

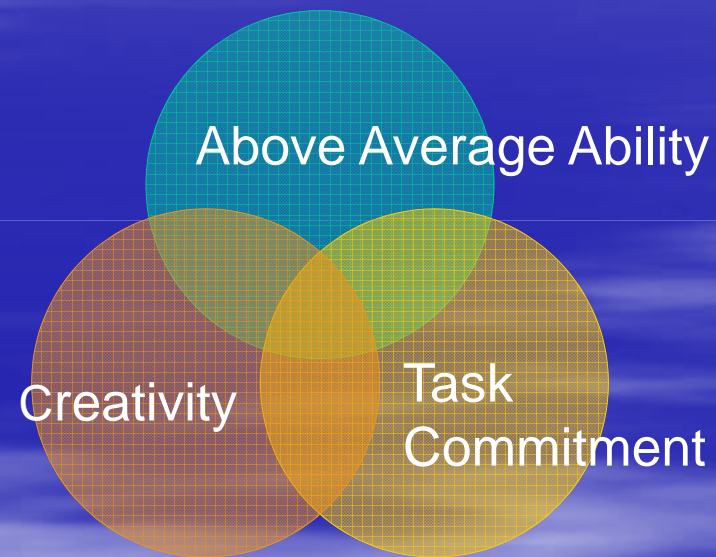
Pengembangan Kreativitas dan Keberbakatan

Oleh:

Hidayat

(Staf Pengajar PLB & Psikologi FIP UPI Bandung)

Konsep Tiga-Cincin (Three-Ring Conception) tentang Keberbakatan (Renzulli, 1979)



Konsep Keunggulan / Giftedness

Bakat intelektual, bakat seni, bakat psikomotor,
Bakat sosial

Keberbakatan

Kerajinan,
daya tahan,
ambisi,
Kestabilan
emosi,
pengakuan
lingkungan,
dukungan
optimal

