

PENDIDIKAN IPS: UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Ahmad Susanto

Dosen Tetap Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
(ahmsusanto@yahoo.com)

Abstrak. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan dan mewujudkan potensi yang dimiliki siswa. Pengembangan potensi siswa tersebut bisa dimulai dengan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir yang dibutuhkan meliputi berpikir kritis, logis, sistematis, argumentatif dan lain-lain. Kemampuan-kemampuan berpikir tersebut salah satunya dapat dikembangkan melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pendidikan IPS siswa dituntut untuk memiliki sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

Key words: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Salah satu klausul yang terdapat dalam GBHN dan khususnya pada kurikulum IPS terungkap pernyataan bahwa sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja. Mengacu pada klausul tersebut, maka pendidikan atau pembelajaran matematika bertujuan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Namun sayangnya, dari hasil survey dan penelitian menunjukkan bahwa pendidikan formal lebih menekankan pada perkembangan mental intelektual (aspek kognitif) semata, dan kurang memperhatikan perkembangan afektif serta psikomotorik. Pengajaran di sekolah pada umumnya terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis, pada tugas-tugas yang hanya menuntut pemikiran konvergen. Sedangkan proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Begitu juga dalam pendidikan IPS dalam implementasinya walaupun kurikulumnya mencantumkan tujuan untuk membentuk kemampuan berpikir kreatif, namun kurang nampak penjabarannya. Penjabaran kurikulum dalam bentuk materi-materi pembelajaran kurang menampakkan kemampuan berpikir kreatif, tapi lebih menekankan kepada keterampilan berhitung. Demikian pula pada buku-buku paket yang menjadi pegangan guru, baik yang diterbitkan oleh pemerintah maupun yang diterbitkan oleh swasta/penerbit, kesemuanya kurang menampakkan upaya untuk mengembangkan kemampuan proses berpikir kreatif siswa. Kondisi tersebut berimbas pula pada proses pembelajaran di dalam kelas.

PEMBAHASAN

Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif

Dari penemuan yang dikemukakan oleh Marpaung dalam Sugiman (2000: 23) memaparkan bahwa terdapat problematika yang mendasar dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial, yakni antara lain: (1) siswa hampir tidak pernah dituntut untuk mencoba strategi sendiri, atau cara alternatif dalam memecahkan masalah; (2) siswa pada umumnya duduk sepanjang waktu di atas kursi, sangat jarang siswa bebas berinteraksi dengan sesama siswa selama pelajaran berlangsung; (3) guru tidak berani mengambil keputusan yang bersifat kurikulum demi kepentingan kelas. Dari penemuan Marpaung tersebut diketahui bahwa selama ini pembelajaran IPS masih dilakukan secara sepihak, siswa masih pasif, kurang diberdayakan atau dilibatkan secara maksimal. Siswa kurang sekali dalam proses pembelajaran diberikan keleluasaan untuk bereksplorasi untuk menganalisis atau menyelesaikan masalah secara kelompok maupun individual.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Wahidin (1999: 35) bahwa dalam pembelajaran selama ini masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan ekspositorinya. Selain itu, guru juga jarang mengajak siswa untuk menganalisis secara mendalam tentang suatu konsep dan jarang mendorong

siswa untuk menggunakan penalaran logis yang lebih tinggi seperti kemampuan membuktikan atau memperlihatkan suatu konsep.

Kondisi pembelajaran seperti itu tentu sangat tidak tepat jika sampai saat ini masih ada dan berlangsung di sekolah-sekolah. Kondisi semacam itu dapat membelenggu perkembangan pola berpikir anak, sehingga dapat menurunkan daya kreativitas anak, terutama ketika menghadapi masalah sosial non rutin. Seyogyanya pembelajaran saat ini, khususnya pembelajaran IPS mampu memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif akan tumbuh dan berkembang seiring berkembangnya suasana, kebiasaan dan strategi belajar mengajar yang dilandasi pemahaman tentang kreativitas dan unsur-unsur yang mempengaruhinya.

Pemahaman tentang kreativitas merupakan suatu hal yang penting. Kreativitas merupakan manifestasi dari manusia kreatif yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah yang akan memberikan kepuasan kepada dirinya.

Dengan adanya kesadaran akan pentingnya kreativitas, hendaknya setiap orang mempunyai pengertian yang jelas tentang kreativitas. Adanya pandangan yang jelas diperlukan untuk membuat langkah yang konkrit dalam mengembangkan kreativitas pada diri siswa.

