

MENJADI GURU YANG KREATIF

Oleh: Mami Hajaroh

PPM pada Guru TK ABA Sleman Yka.

Pendahuluan

Guru merupakan barisan terdepan bagi pencapaian tujuan pendidikan. Ditangan para gurulah anak dididik sejak pagi sampai siang atau bahkan sampai petang. Guru diibaratkan pula sebagai orang tua kedua bagi anak didik. Karena guru yang berperan dalam pendidikan kedua setelah orang tua. Ketika anak memasuki usia sekolah maka kemudian guru yang memegang peranan yang terkadang peranan guru menjadi lebih besar dari pada orang tuanya.

Taman Kanak-kanak sekolah pertama yang diikuti anak ketika dia memasuki dunia pendidikan dan untuk pertama kalinya dia berpisah dari orang tuanya dalam waktu lebih lama. Taman Kanak-Kanak merupakan dunia kedua bagi anak setelah keluarganya. Oleh karena itu peranan guru taman kanak-kanak menjadi sangat penting di masa usia dini dari perkembangan anak. Kemampuan guru untuk membantu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki menjadi sebuah keniscayaan.

Akan tetapi guru taman kanak-kanak terkadang mengalami berbagai kendala karena adanya berbagai keterbatasan, baik keterbatasan sarana, peralatan, maupun prasarana pendidikan lainnya di sekolah. Apalagi bila letak sekolah jauh di pedalaman dengan fasilitas sekolah yang serba kekurangan. Dalam kondisi yang semacam ini

menuntut guru untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan proses pendidikan .

Apakah Kreatifitas itu?

Kreativitas sebagaimana dikemukakan oleh Edell Jarboe didefinisikan sebagai munculnya generasi ide-ide baru atau jalan baru dari perbuatan berpikir. Orang yang kreatif adalah seseorang yang bangkit ide-ide barunya dalam proses kreatif, bagaimana memproduksi ide-ide, solusi-solusi, dan penemuan-penemuan baru. Pepatah mengatakan, kita akan semua kreatif secara alamiah. Dari membuat puisi sampai membangun rumah, dari program computer sampai humor, dari musik sampai sains, kreativitas dimanifestasikan dalam bermacam cara yang berbeda. Termasuk juga ide-ide kreatif adalah ide yang mencampur dan memadukan ide-ide yang tidak pernah dikombinasikan sebelum cara ini. Atau mungkin juga dengan ide yang sama dapat digunakan dalam cara-cara yang berbeda (Paul McNeese)

Kreativitas sering pula dianggap melibatkan dua unsur, pertama *kefasihan* yang ditunjukkan dengan kemampuan untuk selalu memunculkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru ataupun cara-cara baru sebagai hasil dari proses berpikir. Kedua, *keluwesan*, kemampuan memunculkan ide-ide, gagasan-gagasan atau cara-cara baru yang berbeda-beda untuk penyelesaian masalah. Istilah kreativitas digunakan untuk menunjukkan pada kemampuan individu yang dengan keunikan, ketrampilan dan kemahirannya untuk selalu dapat menghasilkan ide-ide baru, gagasan-gagasan baru juga cara-cara baru, yang bernilai bagi individu tersebut.

Pada dasarnya setiap orang kreatif setiap hari. Kreatif muncul dalam berbagai solusi kecil pada masalah yang muncul dalam setiap harinya. Seperti contoh ketika anda tidak menemukan kain lap di satu pagi untuk membersihkan meja maka anda mengambil kain usang untuk membersihkan meja. Ketika suatu malam anda dan suami tidak memiliki cukup uang untuk makan malam di restoran pada hari ulang tahun, maka anda membuat masakan yang istimewa untuk berdua. Pada dunia kerja, ketika pimpinan membatalkan bonus tahunan, berpikir kreatif membantu anda bangkit dengan cara baru yang membantu anda mengembangkan motivasi dengan skedul yang tepat waktu dan dengan kelompok anda dapat mendatangi club. Kreatifitas memberikan kepada kita untuk belajar apakah kita bisa menjadi capable (mampu). Kreativitas memberikan pada kita realisasi bahwa keterbatasan kita dapat dikembangkan dan memberikan kekuatan, keterbatasan menjadi mungkin untuk bahagia.

Setiap dari kita mampu menggunakan kekuatan kreatif untuk menguasai pengembangan yang spesifik daalam wilayah (area) yang dapat memberikan kontribusi untuk lebih efektif ditempat kita bekerja. Kita mampu untuk mencoba dengan membuka cara baru dari pengalaman hidup menambah fleksibilitas dan lebih membuka pemikiran. Banyak cara dalam kreatifitas yang dapat membantu produksi yang dapat meningkatkan outcome, daan menjadikan semuanya menjadi praktis, Kita semua memiliki kemampuan, yang kita butuhkan adalah ketrampilan, metode dan focus.

