

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, kreativitas mulai mendapat perhatian dari banyak pihak karena dianggap sebagai salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam keseluruhan pengembangan sumber daya manusia sejak usia dini. Oleh karena itu, usaha untuk mengembangkan kreativitas sejak usia dini juga telah banyak dilakukan oleh para pemerhati pendidikan anak. Kreativitas yang merupakan suatu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah menjadi hal penting yang perlu dikembangkan pada setiap individu.

Kreativitas bukan hanya penting bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak usia sekolah dasar, khususnya usia 10 – 11 tahun yang merupakan masa anak akhir. Kreativitas pada anak akan sangat membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya dan dalam pemasalahan yang dihadapinya sehari-hari. Misalnya dalam menyelesaikan pekerjaan rumahnya, beradaptasi dengan lingkungannya, memilih kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minatnya, atau mempersiapkan diri untuk naik ke kelas berikutnya untuk menghadapi tantangan belajar yang baru. Selain itu kreativitas juga dibutuhkan karena anak usia 10 – 11 tahun sedang menghadapi masa transisi sebelum menginjak masa remaja (Santrock, 2002).

Kreativitas membantu anak dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya, menyikapi perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya dan menghadapi situasi lingkungannya. Kreativitas juga membuat anak merasa puas dan senang yang selanjutnya berpengaruh terhadap perkembangan kepribadiannya karena menjadi orang yang kreatif merupakan sesuatu yang berharga bagi anak karena akan menambah kegairahan dalam permainan mereka yang merupakan kehidupannya. Selain itu anak juga menjadi terbuka untuk memberikan pemikiran atau saran yang baru bagi kelompoknya. Hal ini akan membantu anak dalam penyesuaian sosial ataupun penyesuaian personal yang baik.

Seto Mulyadi (1992), menyatakan bahwa anak umumnya memiliki ‘kreativitas ilmiah’, yang tampak dari perilaku mereka seperti sering bertanya, senang menjajaki atau mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, tertarik untuk mencoba berbagai hal dan memiliki daya khayal yang tinggi. Selain itu pada usia 10 – 11 tahun, rasa ingin tahu (*curiosity*) anak sangat tinggi sehingga kebebasan dalam bermain dan bereksplorasi tersebut sangat penting untuk menjawab keingin-tahuan serta meningkatkan daya imajinatif dan kreativitas anak. Anak juga akan banyak mengalami hal-hal baru yang dapat menambah pengalaman dan pengetahuannya. Kemampuan dasar tersebut tentunya akan sangat baik jika semakin dikembangkan dengan memberikan rangsangan pada anak sehingga anak-anak menjadi seorang yang kreatif.

Lain halnya dengan anak-anak yang memiliki kreativitas rendah, akan lebih sulit baginya untuk menyatakan gagasan atau ide yang baru. Dalam hal

ini, pentingnya kreativitas dapat dilihat bila membandingkan anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi dengan anak-anak kreativitasnya rendah. Anak yang memiliki kreativitas rendah kemampuannya terbatas pada hal-hal yang ada dilingkungannya dan tidak terbiasa untuk melakukan hal yang lain daripada anak-anak pada umumnya. Anak-anak dengan kreativitas rendah lebih terhambat dalam mencetuskan gagasan-gagasan baru dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi. Hal tersebut akan terbawa hingga masa perkembangan selanjutnya. Anak-anak dengan kreativitas rendah dan tidak mendapatkan rangsangan untuk mengembangkan kreativitasnya akan mengalami kesulitan ketika ia menghadapi situasi-situasi baru.

Anak-anak yang kreativitasnya tinggi adalah anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mendalam, mempunyai daya imajinasi, menonjol dalam salah satu bidang seni, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang, banyak mengemukakan gagasan atau ide yang orisinal. Anak yang memiliki kreativitas tinggi juga sangat energetik dalam melakukan kegiatannya dan sangat ingin tahu tentang banyak hal disekelilingnya, misalnya anak menanyakan mengapa siput selalu bersembunyi didalam 'rumahnya' jika dipegang, atau ia akan bertanya mengapa bunglon berubah-ubah warna. Oleh karena itu, anak-anak dengan kreativitas tinggi akan lebih mudah menyikapi perubahan-perubahan yang terjadi baik dalam dirinya maupun pada lingkungannya. Mereka juga berani mengambil resiko dan tidak takut mengalami kesalahan dalam melakukan sesuatu karena ia memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Anak memiliki ketertarikan pada banyak hal dan