Menurut Johnson and Johnson (1987) kreativitas menunjukkan adanya penekanan terhadap kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada, membawa atau memberi gagasan-gagasan dan proses baru menjadi eksis dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Begitu juga menurut Munandar (1999), kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan data dan informasi yang ada, di mana penekanannya pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Secara operasional, menurut Carin and Sund (1978: 178) kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memerinci) suatu gagasan.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas pada intinya merujuk kepada kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, dengan proses berpikir, maupun dengan ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang kesemuanya itu berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas dapat terwujud di mana saja dan oleh siapa saja, dan setiap orang sejak dilahirkan memiliki potensi dan tingkat kreativitas yang berbeda-beda, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, sosial, ekonomi, atau tingkat pendidikan tertentu. Karena itu setiap orang berhak untuk mendapatkan kesempatan menggali dan mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas sebaiknya dilatih sejak dini, orang tua dapat mengembangkan kreativitas itu di rumah. Pada saat anak memasuki usia sekolah, maka sekolah dapat menjadi tempat yang ideal bagi anak untuk mengasah kemampuan kreativitasnya.

Di sekolah hampir setiap mata pelajaran dapat dipakai untuk keperluan pengembangan kreativitas siswa. Tinggal bagaimana guru dapat mengemas dan memoles setiap materi atau pelajaran agar menghasilkan model pembelajaran yang kreatif tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas itu adalah pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS sangat memungkinkan untuk melatih siswa mampu berpikir logis, kritis, detail, sistematis, kreatif, dan inovatif.

Hal tersebut dibenarkan oleh Ruseffendi (1988) bahwa manusia memiliki intelegensi yang terdiri dari tujuh kemampuan mental pokok, yaitu kecepatan mengamati, fasih dalam kata-kata, penalaran, ingatan, kemampuan tilikan ruang, kemampuan verbal dan kemampuan menganal bilangan. Empat dari tujuh kemampuan mental tersebut erat kaitannya dengan pembelajaran IPS, yaitu kecepatan mengamati, penalaran, kemampuan tilikan ruang, dan kemampuan mengobservasi. Kemampuan-kemampuan mental itu memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa. Karena keempat kemampuan mental tersebut terkait erat dengan pembelajaran IPS, maka bisa

dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain itu dalam pembelajaran IPS, sudah terbiasa untuk menggunakan model-model pembelajaran, yang digunakan untuk membantu siswa agar lebih kreatif dalam memahami konsep yang sedang disajikan. Model-model pembelajaran berpotensi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena dengan model pembelajaran tersebut siswa bisa memanipulasi dari satu ide ke ide yang lain. Model-model pembelajaran yang modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS ini antara lain: model pembelajaran pemecahan masalah (*base problem solving*), *inquiry*, *cooperative learning*, dapat menumbuhkan berpikir kreatif dan kritis pada siswa. Dalam kaitan ini Ruseffendi (1988) mengingatkan bahwa untuk mengungkap siswa kreatif itu sebaiknya kita tidak tertumpu kepada soal-soal yang secara tradisional telah lama kita miliki (tes baku misalnya). Sebab tes serupa itu cocoknya untuk manusia yang suka kompromi terhadap kriteria pembuat soal, dengan soal seperti itu sukar manusia kreatif terjaring. Selanjutnya ia juga mengatakan bahwa cara menjaring manusia kreatif di atas dapat kita lengkapi dengan kegiatan di dalam kelas, diskusi, proyek, dan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah sebagaimana dinyatakan Ruseffendi berpotensi mengembangkan kreativitas siswa, perlu dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS. Dengan menggunakan model-model pembelajaran pemecahan masalah yang diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran IPS ini, dapat menumbuhkan keingintahuan dan adanya motivasi, menumbuhkan sifat kreatif, dapat menumbuhkan jawaban yang asli, baru, khas, dan beraneka ragam, dan dapat menambah pengetahuan baru.

Pemecahan masalah perlu dimulai sejak SD, bahkan mungkin bisa lebih dini lagi di TK. Sebab dengan latihan pemecahan masalah, anak tidak hanya sekedar mengerjakan soal-soal yang rutin seperti menghafal, tetapi juga berpikir untuk mengajukan argumen yang tepat terhadap jalannya pemecahan masalah. Dalam kehidupan sehari-hari, misalnya anak dapat menyelesaikan persoalan 'pembelian jajanan makanan yang ia beli' menggunakan pecahan uang yang ia miliki dengan beberapa cara. Hal tersebut merupakan penerapan proses pemecahan masalah, melalui perhitungan sederhana sesuai dengan tingkat berpikirnya.