Memunculkan Kreatifitas

Gagasan-gagasan dan ide-ide kreatif dapat dimunculkan dengan berbagai cara, diantaranya:

1. Kuantitas

Teknik-teknik kreatif dalam berbagai tingkatan keseluruhannya bersandar pada pengembangan pertama sejumlah gagasan sebagai suatu cara untuk memperoleh gagasan yang baik dan kreatif. Kecenderungan manusia untuk mendapatkan gagasan, pemecahan, atau penjelasan pertama yang muncul dan melekat dalam pikiran merupakan kerugian besar bagi kreativitas. Jika masalahnya kecil seperti misalnya apa yang dihidangkan untuk makan siang, maka pendekatannya mungkin tepat. Akan tetapi, bila masalahnya besar dimana kita ingin mendapatkan pemecahan baru dan orisinal, maka kita membutuhkan banyak gagasan untuk dipilih.

2. Teknik Brainstorming:

Teknik *brainstorming* mungkin merupakan cara yang terbanyak digunakan, tetapi juga merupakan teknik pemecahan kreatif yang tidak banyak dipahami. Banyak orang mempergunakan istilah *brainstorming* untuk mengacu pada suatu proses yang menghasilkan suatu gagasan baru, atau menggunakan istilah tersebut untuk mengacu pada suatu kumpulan proses pemecahan masalah. Sebenarnya teknik *brainstorming* adalah kegiatan yang menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan tersebut mendorong timbulnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang menyimpang liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang baik dan kreatif. Teknik ini cenderung menghasilkan gagasan baru yang orisinal untuk menambah jumlah gagasan konvensional yang ada.

3. Sinektik

Analogi telah lama digunakan sebagai salah satu alat bantu bagi proses penyusunan secara kreatif. Sinektik merupakan suatu metode atau proses yang menggunakan metafora dan analogi untuk menghasilkan gagasan kreatif atau wawasan segar ke dalam permasalahan. Guna menghentikan kebiasaan lama serta gagasan usang dan untuk memperkenalkan suasana rileks ke dalam proses penggalian ide, maka proses sinektik mencoba membuat yang "asing" menjadi "akrab" dan juga sebaliknya

4. Memfokuskan

Dr. Maxwell dalam bukunya *Psycho Cybernetics* menguraikan metode untuk mencapai hasil yang diharapkan secara kreatif. Buku tersebut menguraikan pengalaman membentuk pola reaksi baru yang otomatis melalui imajinasi. Caranya adalah dengan berbuat seolah-olah apa yang diinginkan akan terjadi besok, telah terjadi saat ini. Apabila proses itu dilakukan secara berulang-ulang, maka pikiran akan terpusat ke arah tujuan yang dimaksud dan melibatkan *automatic servo-mechanism*.

Hambatan Untuk Menjadi Kreatif

1. Kebiasaan

Kebiasaan adalah reaksi dan respons yang telah kita pelajari untuk bertindak secara otomatis tanpa berpikir atau mengambil keputusan terlebih dahulu. Biasanya sulit dan tidak enak mengubah suatu kebiasaan, apakah kebiasaan itu baik atau buruk.

2. Waktu

Kesibukan merupakan salah satu alasan orang untuk tidak menjadi kreatif. Di lain pihak, ada orang yang mempunyai waktu untuk menjadi lebih kreatif dengan mencari waktu dari 24 jam yang sama yang tersedia bagi setiap orang.

3. Dibanjiri Masalah

Sebagian dari kita merasa bahwa kita berhadapan dengan begitu banyak masalah yang penting dimana kita tidak mempunyai cukup waktu dan tenaga untuk mengatasi beberapa masalah secara kreatif. Kita lalu mengabaikan semua masalah dan tidak mau mengolahnya dengan otak kita.

4. Tidak Ada Masalah

Kita adalah makhluk pemecah masalah yang terus-menerus menghadapi dan memecahkan sejumlah masalah. Jika masalah kita dipecahkan secara otomatis atau menurut kebiasaan, maka kita tidak akan pernah mengenal masalah tersebut dan kita merasa bahwa kita tidak akan pernah mempunyai masalah.

5. Takut Gagal

Kegagalan dapat berbentuk pengasingan, kritik, kehilangan waktu, kehilangan pendapatan, atau kecelakaan. Akan tetapi, lebih baik gagal daripada tidak pernah mencoba sama sekali.

