

Data di atas menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya, jauh di bawah Filipina, Amerika Serikat, Inggris dan Jerman, bahkan di bawah negara India, Kamerun dan Zulu. Apa yang menyebabkan fenomena ini? Banyak faktor yang diperkirakan menjadi penyebab rendahnya kreativitas di Indonesia. Beberapa faktor tersebut di antaranya pola asuh orang tua yang cenderung otoriter serta sistem pendidikan yang kurang mendukung. Pembahasan yang lebih lanjut akan dipaparkan dalam bab berikut ini.

C. Permasalahan Pengembangan Kreativitas di Indonesia

Apa yang menyebabkan anak Indonesia menempati ranking terakhir dalam kreativitas dibandingkan 8 negara lainnya? Di bawah ini akan diutarakan beberapa faktor penting yang dapat menghambat potensi kreatif anak di Indonesia, sebagai berikut;

1. Hambatan Diri Sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas. Di bawah ini akan dijelaskan faktor psikologis, biologis, fisiologis, dan sosial individu yang dapat menghambat tumbuhnya kreativitas.

a. Psikologis

Beberapa perilaku berikut merupakan contoh perilaku individu yang dapat menghambat perilaku kreatif sebagaimana yang diutarakan Munandar (1999), di antaranya seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, kekakuan dan ketidaklenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil risiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, ketakhyulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

b. Biologis

Dari sudut biologis, beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri herediter. Sementara pakar lainnya percaya bahwa lingkunganlah yang menjadi faktor penentu utama. Harus diakui bahwa gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas inteligensi dan kreativitas.

c. Fisiologis

Seseorang dapat mengalami kendala faali karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan. Kemungkinan lain seseorang menyandang salah satu kelainan fisik yang menghambatnya untuk mengungkapkan kreativitasnya.

d. Sosiologis

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menentukan kemampuan kita untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan kita. Ungkapan kreatif melibatkan risiko pribadi. Sering seseorang mundur dari pernyataan pikiran atau pendapat agar merasa diterima.

2. Pola Asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri. Perilaku kreatif dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Lain halnya jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi dengan toleransi, wajib menaati peraturan, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan, tidak punya keinginan untuk maju dan berkembang, siap berubah dan beradaptasi dengan baik, terbiasa berpikir satu arah (linier), dan lain sebagainya.



Kehidupan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua menjadi sangat penting bagi anak dan akan memengaruhi kehidupan anak hingga ia dewasa.

3. *Sistem Pendidikan*

Banyak orang kreatif ternama yang membenci sekolah atau kurang berprestasi di sekolah. Bagi anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi, sekolah dapat menjadi membosankan. Cara terbaik untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menantang serta bahan pelajaran yang majemuk dan melibatkan siswa secara aktif. Fleksibilitas guru dalam mengajar sangat memegang peranan penting.

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, Supriadi (1994) berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan kita lebih mengarah pada pendidikan “akademik” dan “Industri tenaga kerja”. Artinya sistem persekolahan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi ‘pintar di sekolah saja’ dan menjadi “pekerja” bukan menjadi “manusia Indonesia yang seutuhnya”.

Dalam sebuah penelitian Munandar (1999) menemukan bahwa karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru di antaranya sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dan karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

Selanjutnya Munandar (1999) memaparkan berbagai kondisi di sekolah yang dapat menjadi kendala bagi pertumbuhan kreativitas siswa, sebagai berikut;

a. **Sikap guru**

Dalam suatu studi, tingkat motivasi intrinsik siswa terlihat lebih

rendah jika guru terlalu banyak mengontrol, dan lebih tinggi jika guru memberikan lebih banyak otonomi.

b. Belajar dengan hafalan mekanis

Salah satu cara yang keliru dalam menghimpun pengetahuan adalah dengan belajar secara mekanis, menghafal fakta tanpa pemahaman bagaimana hubungan antar fakta tersebut.

c. Kegagalan

Kegagalan mempunyai dampak yang nyata terhadap motivasi intrinsik dan kreativitas. Kita tidak dapat menghindari sepenuhnya suatu kegagalan. Yang paling penting adalah cara guru dalam membantu siswa memahami dan menafsirkan kegagalannya.

d. Tekanan akan konformitas

Tekanan yang berlebihan terhadap konformitas tradisi, di rumah, di sekolah, ataupun lingkungan dapat menghambat pengembangan kreativitas. Sebaiknya seorang anak diberi kebebasan untuk menjadi dirinya sendiri.