sangat ingin mendapatkan pengalaman baru. Ketertarikan dan kesenangan anak-anak dalam melakukan hal yang mereka lakukan akan memotivasi mereka untuk terus berkreaitivitas. Anak dengan kreativitas tinggi memiliki kemampuan untuk melihat suatu permasalahan yang ada dari berbagai sudut pandang dan lebih berpikiran terbuka terhadap informasi baru, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah secara lebih baik dibandingkan anak-anak lain pada umumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap 40 anak di SD 'X' Jakarta, tampak berbagai respon yang muncul dari anak-anak kreatif yang berbeda dari anak-anak pada umumnya. Anak yang kreatif menunjukkan gejala-gejala yang berbeda dengan anak-anak lain. Gejala yang tampak menunjukkan adanya kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), serta kemampuan mengelaborasi (*elaboration*) yang tinggi.

Fluency yang tinggi terlihat dari kelancaran anak dalam mengembangkan stimulus yang diberikan kepadanya, misalnya anak yang memiliki *fluency* tinggi menggambar pemandangan alam dengan mempergunakan warna-warna yang menurutnya indah dan tidak mepedulikan apa warna yang biasa dipakai oleh anak-anak lain, seperti gambar matahari yang biasa diberi warna kuning akan diberi warna merah atau tanaman yang biasanya berwarna hijau akan diberi warna biru, ungu atau merah.

Flexibility yang tinggi tampak jika anak diberikan stimulasi maka mereka mampu mengembangkan stimulus yang sama menjadi kategori yang

berbeda. Misalnya, anak-anak diberi cat lukis berwarna merah. Anak-anak pada umumnya akan menggambar bunga mawar merah atau apel merah saja; tetapi anak yang memiliki *flexibility* yang tinggi tidak hanya mampu menggambar bunga mawar tapi ia juga akan menggambar ayam dengan warna merah, rumah bercat warna merah, bahkan pesawat berwarna merah. Anak-anak kreatif mampu memberikan berbagai respon dengan berbagai kategori hanya dari cat lukis warna merah.

Anak dengan *originality* tinggi menunjukkan adanya keaslian atau orisinalitas yang tinggi pada respon yang ia berikan terhadap stimulus yang diberikan. Misalnya anak diberi tugas membuat sesuatu dari kertas koran dan hanya diberi waktu dua jam untuk menyelesaikannya. Anak-anak pada umumnya hanya membuat benda-benda seperti topi pak tani, pesawat, dan perahu dengan teknik origami (lipat-melipat); tetapi anak dengan *originality* yang tinggi membuat lukisan pemandangan dari kertas koran, ia membasahi kertas koran lalu meremas-remas kertas koran yang telah basah tersebut kemudian ditempel pada kertas gambar. Anak yang memiliki *originality* tinggi mampu menyelesaikan tugasnya dengan menuangkan ide baru dalam membuat prakarya yang lain daripada anak-anak pada umumnya.

Anak yang memiliki *elaboration* tinggi jika diberi stimulus akan mampu untuk menguraikan respon yang ia berikan secara terperinci, bahkan menambah kekayaan atau detil-detil. Misalnya dalam tugas menggambar, anak yang kreatif akan dapat memberikan penjelasan mengapa ia mewarnai langit dengan warna jingga atau ketika ia memberi warna ungu pada dedaunan

yang ia gambar. Anak kreatif juga senang menambahkan detil-detil pada gambar yang ia buat, seperti ketika ditugaskan untuk membuat prakarya patung dari tanah liat, anak akan membuat orang yang sedang membawa bola sepak ditangannya, mengenakan seragam tim sepakbola dan sepatu bola padahal anak-anak pada umumnya hanya membuat patung orang yang sedang berdiri. Gejala-gejala tersebut merupakan ciri anak yang memiliki kreativitas tinggi dan yang membedakan mereka dari anak-anak seusianya yang lain.

