

# PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS II SMP NEGERI 3 ROKAN IV KOTO

**KENEDI**

Guru SMP Negeri 3 Rokan IV Koto  
*kenedi656@gmail.com*

## **ABSTRAK**

Pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto kurang dikembangkan, baik melalui proses pembelajaran maupun melalui lingkungan belajar yang kondusif bagi kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan informasi tentang bagaimana kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran maupun melalui lingkungan belajar yang kondusif di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengikuti langkah-langkah Huberman. Data diperoleh melalui teknik pengamatan, wawancara, dan studi dokumentasi. Data diproses dengan cara reduksi, presentasi data, dan pengambilan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data dilakukan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi data dan diskusi dengan teman sejawat. Informan penelitian ini adalah peneliti sendiri, guru-guru dan siswa kelas II SMP N 3 Rokan IV Koto. Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (a) pengembangan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa belum dilakukan dengan optimal, baik melalui pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan) dalam proses pengajaran, sumbang saran (*brain storming*), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif maupun dengan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media; dan (b) pengembangan kreativitas siswa melalui lingkungan belajar yang kondusif oleh guru terhadap siswa kurang dilakukan dengan baik, karena guru kurang memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berperilaku kreatif, guru kurang menjalin hubungan yang harmonis dengan siswa melalui interaksi proses pembelajaran, pengembangan lingkungan belajar yang kondusif dilakukan guru pada kegiatan ekstra kurikuler, guru kurang memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang ada, dan guru belum maksimal membimbing dan membina siswa sesuai dengan minat dan bakatnya serta kurang memperhatikan siswa-siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar: (a) para guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto mengembangkan kreativitas siswa, melalui pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan), menggunakan teknik-teknik sumbang saran (*brain storming*), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif, dan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media; dan (b)

Kepala sekolah SMP Negeri 3 Rokan IV Koto membantu dan membimbing guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif agar prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan

Kata Kunci : Kreativitas, Pembelajaran.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan kemampuan potensial setiap siswa agar hasilnya dapat bermanfaat bagi kepentingan kehidupannya, orang lain, dan masyarakat. Pendidikan dalam arti luas meliputi semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk membekali anak-anak mereka dengan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang semuanya itu dapat menjadikan siswa fungsional dalam hidupnya, baik jasmani maupun rohani. Sementara, pengertian pendidikan dalam ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat (1), dijelaskan seperti berikut ini.

Penjelasan di atas menunjukkan pentingnya program pendidikan yang terencana yang menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, hanya melalui keterlibatan atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tersebut yang mampu mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya dalam belajar. Hal ini disebabkan, karena belajar tidak akan berkembang kalau siswa pasif menerima saja sajian guru yang mengajarkan ilmu agar siswa mengingatnya, tetapi pembelajaran hanya akan timbul melalui proses yang memberdayakan atau mengaktifkan siswa (Mohammad, 2000).

Dengan perkataan lain, kreativitas siswa merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa. Kenyataan ini sejalan dengan yang dikemukakan Slameto (1995) bahwa faktor kreativitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini menurut Nana (2004), disebabkan siswa yang kreatif mempunyai kepribadian seperti belajar lebih mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, mempunyai motivasi yang tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran. Semua kepribadian ini sangat diperlukan oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kreativitas dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Enco (2005) menjelaskan kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi siswa dalam proses belajar. Dijelaskan juga, hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, tetapi siswa yang kreatif akan berupaya menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif.

Hasil penelitian Conny (1996) tentang pengaruh metode pembelajaran

dan kreativitas terhadap hasil belajar kimia siswa menemukan bahwa faktor kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kimia siswa. Artinya, semakin kreatif seorang siswa dalam belajar maka hasil belajar yang akan dicapainya juga semakin baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa sangat diperlukan bagi setiap siswa dalam pembelajaran kimia.