Masih berkenaan dengan sistem pendidikan, Amabile (dalam Munandar, 1999) memaparkan empat hal yang harus dihindari di sekolah, karena dapat mematikan kreativitas, yaitu:

a. Evaluasi

Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif adalah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau setidaknya menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang berkreasi. Bahkan jika anak menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitasnya.

b. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

c. Persaingan

Persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dibandingkan dengan pekerjaan siswa lain dan bahwa yang



terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas.

d. Lingkungan yang membatasi

Jika anak berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, hal ini dapat merusak minat dan motivasi intrinsik kreativitas mereka.

4. Latar Belakang Sejarah dan Budaya

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam perkembangan kreativitas di Indonesia adalah 'luka lama' akibat masa penjajahan selama tiga abad oleh kolonial Belanda, serta tiga tahun selama masa penjajahan Jepang. Peristiwa ini telah memberikan dampak yang besar terhadap pengembangan kreativitas. Kebiasaan hidup sehari-hari yang selalu berada di bawah tekanan, ketakutan, instruksi, dan perintah telah membuat bangsa Indonesia kehilangan "nyali" untuk hidup mandiri. Hal ini terus berkelanjutan secara turun-temurun antargenerasi. Tidak diberikannya kebebasan berperilaku dan berpikir telah membeleggu pengembangan kreativitas masyarakat Indonesia.

Selain akibat masa penjajahan yang masih membekas hingga saat ini, masyarakat Indonesia pun masih memiliki budaya yang kurang menguntungkan bagi terkembangkannya sifat-sifat kreatif, sebagaimana yang diutarakan oleh Adams (dalam Munandar, 1999) terdapat enam faktor budaya yang dapat menghambat tumbuhnya kreativitas, dan masih kental di Indonesia, budaya tersebut adalah:

- a. Anggapan masyarakat bahwa berkhayal atau melamun adalah membuang waktu.
- b. Anggapan masyarakat bahwa sikap atau suka bermain hanyalah cocok untuk anak-anak.
- c. Masyarakat menjunjung tinggi kemampuan berpikir logis, kritis analitis dan tidak mengandalkan pada perasaan atau firasat.
- d. Masyarakat masih beranggapan bahwa setiap masalah dapat dipecahkan dengan pemikiran ilmiah dan dengan banyak uang.
- e. Keterikatan pada tradisi masih kuat dan sulit melakukan inovasi ataupun perubahan-perubahan.

- f. Adanya atau berlakunya sebutan “tabu” untuk sesuatu yang bersifat baru, aneh, beda, dan yang lain.

Demikian empat faktor utama yang dapat menghambat tumbuhnya kreativitas. Keempat faktor utama tersebut yaitu hambatan yang berasal dari diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan, dan latar belakang sejarah budaya sangat relevan dengan kondisi bangsa kita. Masyarakat Indonesia masih memiliki “PR” besar untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi ini. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama yang erat antara pendidikan di rumah, pendidikan di sekolah dan pendidikan di masyarakat. Dengan kerja sama ini diharapkan masyarakat Indonesia mengalami peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dengan meningkatnya kreativitas anak.

KONSEP DASAR PENGEMBANGAN KREATIVITAS

A. Definisi Kreativitas

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas, sebagai berikut:

James J. Gallagher (1985) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, di tandai oleh sukseki, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis (dalam Munandar, 1995) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara

hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai "Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product". Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Adapun Semiawan (1997) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Sementara itu Chaplin (1989), mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Definisi berikutnya diutarakan oleh Csikzentmihalyi (dalam Munandar, 1995), beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesti, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Nursito: 2000) sebagai berikut:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.



- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

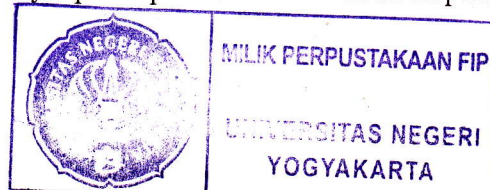
B. Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriadi (1994) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Sedangkan mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukannya dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru.
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespons.
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
4. Menghargai fantasi.
5. Tertarik pada kegiatan kreatif.
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.



