biasa atau aneh yang diajukan siswa; 3. Menunjukkan kepada siswa bahwa gagasannya memiliki nilai, khususnya dengan mendengarkan dan memperhatikan gagasannya; 4. Mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-ide kreatifnya. Dapat ditarik

kesimpulan, berdasarkan upaya pengembangan yang dijelaskan di atas, bahwa lingkungan belajar pada dasarnya membutuhkan perhatian, ketersediaan, stimulasi, tantangan, dorongan, dukungan; keterbukaan; keadilan; kesempatan; kebebasan; rasa hormat; pengertian; kepercayaan; pengembangan; keamanan; kehangatan; peran; kepositifan; penerimaan; keberanian; keterlibatan; keputusan; objektivitas; pengakuan; dan pelatihan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Jelas dari apa yang telah dikemukakan di atas bahwa anak-anak perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka, terutama dalam proses mencari solusi untuk masalah. Siswa dapat memperoleh manfaat dari berlatih berpikir divergen dan kreatif dengan terlibat dalam pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk menghasilkan sebanyak mungkin solusi potensial untuk suatu masalah. Dalam metode ini, anak-anak akan memupuk kemampuan kreatif mereka. Jika seorang siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya secara penuh, ada kemungkinan lebih besar bahwa mereka akan dapat mengatasi hambatan dan memanfaatkan peluang di masa depan untuk memberi makna hidup mereka dengan cara yang lebih orisinal, efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, Utami. (2004). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta.
- Russefendy, E.T. (1988). Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran matematika untuk Meningkatkan CBSA. Tarsito.
- Russefendy, E.T. (1990). Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini untuk Guru dan PGSD. Tarsito.
- Supriadi, D. (1994). Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek. Alfabeta.