Utami (1992) menjelaskan bahwa konsep dan pengembangan kreativitas siswa bisa dilakukan dengan bertitik tolak dari apa dinamakan pendekatan 4P, yakni pribadi, pendorong, proses, dan produk. Aspek pribadi menekankan pada pemahaman bahwa anak adalah pribadi yang unik. Guru haruslah menghargai bakat dan minat khas dari siswa. Itu berarti, siswa perlu diberi kesempatan dan kebebasan mewujudkannya melalui aspek pendorong yakni suatu kondisi yang memungkinkan siswa berperilaku kreatif. Aspek proses lebih menekankan pada pemahaman kemampuan siswa menciptakan sesuatu yang baru, paling tidak menemukan hubungan-hubungan jawaban antar berbagai unsur. Ketiga aspek inilah yang akan menentukan kualitas produk kreativitas pada siswa yang masih dalam proses pembelajaran, tetapi aspek proses perlu mendapat penekanan.

Nana (2004) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada siswa dapat dilakukan melalui proses belajar diskaveri/inkuiri dan belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori, karena inti dari kreativitas adalah pengembangan kemampuan berpikir divergen dan bukan berpikir konvergen. Kenyataan ini mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama

pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode, strategi yang bervariasi, misalnya melalui pembelajaran kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Dari semua penelitian yang telah ditelusuri, belum ada penelitian tentang pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan penelitian yang akan mengungkapkan pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Kecamatan Rokan IV Koto. Penelitian ini juga didasari hasil *grand tour* yang peneliti amati sehari-hari di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto, yang melihat beberapa fenomena menarik dalam proses pembelajaran, seperti:

1. Beberapa guru dalam mengajar masih bersifat konvensional.
2. Beberapa siswa jarang bertanya kepada guru jika ada materi pembelajaran yang kurang dan belum dimengerti.
3. Guru dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan sikap siswa.
4. Guru mempunyai perhatian yang lebih serius dalam menanggapi pertanyaan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedangkan siswa yang mempunyai kemampuan rendah pertanyaan sering tidak diacuhkan; dan
5. Guru kurang mengakui dan menghargai gagasan-gagasan yang disampaikan siswa.

Berdasarkan fenomena hasil *grand tour* yang telah dijelaskan sebelumnya, terlihat adanya kesenjangan antara yang seharusnya dengan keadaan yang sesungguhnya. Dimana seharusnya siswa kreatif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya kepada guru kalau ada materi

pembelajaran yang kurang dan belum dimengerti, serta tidak takut dalam mengemukakan pendapat. Namun, keadaan sesungguhnya siswa jarang bertanya kepada guru kalau ada materi pembelajaran yang kurang dan belum dimengerti, serta merasa takut dalam mengemukakan beberapa pendapat.

Permasalahan ini menarik untuk diteliti, walaupun penelitian ini nantinya juga akan mengungkapkan kreativitas siswa, tetapi jelas tidak sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian sejenis yang telah dijelaskan pada uraian di atas, meneliti hubungan dan pengaruh beberapa aspek terhadap kreativitas siswa. Namun, penelitian ini melihat bagaimana pengembangan kreativitas siswa dilakukan melalui proses pembelajaran.

## B. Masalah dan Fokus Penelitian

Dari uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah, ada kesan bahwa pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto kurang dikembangkan, baik melalui proses pembelajaran maupun melalui lingkungan belajar yang kondusif bagi kreativitas siswa. Berdasarkan temuan dari hasil *grand tour* yang dilakukan, maka penelitian ini akan fokus pada pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto, baik melalui proses pembelajaran maupun melalui lingkungan belajar yang kondusif bagi kreativitas siswa.

## LANDASAN TEORI

### A. Kreativitas Siswa

Guilford (dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asroni, 2004) menyatakan bahwa kreativitas mencau pada kemampuan yang menandai ciri-ciri orang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yakni cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu yang berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen dari pada konvergen.

Utami (1992) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta

kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Artinya, lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu.