7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
9. Berani mengambil risiko yang diperhitungkan.
10. Percaya diri dan mandiri.
11. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.
12. Tekun dan tidak mudah bosan.
13. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
14. Kaya akan inisiatif.
15. Peka terhadap situasi lingkungan.
16. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu.
17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
18. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
19. Memiliki gagasan yang orisinal.
20. Mempunyai minat yang luas.
21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
22. Kritis terhadap pendapat orang lain.
23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
24. Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.

Selanjutnya Ayan (2002) melengkapi ciri kepribadian orang kreatif dengan menambahkan beberapa karakteristik, sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1. antusias | 24. asertif |
| 2. banyak akal | 25. berlebihan |
| 3. berpikiran terbuka | 26. bersemangat |
| 4. bersikap spontan | 27. bingung |
| 5. cakap | 28. cerdas |
| 6. dinamis | 29. fleksibel |
| 7. giat dan rajin | 30. gigih |



- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 8. idealis | 31. impulsif |
| 9. ingin tahu | 32. introver |
| 10. jenaka | 33. keras kepala |
| 11. kritis | 34. linglung |
| 12. mampu menyesuaikan diri | 35. mandiri |
| 13. memecah belah | 36. memiliki naluri petualang |
| 14. menjauhkan diri | 37. mudah bergerak |
| 15. orisinal atau unik | 38. pemberontak |
| 16. pemurung | 39. pengamat |
| 17. penuh daya cipta | 40. penuh humor |
| 18. penuh pengertian | 41. percaya diri |
| 19. selalu sibuk | 42. sensitif |
| 20. sinis | 43. skeptis |
| 21. sulit ditebak | 44. tegang |
| 22. tekun | 45. tidak toleran |
| 23. toleran terhadap risiko | |

Dari karakteristik tersebut kita dapat melihat, betapa sangat beragam dan fluktuatifnya kepribadian orang kreatif. Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif juga negatif. Sebagai contoh; ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptis, dan kadang pemberontak. Disinilah pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangan inteligensinya tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

C. Potensi Kreativitas pada Manusia

Jika kita telusuri perkembangan peradaban manusia, maka kita akan menemukan data dalam sejarah bahwa pada dasarnya kreativitas telah ada sejak manusia itu sendiri diketahui keberadaannya dalam sejarah. Manusia purba bukanlah manusia statis yang hanya diam

activity drop) pada anak usia 7-12 tahun sebagaimana yang dilaporkan Torrance (Supriadi, 1994).

E. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*). Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu; **Pertama**, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*Psychological Atmosphere*). **Kedua**, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan. **Ketiga**, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. **Keempat**, Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

1. Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulan yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti per-

caya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis (*psychological atmosphere*) distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas. Ada satu ungkapan yang mengatakan 'jika ingin melihat apa yang bisa dilakukan oleh anak-anak, Anda harus berhenti memberi mereka berbagai hal'.

Hal ini berarti para pendidik harus siap untuk menerima apa pun karya anak dukungan mental bagi anak sangat diperlukan. Dengan adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya sehingga ia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Sebaliknya, tanpa dukungan mental yang positif bagi anak maka kreativitas tidak akan terbentuk.

2. *Iklm dan Kondisi Lingkungan*

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Cherry (1976) dan Ayan (2002) mengemukakan beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, sebagai berikut.

a. *Pencahayaan*

Cahaya merupakan salah satu sumber energi kreatif paling ampuh, bahkan cahaya matahari yang terang langsung memiliki kaitan biologis dengan tubuh dan pikiran. Kaitan antara cahaya dan energi lahir dan batin ditimbulkan oleh pengaruh cahaya terhadap kelenjar pineal, penghasil hormon melatonin. Melatonin memengaruhi kelenjar hipotalamus, yang merupakan pengatur irama siang malam biologis tubuh. Karena sinar matahari menghambat aliran melatonin, yang mencapai titik tertinggi da-

lam gelap, para peneliti yakin bahwa melatonin berperan penting dalam mengatur kesiagaan dan kemampuan kerja fisik dan mental, sebagaimana unsur kimiawi tubuh lain yang dipengaruhi sinar matahari.

b. Sentuhan Warna

Warna memiliki aspek tertentu terhadap lingkungannya, dapat membuat kita merasa penuh energi. Sementara warna lain punya efek menenangkan. Ada beberapa cara dasar penggunaan warna untuk menciptakan lingkungan kreatif. Pertama, warnailah sebagian besar ruang kerja untuk mendapatkan perasaan yang Anda inginkan. Kedua, buatlah variasi warna sesuatu dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Ketiga, banyaknya warna merangsang berbagai pikiran dan perasaan.