Kreativitas sangat penting untuk ditumbuhkan pada anak. Pada setiap individu terdapat dua faktor penting yang saling berkaitan dalam pengembangan kreativitasnya yaitu dorongan internal dan dorongan eksternal (**Rogers dalam Prof. Dr. S.C.U. Munandar, 1992**). Individu dipengaruhi oleh dorongan internal yaitu motivasi yang berasal dari dalam individu yang bersangkutan berupa dorongan untuk mengaktualisasikan diri dan mewujudkan potensi diri, dorongan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan seluruh kemampuan untuk berkembang dan menjadi seorang yang matang. Kemudian terdapat pula pendorong eksternal yaitu lingkungan sosial yang kondusif, seperti orangtua (pola asuh yang diterapkan orang tua), sekolah (guru pengajar dan metode pengajaran), dan teman. Salah satu lingkungan sosial yang memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pengembangan kreativitas individu adalah lingkungan sekolah.

Lingkungan sekolah, khususnya metode pengajaran yang disampaikan oleh guru pengajar, diharapkan mampu memberikan rangsangan dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tahap

perkembangan anak. Tapi pada kenyataannya disekolah, para pendidik justru lebih menekankan pada hafalan dan menekankan pada pengembangan penalaran, sementara proses-proses berpikir kreatif jarang dilatih (**Guilford, 1950** dalam **Prof. Dr. S.C.U. Munandar, 1999**). Guru lebih menekankan pada pemikiran logis menuju satu jawaban yang benar dan yang paling tepat, misalnya guru memberikan pertanyaan “daging buah kelapa dapat dimakan, benar atau salah.” Pertanyaan tersebut lebih menekankan pada penilaian benar atau salah, sedangkan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan pemikiran kreatif jarang diberikan, seperti “apa saja yang dapat dibuat dari daging buah kelapa tersebut?” Anak-anak membutuhkan dorongan positif dari pihak pengajar untuk memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan gagasannya dan secara aktif berperan serta dalam kegiatan belajar. Pemberian stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta metode pengajaran yang membantu anak untuk mengembangkan potensi kreatifnya maka anak akan termotivasi untuk terus berkreasi. Salah satu pendekatan yang dapat menstimulasi kreativitas anak adalah dengan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA).

Sekolah yang menggunakan pendekatan CBSA, memberikan kesempatan bagi anak untuk ikut berperan aktif selama kegiatan belajar di kelas. SD yang secara aktif menggunakan pembelajaran dengan pendekatan CBSA pada para siswanya adalah SD “X” Jakarta. Sekolah ini menggunakan kurikulum baru yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang baru diterapkan sejak tahun ajaran 2006/2007. SD ‘X’ Jakarta selalu

mengikuti perkembangan kurikulum terbaru yang dikembangkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Diknas) sehingga dalam beberapa tahun belakangan, sekolah ini seringkali berganti-ganti kurikulum dalam rangka menyesuaikan dengan pihak Diknas. Akan tetapi sekolah ini telah menggunakan pendekatan CBSA dalam proses pembelajaran selama lebih dari 8 tahun ajaran.

Pendekatan CBSA pada SD “X” di Jakarta diterapkan sebagai realisasi dari visi dan misi SD tersebut. SD “X” Jakarta memiliki visi yaitu unggul dalam prestasi, memiliki kreativitas yang tinggi berdasarkan iman dan taqwa. Sedangkan misinya adalah melaksanakan pembelajaran secara efektif dan optimal serta mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki siswa; menumbuhkan semangat keunggulan dan percaya diri untuk meraih prestasi; mendorong dan membantu siswa untuk mengenali dirinya, meningkatkan taqwa dan iman serta melestarikan budaya bangsa Indonesia menjadi sumber kearifan dalam bertindak; melatih kemandirian siswa dalam melaksanakan tugas sesuai kemampuan yang ada; menerapkan manajemen berbasis sekolah dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan dengan sekolah (*stakeholder*). Berdasarkan visi dan misi tersebut maka proses belajar di kelas berlangsung secara aktif sehingga guru pengajar diharapkan mampu merangsang anak untuk memiliki kontribusi aktif selama proses belajar.