Menurut Nana (2004) kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada. Dijelaskan juga bahwa data atau informasi yang tersedia tersebut memungkinkan suatu jawaban terhadap berbagai permasalahan yang ada dengan penekannya pada kualitas atau mutu, ketetapangunaan, dan keragaman jawaban. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreatifitas seseorang akan mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas seseorang dalam berpikir serta membuat seseorang

mempunyai kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Berdasarkan uraian pendapat di atas disimpulkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi orang lain. Jika dikaitkan dengan pengembangan kreatifitas siswa di sekolah, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan kreatifitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru dalam pembelajaran agar siswa menjadi kreatif, bukan membuat siswa menerima saja yang diajarkan guru.

Menurut Nana (2004), siswa yang kreatif mempunyai beberapa kepribadian, seperti belajar lebih mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, mempunyai motivasi yang tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran. Artinya, siswa yang kreatif akan belajar secara mandiri, bertanggung jawab, mempunyai motivasi dan rasa optimis serta rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dan memiliki toleransi terhadap orang lain, dan kaya dengan ide-ide yang positif.

Utami (1992) mengemukakan beberapa ciri sikap kreatif, seperti: (a) mempunyai kepercayaan diri; (b) terbuka terhadap pengalaman baru dan luar biasa; (c) luwes dalam berfikir dan bertindak; (d) bebas dalam mengekspresikan diri; (e) dapat mengapresiasi fantasi; (f) berminat pada kegiatan-kegiatan kreatif; dan (g) percaya pada gagasan sendiri dan mandiri. Artinya, siswa yang kreatif akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, terbuka terhadap suatu

perubahan, berfikir dan bertindak secara bijaksana, mempunyai kebebasan dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya, dan menyenangkan suatu pekerjaan yang penuh tantangan serta percaya melakukannya dengan baik secara mandiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang kreatif dapat dilihat apa ciri-ciri atau karakteristik tersebut di atas melekat pada siswa. Kalau ada, dapat dikatakan siswa itu kreatif, sebab ia memiliki antara lain: rasa ingin tahu yang besar, memiliki kepercayaan diri, memiliki keterbukaan terhadap pengalaman baru, fleksibel dalam berfikir dan bertindak, kritis terhadap pendapat orang lain, dan sebagainya.

## **B. Proses Pembelajaran**

Menurut Sudarsono dan Eveline (2004), pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya. Artinya, dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa dalam setiap kegiatan pembelajaran terlebih dahulu harus dirumuskan tujuan pembelajarannya. Tujuan pembelajaran tersebut harus bersifat "*behavioral*" atau berbentuk tingkah laku yang dapat diamati, dan "*measurable*" atau dapat diukur. Dapat diukur artinya dapat dengan tepat dinilai apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada awal kegiatan pembelajaran dapat dicapai atau belum.

C. Asri (2005) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Mohammad dan Nurtain (1991/1992), pembelajaran adalah

interaksi antara guru dengan seorang atau lebih peserta didik untuk mencapai tujuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang dipakai untuk mengerjakan yang diajarkan.

Saylor (1981) menjelaskan bahwa *“Instruction is thus the implementation of curriculum plan, usually, but not necessarily, involving teaching in the sense of student, teacher interaction in an educational setting”*. Syaiful (2005) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Dimiyanti dan Mudjiono (1999) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Kenyataan inilah yang menyebabkan bahwa pengembangan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran adalah faktor penting, karena pembelajaran merupakan salah satu upaya guru mengembangkan kreatifitas berfikir siswa.

Oemar (2004) menjelaskan bahwa secara khusus tujuan pembelajaran meliputi berikut ini.