6. Kebutuhan akan Sebuah Jawaban Sekarang

Manusia tidak mau mengalami kesulitan karena tidak memiliki suatu jawaban langsung. Ketika suatu masalah dikemukakan, kita secara langsung memberikan

sebuah pemecahan. Hanya jika pemecahan pertama tidak berjalan, barulah kita mau mencoba cara yang lain.

7. Kegiatan Mental yang Sulit Diarahkan

Banyak diantara kita menemukan kenyataan bahwa mengerahkan tenaga fisik jauh lebih mudah dibandingkan dengan mengerahkan tenaga mental. Kita biasanya melaksanakan pekerjaan kita selama periode waktu yang cukup lama dengan hanya sedikit berpikir.

8. Takut Bersenang-senang

Bagian proses pemecahan masalah secara kreatif mencakup kegiatan-kegiatan yang bersifat santai seolah-olah main-main, tetapi dipikirkan dan dipertimbangkan secara serius. Barangkali ketidaksempatan kita untuk bersantai pada waktu memecahkan masalah ada kaitannya dengan besarnya masalah yang kita hadapi atau adanya perasaan tidak aman yang kita rasakan bila menghadapi suatu masalah.

9. Kritik Orang Lain

Secara tak sengaja kreativitas sering terhambat oleh kritik-kritik orang lain. Bila suatu gagasan baru diperkenalkan, kebanyakan gagasan tersebut sering dipatahkan dan diobrak-abrik orang lain. Memang kadangkala hal tersebut penting untuk membantu orang supaya tetap berpijak pada kenyataan, namun seharusnya kritik-kritik tersebut dapat menjadi pendorong bagi perbaikan kreativitas.

Menjadi Guru Yang Kreatif

Apabila dicermati makna kreativitas di atas maka setiap orang mampu menjadi manusia yang kreatif. Untuk menjadi kreatif diperlukan upaya yang sungguh-sungguh dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai hambatan yang menghalangi kreatifitas. Juga diperlukan keberanian untuk selalu mencoba terhadap sesuatu yang baru, baik berupa ide-ide, gagasan-gagasan ataupun cara-cara baru untuk memberikan solusi padaa berbagai permasalahan kehidupan.

Guru di taman kanak-kanak tidak terlepas dari pelbagai masalah yang muncul keseharian dalaam menjalankan tugasnya di sekolah. Dari merancang pembelajaran, persiapan, proses maupun di akhir pembelajaran. Baik mengenai permasalahan materi, metode, sarana pembelajaran. Masing-masing guru akan memikliki permasalahan yang berbeda apalagi di sekolah yang berbeda.

Perbedaan permasalahan di masing-masing sekolah dan masing-masing guru memerlukan solusi pemecahan yang berbeda pula. Oleh karena itu kreatifitas guru dalam menyelesaikan permasalahan menjadi sesuatu yang penting. Ide-ide baru yang dimiliki akan sangat membantu guru daan sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Misalnya, ketika sekolah tidak memiliki beberapa alat peraga untuk pembelajaran maka guru dapat membuat peralatan pembelajaran yang sederhana dari sesuatu yang ada di lingkungan sekolah. Tidak harus mahal akan tetapi dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran di sekolah.

Pemikiran bahwa peralatan pembelajaran harganya mahal dan hanya dapat dibeli oleh sekolah-sekolah yang memiliki dana adalah sebuah pemikiran yang perlu untuk diubah. Hal ini akan memberikan kesan bahwa sekolah itu mahal. Bagi guru yang memiliki kreatifitas akan berusaha untuk melengkapi kebutuhan peralatan

sekolah dengan biaya yang seminimal mungkin tetapi muncul ide-ide dan gagasan-gagasan baru dalam pembelajaran dan tujuan pendidikan akan tercapai. Bahkan kreatifitas guru dalam mencipta peralatan akan dapat menjadi contoh bagi anak untuk menjadi kreatif tanpa harus dengan dana yang tinggi.

Untuk menjadi kreatif perlu adanya kemauan untuk berubah. Mengatasi berbagai hal yang selama ini menghambat munculnya kreatifitas. Mengubah kebiasaan-kebiasaan yang stagnan menjadi kebiasaan kreatif. Dengan kreatif menjadikan kita merasa bisa selalu mengada dan bahagia.

Daftar Pustaka

Paul McNeese. *A Quick Course in Creativity*. www.betterchange.com,

Edel Jarboe. *Enhance Your Creativity*. www.selfhelpforher.com

Joyce Jace. **The Plunger**. www.jmjace.com

Makalah



Menjadi Guru yang Kreatif

*disampaikan pada Pelatihan kreatifitas
bagi Guru Taman Kanak-Kanak sekecamatan Ngemplak Sleman
Yogyakarta*

Penulis:
Mami Hajaroh, M.Pd.