c. Seni dalam Lingkungan

Istilah seni dalam lingkungan berarti segala sesuatu di dinding, rak, dan semua permukaan sekitar ruangan. Ini meliputi apa saja mulai dari poster, hiasan dinding dan foto berbingkai, hingga hiasan kecil, ukiran, dan benda seni. Seni bernuansa lingkungan tidak harus sempurna atau abadi, namun ia dapat diubah dan diganti karena “keanekaragaman adalah bumbu kehidupan”.

d. Bunyi dan Musik

Sebagian orang lebih senang bekerja dalam keheningan, walaupun ada pula orang yang lebih suka bekerja dengan diiringi musik. Musik dan bunyi mempunyai 2 fungsi;

- Jenis musik tertentu dapat meningkatkan fungsi otak dan membantu kecepatan belajar dan daya ingat.
- Memengaruhi penataan dan suasana hati.

Musik dapat mengeluarkan Anda dan zona kenyamanan menuju pikiran dan perasaan baru, tepat pada bidang yang kita butuhkan agar menjadi kreatif.

e. Aroma

Menurut berbagai sumber bebauan atau aroma diketahui secara langsung merangsang bagian otak—sistem limbik—yang bekerja atas emosi dan ingatan primitif. Akibatnya satu jenis bau mampu

mengeruk segunung emosi dan menggugah ingatan lama.

f. Sentuhan

Menurut beberapa kiat yang dapat mempertimbangkan unsur sentuhan dan cara tekstur agar memengaruhi suasana hati dan kreativitas, di antaranya:

- Gunakan sentuhan untuk menghadirkan kenyamanan fisik dan relaksasi.
- Gunakan sentuhan untuk mencapai ketenangan.
- Gunakan sentuhan dan gerak untuk mendapatkan rangsangan.

g. Cita Rasa

Santapan memengaruhi suasana mental dan emosional menurut Judith Wurtman, ada tiga prinsip penting dalam masalah gizi yang harus diingat:

- Karbohidrat menyebabkan kantuk, dan akan mengurangi energi kreatif.
- Protein meningkatkan kesiagaan, sedangkan lemak menumpulkan ketajaman mental.
- Pola makan terbaik adalah yang mementingkan buah-buahan segar dan sayuran, hindari makanan yang diproses, bahan sintesis, gula, tepung, kafein, dan alkohol.

Ketujuh aspek lingkungan tersebut memberikan dampak diperlukannya kondisi bersih dan sehat dalam lingkungan kita, penataan ruang yang apik, tidak penuh dengan barang yang tidak perlu dan gambar yang mengganggu dan tidak indah, serta ventilasi yang cukup. Banyak taman kanak-kanak yang dibangun dari garasi ataupun ruang lainnya yang sudah tidak dipakai, hal ini tidak menjadi masalah selama penataan ruangan tetap diperhatikan. Memberikan sentuhan warna dan gambar dibutuhkan namun tidak berarti TK menjadi 'etalase' yang penuh dengan gambar yang kurang perlu.

3. Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru me-

memegang peranan lebih dari sekadar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang 'untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

a. Percaya Diri

Kepercayaan diri pada siswa dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. Kepercayaan diri merupakan syarat penting yang harus dimiliki siswa untuk menghasilkan karya kreatif. Hal ini diawali dengan keberanian mereka dalam beraktivitas. Dan setiap anak akan berani menampilkan karya alami mereka jika lingkungan terutama orang tua dan guru menghargainya.

b. Berani Mencoba Hal Baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu. Jika seorang guru hanya mengandalkan kegiatan rutin saja, ia akan kehilangan semangat dan motivasi untuk mengajar. Begitu pula dengan anak, mereka akan kehilangan 'rasa ingin tahu' dan motivasinya untuk belajar. Seorang pendidik yang kreatif akan sangat memahami kondisi ini, sehingga terus mengembangkan dirinya dan berinteraksi dengan hal baru.

c. Memberikan Contoh

"Guru kencing berdiri murid kencing berlari", merupakan pepatah yang tidak asing lagi bagi telinga kita. Diakui atau tidak sosok seorang guru tetap merupakan figur dan teladan bagi murid-muridnya. Seorang pendidik yang baik tidak akan pernah mengajarkan apa yang tidak dia lakukan. Demikian juga dalam pengajaran kreativitas. Seorang guru yang tidak kreatif,

tidak mungkin dapat melatih anak didiknya untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu, sebelum program peningkatan kreativitas anak dilakukan, terlebih dahulu guru pun harus mendapatkan "pencerahan" untuk meningkatkan kreativitasnya sendiri.