- a. Untuk menilai hasil pembelajaran. Pengajaran dianggap berhasil jika siswa mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan oleh siswa menjadi indikator keberhasilan sistem pembelajaran.
- b. Untuk membimbing siswa belajar. Tujuan-tujuan yang dirumuskan secara tepat berdayaguna sebagai acuan, arahan, pedoman bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar.
- c. Untuk merancang sistem pembelajaran. Tujuan-tujuan itu menjadi dasar dan kriteria dalam upaya guru memilih materi pelajaran, menentukan kegiatan belajar-mengajar, memilih alat dan sumber serta merancang prosedur penilaian.
- d. Untuk melakukan komunikasi dengan guru-guru lainnya dalam meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan tujuan-tujuan itu terjadi komunikasi antara guru-guru mengenai upaya-upaya yang perlu dilakukan bersama dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut.
- e. Untuk melakukan kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran. Dengan tujuan-tujuan itu, guru dapat mengontrol hingga mana siswa telah mencapai hal-hal yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah menilai hasil belajar, membimbing siswa belajar, merancang sistem pembelajaran, melakukan interaksi antara guru dan siswa, dan melakukan kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran.

### **C. Pengembangan Kreatifitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai

suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan Bruner (dalam Syaiful, 2005), bahwa perlu adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif di kelas. Menurut pandangan Bruner, teori belajar itu bersifat deskriptif, sedangkan teori pembelajaran itu preskriptif. Kenyataan ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa bisa dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya.

Dedi (1994) menjelaskan bahwa untuk mengembangkan kreativitas siswa, faktor lingkungan belajar yang kondusif merupakan faktor penentu

apakah siswa mampu melahirkan prestasi kreatif yang istimewa dalam lapangan ilmu pengetahuan. Artinya, untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, seorang guru harus memiliki kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang tinggi menciptakan suana belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas siswa dapat dilakukan melalui proses pembelajaran melalui lingkungan belajar yang kondusif bagi kreativitas siswa.

## METODE PENELITIAN

### A. Disain Penelitian

Berangkat dari *grand tour* yang peneliti lakukan mengenai proses pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto, penelitian ini dilakukan penelitian metode kualitatif.

Pengkajian dilakukan dalam latar alamiah, dengan menggunakan metode observasi, interview, dan kajian dokumentasi. Melalui cara ini diharapkan akan dapat dipahami makna yang mendasari perilaku aktor yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto.

Pengambilan data penelitian ini direncanakan sewaktu proses pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2007/2008. Hasil penelitian nantinya tidak akan digeneralisasi, namun demikian dapat dialihkan pada konteks sosial lainnya yang kondisinya sama atau hampir sama. Pemilihan

lokasi penelitian bukan mewakili Sekolah Menengah Pertama (SMP) di daerah lain atau di seluruh Indonesia, melainkan hanya mempelajari situasi sosial pada lokasi penelitian.

### B. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti mengadaptasi apa yang dikemukakan Faisal (1990), dengan mengumpulkan data melalui: 1) observasi. Objek yang akan diobservasi adalah situasi sosial proses pembelajaran, setidaknya-tidaknya mengobservasi tiga elemen utama, yaitu: lokasi/fisik, manusia pelaku atau *actors* yang menduduki status/posisi tertentu dan memainkan peran-peran tertentu, dan kegiatan atau aktivitas para pelaku dalam proses pembelajaran; 2) wawancara, melalui wawancara tidak berstruktur atau *unstructured interview*,

wawancara terang-terangan atau *overted interview*, dan menempatkan informan sebagai sejawat peneliti atau *viewing one another as peers*; dan 3) dengan tidak mengabaikan kemungkinan penggunaan sumber-sumber *non-manusia (non-human source of information)*, seperti dokumen dan rekaman/catatan (*record*). Aktivitas pendukung lain juga akan dilakukan, seperti: penciptaan *rapport*, dan pencatatan data/informasi hasil pengumpulan data, juga akan peneliti lakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

### C. Teknik Menjamin Keabsahan Data

Peneliti akan melakukan teknik penjamin keabsahan data dengan mengadaptasi teknik yang dikemukakan Moleong (1989). terdapat beberapa kriteria yang diperiksa dengan satu atau beberapa teknik pemeriksaan tertentu, yang diiktisarkan sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikutsertaan, berarti peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.
2. Ketekunan pengamatan, berarti peneliti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif.
3. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau berbagai perbandingan terhadap data.
4. Pemeriksaan teman sejawat melalui diskusi.
5. Analisis kasus negatif. Teknik ini dilakukan dengan jalan mengumpulkan contoh dan kasus yang tidak sesuai dengan pola dan kecenderungan informasi yang telah dikumpulkan peneliti.