Berfikir divergen,
originalitas, fantasi,
fleksibel, penuh ide

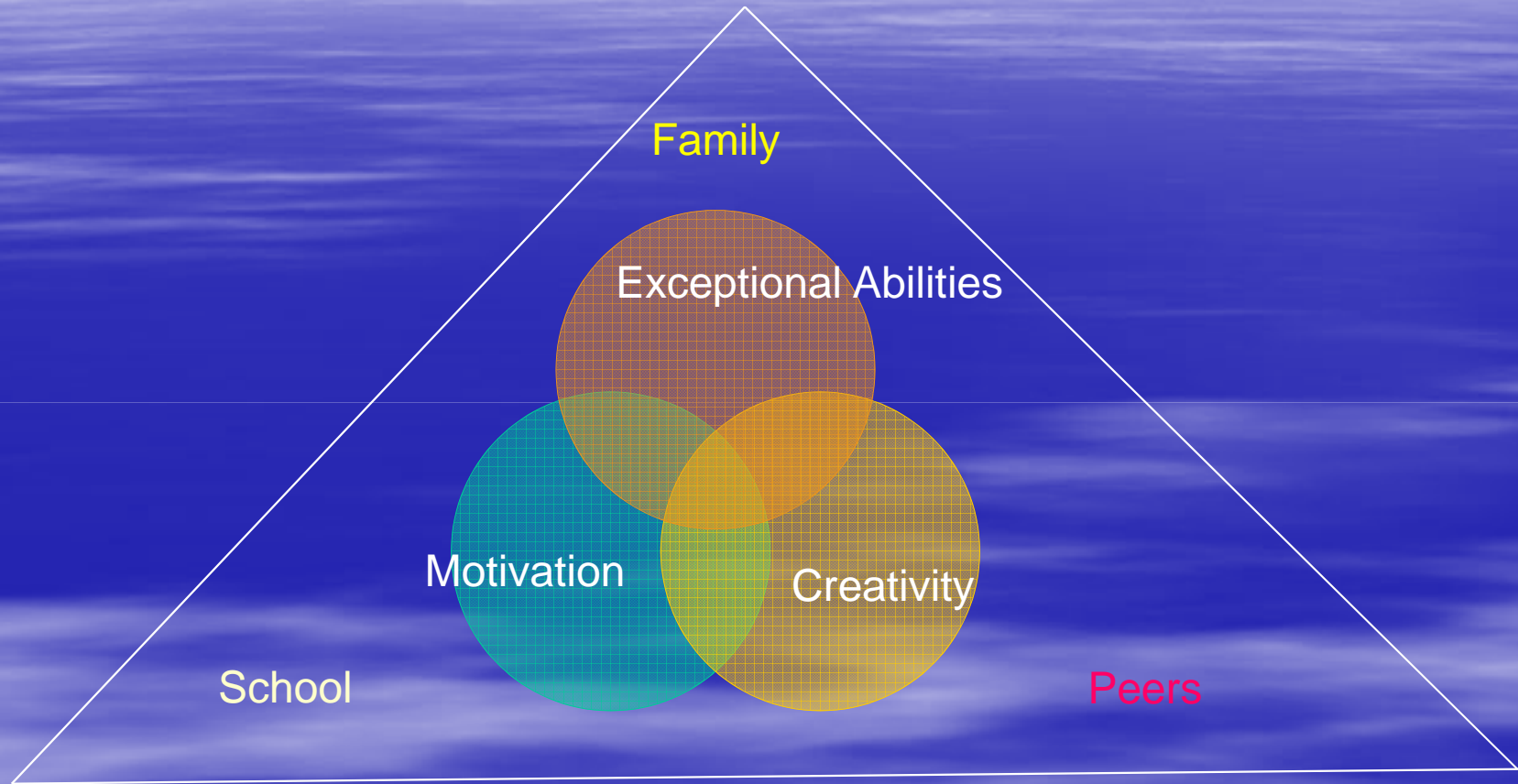
Keunggulan

Kreativitas

**Motivasi
dan lingkungan**



Multi Factor Model of Giftedness



Konsep Kreativitas

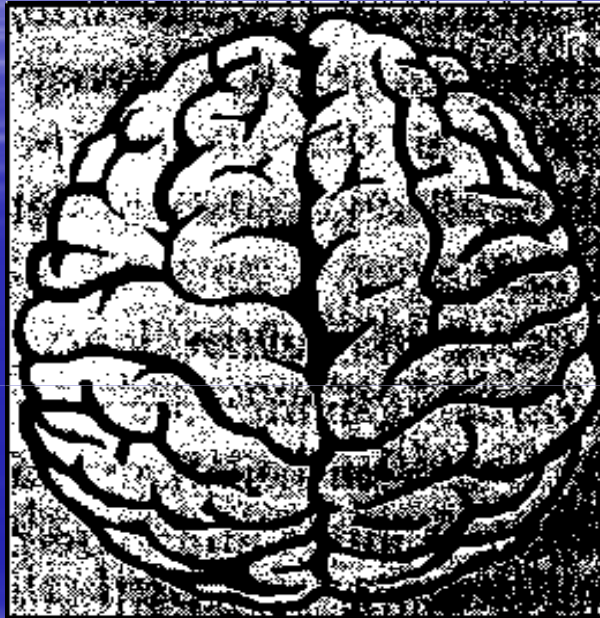
- **produk:** suatu karya dapat dikatakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisinal dan bermakna bagi individu dan/atau bagi lingkungannya.
- **proses:** bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan *kelancaran*, *fleksibilitas* (keluwesan) dan *orisinalitas* dalam berpikir dan berperilaku.

- **pribadi:** kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam pikiran-pikiran dan ungkapan-ungkapannya.
- **press:** yaitu kondisi dari dalam dan dari luar yang mendorong seseorang ke perilaku kreatif.

Proses Kreativitas

- Urutan
- Logis
- Teratur
- Bahasa
- * Matematis

**Gudang
Bahasa**



- Aktif
- Inovatif
- Deviasi
- Kreatif
- Holistik

**Penggunaan
Bahasa**

Linda Verlee Williams (2001), Teaching for the Two-Sided Mind.