Para guru di SD ‘X’ Jakarta ini bertindak sebagai fasilitator dan evaluator dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru harus dapat berpikir kreatif dalam menentukan langkah-langkah yang dapat menstimulasi

keaktivitas dan keikutsertaan siswa di dalam kelas. Guru harus mempersiapkan materi belajar dan metode yang dipergunakan di dalam kelas sehingga tujuan belajar dapat dicapai. Guru juga harus memiliki strategi penilaian atau evaluasi yang tepat sesuai dengan kemampuan siswa sehingga siswa lebih terpacu untuk berusaha melakukan yang terbaik. Para guru selalu mendiskusikan materi pembelajaran dengan guru-guru lain yang saling terkait pada setiap awal semester. Oleh karena itu, para guru memiliki program kerja yang terencana bagi siswa untuk satu semester ke depan dan diketahui oleh kepala sekolah, para guru lain yang berkaitan, serta orang tua siswa. Guru juga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam kelas dan agar siswa dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya.

Para siswa di sekolah ini diberikan kebebasan untuk mengemukakan berbagai gagasannya tetapi dengan penuh tanggung jawab. Siswa diberikan tugas-tugas yang sifatnya lebih mengeksplorasi dan siswa dapat mengemukakan pandangan-pandangan dari berbagai segi. Siswa dituntut aktif didalam kelas, sehingga siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan guru mengajar selama berada di dalam kelas. Dengan cara demikian, diharapkan pengembangan kreativitas dapat berjalan secara aktif dan berkesinambungan.

Oleh karena itu, seluruh pihak mulai dari kepala sekolah, staf guru pengajar, para siswa, serta orang tua murid selalu bekerjasama secara aktif dalam usaha pencapaian tujuan pengembangan siswa. Diharapkan dengan adanya stimulasi dari pihak sekolah atau guru, orang tua dan lingkungan yang

dioptimalkan secara positif maka dapat membantu mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan pembahasan tersebut maka pendekatan CBSA dapat digunakan sebagai bagi upaya pengembangan kreativitas anak, dalam penelitian ini khususnya pada anak usia 10 – 11 tahun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui gambaran kreativitas anak usia 10 – 11 tahun di sekolah yang menggunakan sistem pembelajaran dengan pendekatan CBSA.

1.2. Identifikasi Masalah

Bagaimana derajat kreativitas, aspek-aspek kreativitas, dan faktor-faktor pendorong munculnya kreativitas pada anak usia 10 – 11 tahun di SD ‘X’ di Jakarta yang menggunakan pendekatan CBSA?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Untuk memperoleh gambaran tentang kreativitas anak usia 10 – 11 tahun di SD ‘X’ di Jakarta yang menggunakan pendekatan CBSA

1.3.2. Tujuan

Untuk memperoleh gambaran tentang derajat kreativitas, aspek-aspek kreativitas, dan faktor-faktor yang berkaitan kreativitas pada anak usia 10 – 11 tahun di SD ‘X’ di Jakarta yang menggunakan pendekatan CBSA.

1.4. Kegunaan

1.4.1. Kegunaan Ilmiah

- Memperdalam pemahaman dalam psikologi perkembangan dan pendidikan, terutama mengenai teori kreativitas.
- Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa.

1.4.2. Kegunaan Praktis

- Untuk SD “X” di Jakarta; hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran kreativitas anak-anak usia 10 – 11 tahun selama belajar dengan pendekatan CBSA.
- Untuk orang tua; hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran kreativitas putra/i mereka selama belajar dengan menggunakan pendekatan CBSA.
- Untuk masyarakat; hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pendekatan CBSA sebagai faktor yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

1.5. Kerangka Pikir

Kreativitas yang dipupuk sejak dini akan sangat bermanfaat dalam kehidupan anak kelak. Kreativitas, khususnya pada masa *late childhood* (usia 10 – 11 tahun), anak-anak berada pada *elementary years* atau usia sekolah dasar dimana mereka mengarahkan energi pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual (Santrock, 2002). Maksud dari penguasaan tersebut

antara lain pada penguasaan keterampilan tertentu yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri anak terhadap situasi baru yang kelak akan dihadapinya. Dengan demikian kreativitas dapat membantu anak dalam penyesuaian dirinya, mengingat anak usia 10 – 11 tahun berada pada masa transisi dari masa anak ke masa remaja (**Santrock, 2002**).