6. Pengecekan anggota, ini sangat perlu dilakukan untuk memberikan reaksi pandangan dan situasi mereka sendiri terhadap data yang telah diperoleh peneliti.
7. Uraian rinci. Peneliti bertanggungjawab terhadap penyediaan dasar secukupnya yang memungkinkan seseorang merenungkan suatu aplikasi pada penerima.
8. Auditing, yaitu konsep bisnis, khususnya di bidang fiskal, yang dimanfaatkan untuk memeriksa kebergantungan dan kepastian data..

### D. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti akan menggunakan urutan teknik analisis yang dikemukakan Spradley (1980), sebagai berikut:

1. Langkah-langkah analisis domain:
  - 1) memilih satu hubungan semantik;
  - 2) mempersiapkan satu lembar kerja analisis domain;
  - 3) mencari istilah pencakup dan tercakup yang memungkinkan dan sesuai dengan hubungan;
  - 4) memformulasikan pertanyaan struktural untuk masing-masing domain;
  - 5) membuat daftar untuk semua domain yang dihipotesiskan.
2. Langkah-langkah analisis taksonomi:
  - 1) memilih sebuah domain untuk analisis taksonomi;
  - 2) mengidentifikasi kerangka substansi yang tepat;
  - 3) mencari subset yang memungkinkan di antara beberapa istilah tercakup;
  - 4) mencari domain lebih besar, lebih inklusif yang dapat masuk sebuah subset yang sedang dianalisis;
  - 5) membuat taksonomi sementara;
  - 6) memformulasikan pertanyaan struktural untuk membuktikan berbagai hubungan taksonomi dan memperoleh berbagai istilah;
  - 7) melakukan wawancara struktural

- tambahan; dan 8) membuat sebuah taksonomi lengkap.
3. Langkah-langkah analisis komponensial: 1) memilih domain untuk analisis; 2) menginventarisir seluruh kontras yang telah dikemukakan sebelumnya; 3) menyiapkan lembar paradigma; 4) mengidentifikasi dimensi kontras yang memiliki dua nilai; 5) menggabungkan dimensi kontras yang berkaitan erat menjadi satu yang mempunyai dua nilai; 6) mempersiapkan pertanyaan kontras untuk ciri yang tidak ada; 7) mengadakan pengamatan untuk menemukan informasi yang hilang; dan 8) mempersiapkan paradigma yang lengkap.
1. Langkah-langkah analisis tema. Analisis tema dilakukan dalam upaya untuk menemukan tema budaya dari situasi sosial yang diteliti berdasarkan analisis komponensial yang berkenaan

dengan proses penelitian yang dilakukan di tempat penelitian. Analisis tema dilakukan untuk mencari batasan yang menyatukan lintas domain yang ditemukan dalam penelitian. Tema budaya akan peneliti ungkapkan sebagai suatu pernyataan. Pernyataan ini biasanya juga disebut sebagai kaedah kognitif. Strategi yang peneliti gunakan untuk menemukan tema, yaitu: 1) benar-benar tenggelam dalam adegan budaya selama melakukan penelitian; 2) melakukan analisis komponensial atau seluruh komverterm untuk seluruh ranah merupakan strategi lain bagi peneliti untuk mengidentifikasi tema-tema; 3) satu perspektif yang lebih luas akan dapat dicapai dengan jalan mencari ranah yang lebih besar.

## TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Temuan Pengembangan Kreativitas Siswa

Berdasarkan data yang peneliti peroleh tentang pengembangan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran oleh guru-guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto akan dideskripsikan sebagai berikut.