Kecerdasan Jamak (multiple intelligence)

- **Visual/spatial Intelligence**, merupakan kemampuan seseorang untuk melihat secara visual/ruang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung berpikir dalam pola-pola yang berbentuk gambar.
- **Verbal/ Linguistic Intellegence**, merupakan kemampuan untuk menggunakan kata-kata dan atau bahasa.
- **Logical/ Mathematical intellegence**, merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Siswa yang menonjol dalam intelegensi ini cenderung untuk berpikir secara konseptual dalam kerangka logika dan angka yang digunakan dalam membuat hubungan antara berbagai informasi yang didapatnya.
- **Bodily/Kinesthetic Intellegence**, merupakan kelebihan yang dimiliki seseorang dan yang lainnya dalam mengolah gerakan motorik tubuhnya.

- **Musical/ Rhythmic Intelligence**, merupakan kemampuan seseorang untuk mencipta dan mengapresiasi musik.
- **Interpersonal Intelligence**, merupakan kemampuan untuk berelasi atau berhubungan, serta memahami orang lain di luar dirinya.
- **Intrapersonal Intelligence**, merupakan kemampuan untuk merefleksi diri dan kesadaran terhadap diri sendiri.

Teori Belajar Behavioristik & Konstruktivistik

➤ Kaum behaviorisme

- menandai belajar sebagai kegiatan meniru, sementara kaum konstruktivisme menandai proses belajar adalah proses membangun.
- memandang bahwa pengetahuan bersifat obyektif, pasti dan menetap. Kegiatan mengajar dipahami sebagai memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar, sehingga belajar berarti memperoleh pengetahuan.

- memandang pikiran (*mind*) berfungsi sebagai alat penjiplak struktur pengetahuan. Dalam praktek pembelajaran sehari-hari, siswa dianggap pandai jika telah mampu berpikir, bertindak dan berperilaku seperti gurunya.
- berpendapat bahwa siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengajar terhadap pengetahuan yang dipelajari.

➤ Kaum konstruktivisme

- Memandang pengetahuan bersikap non obyektif, temporer dan selalu berubah.
- Mengajar dipahami sebagai kegiatan menggali makna, sehingga belajar berarti memaknai pengetahuan.
- Pengetahuan menjadi bermakna jika berguna dalam kehidupan kesehariannya.

- memandang pikiran (*mind*) berfungsi sebagai alat menginterpretasi sehingga muncul makna yang unik.
- Gambar seorang anak kecil menggandeng seorang ibu-ibu tua dapat diinterpretasikan macam-macam.
- Bisa dikatakan, seorang anak kecil membantu seorang nenek menyeberang jalan.
- Bisa juga diinterpretasikan seorang ibu bersama anak kecilnya sedang menyeberang jalan.
- berpendapat bahwa siswa bisa (boleh) memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan yang dipelajari.

Berpikir Kreatif

- Istilah KREATIF berasal dari bahasa Inggris *TO CREATE* yang merupakan singkatan dari:

C - *COMBINE* (menggabungkan). Dapatkah saya menggabungkan sesuatu hal dengan sesuatu yang lain ?

R - *REVERSE* (membalik). Dapatkah saya membalik beberapa bagian atau beberapa proses ?

E - *ELIMINATE* (menghilangkan). Dapatkah menghilangkan atau menghapus beberapa bagian atau beberapa proses ?

A - *ALTERNATIF* (kemungkinan lain). Dapatkah saya menggunakan cara, bahan, dst. dengan yang lain ?

T - *TWIST* (memutar). Dapatkah saya memutar sesuatu dengan ikatan ?

E - *ELABORATE* (memerinci). Dapatkah saya memerinci atau menambah sesuatu ?

Berpikir kreatif harus mampu untuk:

1. Berfantasi atau mengemukakan gagasan-gagasan yang tidak umum, tidak biasa.
2. Berinkubasi atau berada pada satu gagasan untuk beberapa saat.
3. Berani mengambil resiko berbeda dengan apa yang biasa dipikirkan orang lain.
4. Peka atas ciptaan alam dan manusia.
5. Mudah tertarik untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan yang aneh.

❖ Urutan-urutan Kreatif

Ungkapan " Jika maka" adalah bentuk latihan yang akan membuat kita sedikit berangan-angan.