Anak pada usia ini mengalami perubahan perspektif terhadap pemahaman dirinya dan orang disekitarnya. Anak sedang belajar untuk menerima pandangan atau perspektif bukan hanya dari orang ke-dua melainkan juga dari orang ke-tiga, sehingga dibutuhkan suatu keterbukaan diri. Keterbukaan diri tersebut dimiliki oleh anak-anak yang kreatif karena mereka mampu terbuka untuk menerima informasi lain dari luar dirinya dan memperkaya diri melalui informasi yang ia dapatkan (**Prof. Dr. S.C.U. Munandar, 1992**). Kreativitas yang telah dipupuk sejak kanak-kanak juga diharapkan akan membantu mereka ketika harus menghadapi situasi tertentu bahkan situasi yang mendesak sekalipun. Oleh karena itu, kreativitas dibutuhkan dalam keseharian pada anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan di masa *late-childhood* atau awal dari masa remaja (*adolescence*), yaitu usia 10 – 11 tahun.

Menurut **Prof. Dr. S.C. Utami Munandar**, “Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim; memadukan informasi yang nampaknya seperti tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir.” Setiap individu

memiliki bakat kreatif tetapi memiliki derajat yang berbeda antara individu satu dengan lainnya. Bakat tersebut harus dikembangkan dengan memberikan stimulasi sejak usia dini. Bakat kreatif yang terus-menerus diasah akan menjadi suatu kemampuan yang diwujudkan melalui keterampilan berpikir kreatif. Jadi, kreativitas adalah suatu kemampuan individu sebagai hasil dari pengembangan bakat yang dimiliki individu yang diwujudkan dalam keterampilan berpikir kreatif.

J.P. Guilford menyatakan bahwa kreativitas individu berkaitan erat dengan “berpikir divergen” sebagai operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir lancar (*fluency*), lentur (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan terperinci (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan. Kelenturan adalah kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan atau menghasilkan respon yang tidak umum, asli, tidak klise. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci, menambah kekayaan atau detil-detil respon.

Kondisi yang berperan dalam pengembangan kreativitas tersebut adalah adanya dorongan dari dalam diri atau dorongan internal, maupun dorongan dari lingkungan atau dorongan eksternal (**Rogers, 1982**). Dorongan internal merupakan kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan dirinya atau potensinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk

hubungannya dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Selain itu ada pula dorongan eksternal yaitu kondisi yang memupuk dan memungkinkan bibit itu untuk mengembangkan sendiri potensinya. Rogers menyatakan bahwa dengan menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis maka akan memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif. Dorongan eksternal tersebut diperoleh individu dari orang tua, teman dan sekolah.

Lingkungan keluarga memberikan pengaruh yang besar dalam pengembangan kreativitas anak. Pola asuh orang tua dalam mendidik anak juga memberikan dampak yang cukup signifikan dalam perkembangan kreativitas anak. Dalam suatu studi komparatif yang dilakukan pada anak kelas 5 di SD 'X' (Milka Widyani Gunarso, 2006) diketahui bahwa pola asuh *authoritarian* membuat anak menghayati bahwa orang tua memberikan keamanan dan kebebasan psikologis. Jadi orang tua memiliki peran psikologis yang cukup besar sebagai motivator anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

Dukungan ataupun dorongan dari teman sebaya juga memberi pengaruh pada pengembangan kreativitas individu. Anak banyak menghabiskan waktunya disekolah bersama teman-temannya, bahkan setelah pulang sekolah anak juga masih melakukan kontak atau komunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, teman sebaya memberikan pengaruh dalam pengembangan kreativitas anak. Stimulasi terhadap kreativitas juga bisa diperoleh ketika anak dan teman-temannya berada dalam suatu kelompok

diskusi kelas. Apakah teman-teman anak memberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasan serta menghargai gagasan tersebut. Lingkungan teman sebaya yang suportif dapat membantu pengembangan kreativitas anak.

Orang tua dan teman sebaya memang memberikan kontribusi yang besar bagi pengembangan kreativitas anak, tetapi lingkungan sekolah juga memiliki peran yang cukup penting dalam menggali potensi kreatif anak. Sekolah merupakan salah satu fasilitator terbesar bagi pengembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, sekolah harus menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan kreativitas anak, dimulai dari kurikulum yang diterapkan serta metode pengajaran dan sikap guru ketika sedang mengajar, sampai pada penataan ruangan kelas anak-anak.