#### 1. Melakukan Pendekatan “*Inquiry*” (Pencaritahuan)

Dari penuturan guru SL, terlihat bahwa dia menyatakan dalam proses pembelajaran “Saya terlebih dahulu meminta siswa mencatat materi yang akan dipelajari, lalu menerangkan bagian-bagian materi yang dianggap penting. Setelah itu saya meminta siswa untuk menghafalnya sampai di rumah guna persiapan jika sewaktu-waktu akan

saya tanyakan”, (wawancara tanggal 20 Agustus 2007).

Penuturan guru SL tidak jauh berbeda dengan yang dijelaskan guru MZ. Menurut MZ, “Dalam proses pembelajaran, saya meminta semua siswa mencatat semua materi pelajaran. Buku catatan siswa tersebut biasanya saya periksa setiap minggu untuk memastikan apakah selama ini siswa benar-benar mencatat” (wawancara tanggal 20 Agustus 2007).

Penuturan guru SL dan MZ sangat berbeda dengan yang diungkapkan guru HI. Menurut HI, “Saya selama proses pembelajaran hanya meminta siswa membuat suatu rangkuman dari setiap materi pelajaran yang penting-penting saja” “Selama proses pembelajaran saya hanya menjelaskan materi pelajaran yang

penting saja, kemudian meminta siswa untuk berdiskusi dengan membentuk kelompok-kelompok. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada materi pelajaran yang tidak dipahami. Sebelum memberi penjelasan dari pertanyaan siswa tersebut, saya meminta siswa yang lainnya untuk memberi tanggapan dari pertanyaan yang diajukan temannya tersebut” (wawancara tanggal 21 Agustus 2007).

Penuturan guru HI ini hampir sama dengan apa yang diungkapkan guru ML. Guru ML mengungkapkan bahwa, “Selama proses pembelajaran saya meminta siswa untuk berdiskusi kelompok. Masing-masing kelompok diberi waktu antara 15-20 menit untuk mempelajari materi yang sedang dibahas, lalu dilanjutkan dengan diskusi kelas. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk bertanya dan menanggapi berbagai permasalahan dari materi yang sedang diskusikan, setelah itu baru menjelaskan permasalahan yang sedang didiskusikan tersebut” (wawancara tanggal 21 Agustus 2007).

Hari berikutnya (tanggal 22 Agustus 2007), peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Menurut BD siswa kelas 2 SMP Negeri 3 Rokan IV Koto, “sering dimarahi guru jika tidak mempunyai catatan yang lengkap dari materi pelajaran yang telah dipelajari. Selain itu juga, sering dimarahi oleh beberapa orang guru jika waktu proses pembelajaran terlalu banyak bertanya”. Penuturan BD juga tidak jauh berbeda dengan yang diungkapkan WN siswa kelas 2 SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. Menurut WN, “Saya kadang merasa bosan mengikuti beberapa pelajaran tertentu, karena banyaknya mencatat. Selain itu juga, guru dalam menjelaskan materi pelajaran tidak lengkap dan rinci, hanya yang penting-penting saja, sehingga mereka banyak mengalami hambatan

dalam menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan dalam ujian” (wawancara tanggal 22 Agustus 2007).

Dari pernyataan guru dan siswa yang ditemukan dari hasil wawancara yang peneliti peroleh (tanggal 20-22 Agustus 2007) diketahui bahwa umumnya guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk kreatif melalui pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan) dalam pengajaran. Pernyataan guru dan siswa ini juga menjelaskan bahwa guru lebih banyak melakukan pengajaran, sebab mereka lebih banyak menyuruh siswa menghafal, dan kurang mengembangkan kreativitas dengan jalan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan potensi mereka. Selain itu, dari pernyataan guru dan siswa ini terlihat bahwa proses pengajaran lebih berpusat pada guru, sehingga kurang membantu pembentukan konsep diri siswa serta kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan pemahaman mereka tentang materi ajar yang telah dijelaskan guru; apakah mereka telah memahami dengan baik atau belum. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, umumnya guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto selama ini dalam proses pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan sendiri “*inquiry*” (pencaritahuan) sebab guru lebih banyak mengajar siswa dari pada membelajarkan siswa. Ini berarti guru kurang peduli untuk mengembangkan kreativitas siswa. Karena siswa yang dimotivasi untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat tentang suatu hal yang dipelajarinya akan memotivasi mereka untuk kreatif.