Ketika seseorang melakukan pemecahan masalah, maka ia perlu memahami terlebih dahulu masalah yang ia hadapi. Sesuatu yang menurutnya masalah, belum tentu bagi orang lain. Kemudian menyusun cara untuk menyelesaikan masalah itu, konsep dan syarat apa saja yang perlu digunakan yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Setelah itu mencoba menyusun hipotesis dan melaksanakannya, apakah yang diperkirakan itu benar atau salah. Selanjutnya memeriksa hasil pemecahan masalah yang telah digunakan.

Berkaitan dengan itu, Polya (1985: 325) memberikan langkah-langkah untuk melakukan pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami masalah; (2) merencanakan penyelesaian atau mencari alternatif; (3) melaksanakan rencana atau perhitungan, dan (4) memeriksa atau menguji perhitungan. Langkah-langkah di atas tidak jauh berbeda dengan alternatif yang diberikan oleh Rothstein (1990: 235), yaitu: (1) mengidentifikasi masalah; (2) menyajikan masalah; (3) menggali strategi-strategi yang mungkin; (4) melaksanakan strategi; dan (5) memeriksa hasil pekerjaan dan mengevaluasi dampak-dampaknya.

Langkah-langkah di atas memberikan teknik penyelesaian masalah yang dapat memudahkan kita dalam melakukan pemecahan masalah, juga kaitannya dalam pembelajaran IPS, adalah sebagai cara atau metode yang efektif dalam pemecahan masalah sosial.

Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif

Esensi kreativitas terletak pada kemampuan kognitif dan afektif dalam memecahkan masalah kreatif, yang dilandasi oleh kemampuan-kemampuan berpikir dan berargumentasi, tanpa terikat oleh aturan-aturan berpikir yang konvensional, walaupun pada tahap-tahap tertentu aturan berpikir konvensional diperlukan untuk klarifikasi dan verifikasi gagasan.

Adapun indikator atau ciri bagi orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, terutama yang berkaitan dengan pendidikan IPS (kemampuan sosial) itu dapat dilihat atau diukur dari indikasi-indikasi di bawah ini;

1. Kemampuan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan; memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Kemampuan berpikir luwes (*fleksibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
3. Kemampuan berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan untuk mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; memikirkan cara yang lazim untuk mengungkapkan diri; dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4. Kemampuan memerinci (*elaboratory*), yaitu kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
5. Kemampuan menilai (*evaluaty*), yaitu kemampuan untuk menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pernyataan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, dan mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka; tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.
6. Kemampuan merumuskan kembali (*redefinity*), sebagai kemampuan untuk mengkaji atau menilik kembali suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.
7. Kemampuan kepekaan dalam berpikir (*sensitifity*), yaitu kemampuan seseorang dalam mengamati secara peka untuk menangkap dan menghasilkan masalah-masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Selain kemampuan berpikir kreatif secara kognisi sebagaimana yang dikemukakan di atas, juga kemampuan berpikir dapat dilihat dari sikap atau afeksinya, yaitu meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu, yaitu sifat untuk selalu terdorong dalam mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, dan situasi; peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/ meneliti lebih lanjut.
2. Memiliki sifat imajinatif, yaitu sifat untuk mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi; menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3. Memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu sifat untuk terdorong mengatasi masalah yang sulit; merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit; lebih tertarik kepada tugas-tugas yang sulit.
4. Memiliki sifat menghargai; yaitu sifat untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup; menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendoiri yang sedang berkembang.

Masih banyak lagi definisi dan pandangan mengenai kreativitas, tapi pada dasarnya terdapat persamaan antara definisi-definisi tersebut. Dengan menyatakan indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut maka jelas perbedaannya dengan kemampuan-kemampuan lain yang ada pada seorang individu. Untuk mengkaji lebih jauh tentang kreativitas seseorang maka kita bisa melihat dan menggunakan ciri-ciri atau indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut di atas.

Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Proses yang ditempuh oleh seseorang untuk menghasilkan suatu bentuk kreativitas disebut dengan proses kreativitas. Dalam proses kreativitas ini ada beberapa langkah yang akan dilalui. Dalam proses kreativitas ini ada beberapa langkah yang akan dilalui, sebagaimana yang diajukan oleh Baron (1994: 97), yaitu: (1) persiapan; (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi. Tahap persiapan adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Tahap inkubasi adalah tahap penyempurnaan proses pemecahan masalah dalam alam bawah sadar. Tahap ini adalah tahap perenungan yang berlangsung dalam waktu yang tak menentu, bisa lama dan bisa juga sebentar.