Lengkapilah pernyataan berikut ini dengan menyelipkan satu kata di tempat kosong.

a. Jika di dunia ini tidak ada lagi burung-burung, maka _____

Dan hal ini berarti _____

b. Jika di bumi ini tidak ada lagi bulan, maka _____

Dan hal ini berarti _____

c. Jika di bumi ini tidak ada lagi cadangan minyak, maka _____

Dan ini berarti _____

d. Jika di bumi ini tidak ada lagi ikan paus maka _____

Dan ini berarti _____

Memecahkan masalah secara kreatif

Petunjuk:

1. Munculkanlah tiga gagasan atau lebih untuk mengubah kemasan paket makan pagi yang dapat membuat banyak orang lebih tertarik.

a. _____

b. _____

c. _____

2. Munculkanlah tiga gagasan tentang alat-alat rumah tangga yang praktis dan awet.

a. _____

b. _____

c. _____

Menganalisis desain (rancangan)

1. Mengapa biasanya pensil memiliki enam sisi dan tidak sepuluh ?

2. Mengapa pohon memiliki beribu-ribu lembar daun dan tidak hanya empat atau lima lembar daun ?

3. Mengapa lembaran surat kabar lebih lebar daripada halaman kebanyakan buku ?

4. Mengapa cangkir minum lebih banyak dibuat dari tanah hat daripada dari besi ?

5. Mengapa wama merah digunakan untuk tanda bahaya ?

Berpikir kreatif: berpikir yang sebaliknya

Petunjuk:

1. Tulislah tiga hal yang TIDAK DAPAT dipotret dengan kamera.

a. _____

b. _____

c. _____

2. Berikan tiga alasan mengapa seseorang membaca surat kabar dari ATAS KE BAWAH?

a. _____

b. _____

c. _____

3. Tulislah tiga keuntungan jalan kaki MELAWAN ARUS LALU LINTAS?

a. _____

b. _____

c. _____

Empat Komponen yg harus diperhatikan dlm menentukan Strategi Pembelajaran

1. Tujuan pembelajaran;
2. Karakteristik siswa;
3. Sumber dan fasilitas yg tersedia, mencakup bahan pelajaran, besarnya jumlah kelompok belajar dan ketersediaan sumber;
4. Jenis strategi pembelajaran itu sendiri.

TIGA JENIS STRATEGI PEMBELAJARAN

- Strategi Pembelajaran Kooperatif:
Bertitik tolak dari semangat kerjasama, kelompok heterogen
- Strategi Pembelajaran Kompetitif:
Kompetisi diadakan, tdk monoton, antar individu/kelompok
- Strategi Pembelajaran Individual/Individualisasi Pengajaran:
Pengajaran oleh guru kepada masing-masing anak secara berbeda meskipun bersama di dalam satu kelas.

Individualisasi Pengajaran dpt diwujudkan melalui:

- ❖ Kegiatan yang beraneka ragam,
- ❖ Penyesuaian aktivitas dg kondisi kemampuan setiap anak,
- ❖ Pengikutsertaan anak didik dlm menentukan apa yg akan dipelajarinya,
- ❖ Adanya interaksi belajar berdasarkan active learning/listening,

Strategi Pembelajaran

- Metode atau teknik menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar tujuan belajar tercapai,
- Dlm arti luas dpt mencakup metode, pendekatan, pemilihan sumber dan media serta penilaian keberhasilan,
- Kaidah-kaidah yg bersifat menentukan utk merancang aktivitas pembelajaran yg dpt menciptakan pengalaman belajar - mencapai tujuan pembelajaran,
- Mengait pada model dan metode pembelajaran.

Lima Model Pembelajaran

- Model Eksposisi
Teacher centered, ceramah, klasikal, materi konvensional.
- Model Perilaku
Urutan tahapan belajar yg ketat dan reinforcement.
- Model Pengembangan Kognitif
Pengembangan potensi & tk perkembangan berpikir anak.
- Model Interaksi.
Terjadinya pembelajaran sbg hasil interaksi anak dg orang lain dan masyarakat.
- Model Transaksi
Student / Child centered, interaksi murid sendiri dg lingkungan.

SEKIAN

TERIMA KASIH

HATUR NUHUN