## 2. Menggunakan Teknik-teknik Sumbang Saran (*Brain Storming*)

Pada hari berikutnya (tanggal 24 Agustus 2007) peneliti menanyakan pada seorang siswa kelas 2 SR. Menurut SR, “Dalam proses pembelajaran, siswa diminta untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada dalam materi pelajaran”. Penjelasan ini hampir sama dengan yang dijelaskan TI. TI mengatakan, “Dalam menyelesaikan permasalahan yang ada waktu belajar, siswa diminta oleh guru untuk berdiskusi, selanjutnya guru mendengarkan beberapa pendapat siswa, lalu guru yang mengajar menjadi penengah dalam diskusi tersebut” (tanggal 24 Agustus 2007). Hari berikutnya (tanggal 25 Agustus 2007) peneliti menanyakan kepada guru HI. Menurut HI, “Dari beberapa pendapat yang diungkapkan siswa waktu diskusi, meminta kembali siswa untuk memberikan penjelasan yang jelas dan rinci sesuai dengan materi yang dibahas”. Hal ini berbeda dengan yang diungkapkan guru MZ. Menurut MZ, “Detelah siswa memberikan beberapa pendapat terhadap masalah yang didiskusikan, saya menyimpulkan dari semua pendapat siswa tersebut tanpa meminta penjelasan lagi dari siswa yang mengemukakan pendapat tersebut”, (tanggal 25 Agustus 2007). Penjelasan MZ tidak jauh berbeda dengan yang diungkapkan guru JN. Menurut JN, “Saya tidak meminta siswa yang telah mengemukakan pendapatnya untuk menjelaskan kembali dari apa yang telah disampaikan, meskipun pendapat siswa tersebut akan digunakan dalam pemecahan masalah yang sedang didiskusikan, karena akan berakibat pada siswa yang lain yang merasa takut dalam mengemukakan pendapat” (tanggal 25 Agustus 2007).

Berdasarkan pernyataan siswa dan guru dari hasil wawancara yang

peneliti peroleh (tanggal 24-25 Agustus 2007) dapat dikatakan bahwa umumnya guru dalam proses pengajaran meminta pendapat siswa terlebih dahulu dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam belajar. Kemudian guru menyimpulkan pendapat siswa tersebut yang akan digunakan untuk pemecahan masalah. Meskipun demikian, ada guru yang meminta siswa menjelaskan kembali pendapatnya dan ada juga guru yang tidak meminta lagi siswa untuk menjelaskan pendapat yang telah disampaikan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, umumnya guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto selama ini dalam proses pembelajaran telah mengarah pada penggunaan teknik-teknik sumbang saran (*brain storming*) dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa.

## 3. Memberikan Penghargaan Bagi Prestasi Kreatif

Wawancara peneliti dengan guru ML (wawancara tanggal 27 Agustus 2007) dijelaskan bahwa dalam proses pengajaran dia sangat menyukai siswa-siswa yang memberi pertanyaan-pertanyaan yang jarang terjadi. Dia menyatakan bahwa “Kadang saya memuji siswa yang pertanyaannya sulit untuk saya jawab dan saya jelaskan”. Berbeda dengan yang dijelaskan guru ST, menurut ST, “Siswa-siswa yang bertanya di luar konteks materi yang sedang dipelajari tidak saya tanggapi dengan serius, dan saya berupaya mengatakan bahwa pertanyaannya kurang sesuai dengan materi yang sedang kita bahas” (wawancara tanggal 27 Agustus 2007).