Sementara tahap iluminasi adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk cetusan-cetusan spontan, dan terjadi komunikasi terhadap hasilnya dengan orang yang signifikan bagi penemu. Sehingga hasil yang ditemukan bisa disempurnakan lagi. Adapun tahap verifikasi adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi sebenarnya. Perbaikan dari perwujudan tanggung jawab terhadap hasil menjadi tahap terakhir dari proses ini.

Kreativitas dalam Pembelajaran IPS

Kreativitas adalah potensi istimewa yang dimiliki oleh setiap orang. Sejak lahir setiap orang punya kecenderungan untuk menunjukkan kemampuan kreativitas dan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas. Sebagaimana dikemukakan oleh Supriadi (1994) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang dapat dikembangkan dan dipupuk.

Kreativitas bisa dipandang sebagai produk dan hasil pemikiran atau perilaku manusia dan sebagai proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah. Kreativitas bisa dipandang pula sebagai proses bermain dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran, sehingga merupakan keasyikan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang kreatif.

Timbulnya ide-ide baru merupakan hal penting bagi seseorang, karena tanpa ide ia tidak akan bisa menyelesaikan suatu masalah. Jika ide sudah muncul maka seseorang bisa mulai menangani suatu masalah. Setelah masalah selesai bisa mengembangkan menjadi suatu hal yang baru.

Berkaitan dengan pembelajaran IPS dalam pengembangan berpikir kreatif, maka yang perlu dilakukan guru adalah menciptakan suasana yang sarat bagi terpacunya kreativitas anak untuk tumbuh dan berkembang dalam kegiatan belajarnya. Torrence dan goff (2002: 231) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengkondisikan suasana yang mendukung tumbuh dan berkembang kreativitas anak dalam kegiatan belajarnya adalah:

1. Membelajarkan siswa untuk menghargai dan menyenangi upaya kreativitas mereka sendiri;
2. Menghargai pertanyaan-pertanyaan luar biasa atau aneh yang diajukan siswa;
3. Menunjukkan kepada siswa bahwa ide-ide mereka memiliki nilai, yaitu dengan cara mendengarkan dan memperhatikan ide-ide mereka;
4. Mendorong siswa untuk menguji ide-ide mereka dengan cara menggunakan dan mengkomunikasikannya dengan anak lain;
5. Menyediakan kesempatan dan memberikan penghargaan terhadap pembelajaran yang dilakukan atas inisiatif mereka sendiri;
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berpikir dan menemukan, tanpa takut akan adanya evaluasi yang tiba-tiba

Dari upaya pengembangan di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suasana belajar itu pada intinya menuntut adanya perhatian, ketersediaan, rangsangan, tantangan, dorongan, dukungan, keterbukaan, keadilan, kesempatan, kebebasan, penghargaan, pemahaman, kepercayaan, pengembangan, keamanan, kehangatan, peranan, positif, penerimaan, keberanian, keterlibatan, memutuskan, keobjektifan, pengakuan, dan latihan.

PENUTUP

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif perlu diajarkan kepada anak dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah secara

kreatif bermanfaat bagi siswa dalam melatih berpikir secara divergen/kreatif sebagai upaya untuk mencetuskan sebanyak mungkin gagasan terhadap suatu masalah. Dengan begitu kreativitas siswa akan berkembang.

Apabila kreativitas siswa dikembangkan secara optimal, maka dimungkinkan ia akan mampu mengatasi tantangan dan sekaligus menggunakan peluang untuk memberikan makna kepada hidupnya di masa depan secara lebih kreatif, efektif, dan produktif. Semoga!

DAFTAR PUSTAKA

- Bron, R.A. (1994). **Psychology**, Third Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Carin, A. Dan Sund, RB. (1978). **Creative Questioning and Sensitive Listening Technique**. Columbus: Charles E. Merrill Pub.
- Munandar, U. (1999). **Materi Pokok Psikologi Pendidikan**. Jakarta: Depdikbud PPTK Dikti.
- Polya, G. (1985). **How to Solve it: A New Aspect of Mathematics Method**. New Jersey: Princeton University Press
- Rusefendy, E.T. (1988). **Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran matematika untuk Meningkatkan CBSA**. Bandung: Tarsito.
- Rusefendy, E.T. (1990). **Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini untuk Guru dan PGSD**. Bandung: Tarsito.
- Supriadi, D. (1994). **Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek**. Bandung: Alfabeta.
- Torrance, PE. Dan Goff, K. (2002). **Fostering Academic Creativity in Gifted Student** [online], <http://www.ericce>