Metode pengajaran dengan menggunakan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (disingkat CBSA) merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam rangka menstimulasi kreativitas anak. CBSA adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional, yang merupakan inti dari kegiatan belajar (**Dr. Oemar Hamalik, 2005**). Sistem belajar mengajar di sekolah yang menggunakan pendekatan CBSA dalam proses pembelajarannya menunjukkan ciri-ciri antara lain sebagai berikut: adanya keterlibatan anak secara aktif dalam keseluruhan proses belajar mengajar baik dalam perancangan pembelajaran, perilaku saat berada di dalam kelas dan dalam melakukan upaya-upaya mendapatkan pengetahuan secara optimal; anak juga memiliki kesadaran dan keinginan yang tinggi untuk melakukan kegiatan

belajar. Dalam pengajaran dengan pendekatan CBSA, peran guru dalam memotivasi anak juga menjadi salah satu faktor penunjang kesuksesannya. Misalnya guru yang bersikap mendukung segala bentuk partisipasi positif dari anak, guru menggunakan cara-cara kreatif yang dapat membangkitkan semangat anak dalam belajar dan berkreasi, guru juga berperan untuk mengarahkan anak tetapi bukan membatasi gagasan atau ide anak.

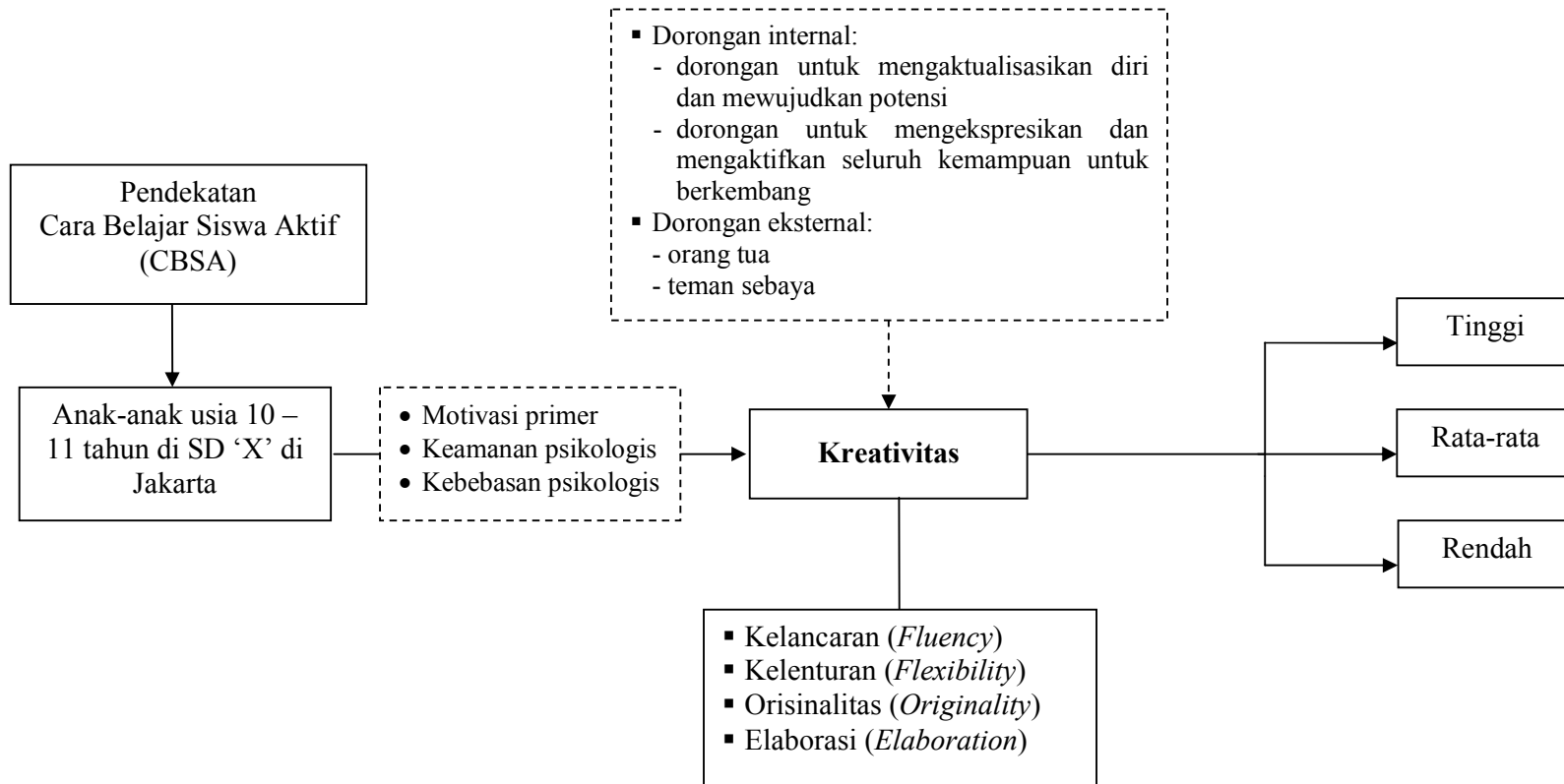
Kegiatan belajar dengan pendekatan CBSA dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, seperti mendengarkan, berdiskusi, membuat sesuatu, menulis laporan, memecahkan masalah, memberikan prakarsa/gagasan, serta menyusun rencana. Dalam proses belajar, anak diarahkan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam dirinya supaya mampu menemukan dan mengelola perolehannya. Oleh karena itu, pendekatan ini juga disebut sebagai pendekatan proses yang menekankan pada pengembangan sejumlah kemampuan fisik dan mental sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lebih tinggi pada diri anak. Berdasarkan konsep tersebut maka pendekatan ini diartikan sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas dan kreativitas anak untuk mengembangkan kemampuannya.