d. Menyadari Keragaman Karakteristik Siswa

Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu sama lain. Pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak memaksakan kehendak.

e. Memberikan Kesempatan pada Siswa untuk Bereksresi dan Bereksplorasi

Untuk mengembangkan kreativitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan. Dengan demikian guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode dan media pembelajaran yang akan membuat anak bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.

f. Positive Thinking

Sikap penting seorang guru adalah *positif thinking*. Banyak anak cerdas dan kreatif menjadi korban, karena sikap guru dan lingkungannya yang *negative thinking*. Anak yang aktif, tidak bisa diam, punya cara dan kehendak sendiri dalam mengerjakan tugas, tidak bisa langsung diberi cap sebagai anak nakal, guru harus memprioritaskan *positive thinking*-nya, ketimbang asumsi negatifnya. Dengan *positive thinking* guru dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul.

4. Peran Orang Tua

Utami munandar (1999) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut:

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.

sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Jika kita amati dunia anak, mereka adalah profil manusia merdeka yang tidak punya beban untuk sekadar mengambil keputusan terhadap suatu persoalan yang menghadang. Kerap kali cara pemecahan tersebut menjadi sesuatu yang membuat hidup menjadi lebih bahagia dan ceria. Senyuman, canda, tawa, dan keceriaan anak terpancar dari aktivitas bermain yang biasanya mereka lakukan. Berbeda dengan dunia orang dewasa yang cenderung serius, stres, dan penuh beban dalam menghadapi persoalan. Anak-anak dan dunia bermain memang merupakan dua hal yang tak dapat dipisahkan satu sama lain. Banyak hal yang dapat difasilitasi oleh kegiatan bermain ini, salah satu di antaranya adalah kreativitas. Anak memiliki potensi besar untuk menjadi jembatan terpeliharanya kreativitas dalam diri manusia selanjutnya.

Dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak 1994 disebutkan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal, dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu, daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani.

Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di sekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa siswa memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan siswa terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan hasil karyanya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka berikut ini akan dikemukakan tujuh Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.

A. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan

anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Mungkin kita akan menemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari dus, membuat rumah dari tanah liat, menggambar matahari dengan telinga lebar, membuat robot dari bahan bekas, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apa pun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

B. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Renungkan apa yang biasa kita lakukan semasa kanak-kanak, mungkin sebagian besar adalah yang biasa dilakukan anak yaitu berimajinasi. Ungkapan seperti "Seandainya aku menjadi seorang astronot," atau "seandainya aku bisa terbang dan tinggal di atas awan" merupakan contoh dari imajinasi anak. Sebagai ilustrasi lain sebagian anak perempuan kerap kali melakukan sosiodrama dengan berpura-pura memasak, menyetrika, dan mencuci, atau bergabung dengan teman lain untuk berpura-pura menjadi sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, kakak, adik. Itu semua adalah sebuah contoh sederhana tentang dunia khayal anak yang biasa kita lihat sehari-hari.

Janice Beaty (1994) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespons atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia di bawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang ini telah

mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak (Smilansky, dalam Beaty, 1994).

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (1991), Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian, berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dalam sumber yang sama imajinasi dapat pula diartikan sebagai khayalan.

Dalam hal ini imajinasi yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespons suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir fluency, fleksibility, dan originality pada anak.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi di masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Dorothy & Jerome Singer telah melakukan penelitian dan menulis sebuah permainan imajinatif anak, mereka yakin bahwa berimajinasi sangat esensial dalam pengembangan kemampuan intelektual dan bahasa. Anak mengingat ide dan kata yang telah mereka alami karena mereka dapat menggabungkan ide dengan gambaran dalam pikiran mereka (Singer & Singer, dalam Beaty, 1994).

Dalam permainan imajinasi anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan peranannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami. Dalam permainan drama anak dapat memunculkan peristiwa masa lalu dan menggabungkannya dengan masa depan mirip sebuah novel, menambahkan dialog, menambahkan nuansa baru terhadap karakternya, serta arah baru dalam alurnya. Tidak ada penulis cerita yang lebih