Kegiatan yang biasa dilakukan dalam pendekatan CBSA ini adalah membuat penelitian kecil dan membuat laporan dari hasil pengamatannya lalu mempresentasikan dihadapan teman-temannya di kelas. Misalnya anak diberi tema “tempat umum” untuk penelitiannya, anak diminta untuk memilih tempat umum yang akan diamati, setelah itu anak harus berada di tempat yang telah ia

tentukan dan melakukan observasi, kemudian anak diminta untuk membuat laporan sederhana dengan menjawab beberapa pertanyaan yang dapat dijawab berdasarkan hasil pengamatannya selama berada di tempat umum (antara lain: apakah tempat tersebut termasuk lingkungan yang bersih atau kotor, mengapa demikian, lalu bagaimana caranya supaya tempat umum itu menjadi bersih atau selalu bersih). Melalui kegiatan ini maka anak dirangsang untuk berani mengemukakan suatu masalah yang mungkin tidak ditemukan oleh anak lainnya dan mempresentasikannya dihadapan kelas (menstimulasi aspek orisinalitas / *originality* dan elaborasi / *elaboration*), anak juga dapat melihat kekurangan pada situasi yang ia temukan di tempat umum, anak juga dapat menghasilkan jawaban atau gagasan yang bervariasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan (menstimulasi keterampilan berpikir lancar / *fluency*), ia juga dapat mengemukakan berbagai solusi mengenai penanggulangan masalah dalam situasi tersebut (melatih aspek keluwesan / *flexibility* dalam berpikir).

Berdasarkan penjabaran mengenai CBSA tersebut maka dapat diketahui bahwa pendekatan ini bertujuan untuk memupuk dan mengembangkan keseluruhan aspek dalam kreativitas anak. Oleh karena itu kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan belajar dengan pendekatan CBSA diharapkan dapat memupuk dan mengembangkan aspek-aspek dalam kreativitas anak.

Skema Kerangka Pemikiran



Gambar 1.5. Skema Kerangka Pemikiran

1.6. Asumsi

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dibuat asumsi sebagai berikut:

- 1). Kreativitas mengandung aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originaliy* (orisinalitas/keaslian), dan *elaboration* (elaborasi).
- 2). Perkembangan kreativitas anak didukung oleh faktor pendorong baik dari dalam diri (internal), maupun dari lingkungan eksternal (orang tua, sekolah dan teman).
- 3). Salah satu lingkungan eksternal yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak adalah pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak di sekolah.
- 4). Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif mempermudah stimulasi bagi aspek-aspek kreativitas anak (*fluency, flexibility, originality, elaboration*).
- 5). Anak usia 10 – 11 tahun memiliki derajat kreativitas yang berbeda-beda.