Pertanyaan juga ditanyakan pada siswa kelas 2 SMP Negeri 3 Rokan IV Koto, yaitu TN. Menurut TN, “Ada guru yang senang jika kami bertanya di luar materi pokok bahasan yang sedang dipelajari, tetapi ada juga guru yang

tidak senang” (tanggal 28 Agustus 2007). Penjelasan siswa TN ini hampir sama dengan yang dijelaskan siswa RS. Menurut RS, “Beberapa guru sangat menyukai kami yang mempunyai kreatifitas dalam belajar, tetapi beberapa guru tidak menyukai, bahkan ada guru yang mengatakan siswa yang mempunyai gagasan yang kreatif dianggap sok tahu dan sok pintar, sehingga ada beberapa siswa yang menjadi takut untuk bertanya” (tanggal 28 Agustus 2007).

Siswa DW juga mengatakan bahwa, “Siswa-siswa yang kreatif kadang dianggap melawan oleh beberapa guru, tetapi ada juga guru yang memuji beberapa siswa yang mengemukakan pendapatnya berbeda dengan siswa yang lain” (tanggal 28 Agustus 2007). Siswa AF juga mengatakan, “Kadang kami dibuat serba salah oleh beberapa guru, bertanya juga salah, diam juga salah, sehingga kami lebih banyak diam karena takut diberi nilai yang rendah oleh guru yang tidak menyukai siswa yang terlalu banyak bertanya” (tanggal 28 Agustus 2007).

Berdasarkan pernyataan guru dan siswa dari hasil wawancara yang peneliti peroleh (tanggal 27-28 Agustus 2007) dapat dikatakan bahwa ada guru yang menyukai siswa-siswa yang kreatif dan ada guru-guru yang tidak menyukai. Hal ini dikuatkan oleh beberapa siswa yang takut untuk bertanya pada guru yang tidak menyukai siswa yang kreatif, karena takut mendapat sanksi dari guru berupa penurunan nilai yang akan diperolehnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, tidak semua guru SMP Negeri 3 Rokan IV Koto menyadari pentingnya upaya guru untuk mengembangkan dan menghargai siswa yang kreatif.

Temuan hasil wawancara ini juga relevan dengan studi dokumentasi yang peneliti lakukan. Dalam studi dokumentasi tersebut ditemukan bentuk-bentuk penghargaan bagi prestasi kreatif siswa kurang dilakukan secara optimal, dimana penghargaan-penghargaan yang diberikan dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa hanya dilakukan melalui perlombaan olahraga antar kelas, lomba cerdas cermat, dan lomba mengarang (dokumentasi sekolah). Hal ini jelas menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pemberian penghargaan bagi prestasi kreatif kurang dilakukan secara optimal di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto.

#### **4. Meningkatkan Pemikiran Kreatif melalui Banyak Media**

Siswa JD kelas 2 SMP Negeri 3 Rokan IV Koto menyatakan bahwa “Guru kami jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan alat/media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran, jika pun ada, itu hanya guru pendidikan jasmani waktu kegiatan pelajaran praktik di luar sekolah”. JD juga mengatakan bahwa “Guru kami dalam mengajar lebih banyak ceramah, dan memberikan catatan-catatan, meskipun contoh soal yang diberikan tidak sesuai dengan materi yang telah disampaikan” (wawancara tanggal 29 Agustus 2007).

Pada hari yang sama (tanggal 29 Agustus 2007), peneliti juga mengamati proses pembelajaran olahraga praktik yang sedang berlangsung di lapangan. Beberapa orang siswa sedang belajar bermain bola voli dasar dengan melakukan kegiatan *passing* atas dan *passing* bawah. Sementara dalam ruangan kelas, sedang berlangsung proses pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang

sedang menulis di papan tulis mengerjakan soal-soal yang diberikan guru HI. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti menanyakan pada guru HI. yang menyatakan bahwa “Kepala sekolah telah menganjurkan guru untuk menggunakan media pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan fungsinya untuk membantu memudahkan siswa memahami dan menguasai suatu yang dipelajari, tetapi kami jarang menggunakannya”. Bahkan guru HI mengatakan bahwa, “Media pembelajaran tidak begitu penting, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana cara proses pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa” (tanggal 29 Agustus 2007).

Pada hari berikutnya (tanggal 30 Agustus 2007), peneliti juga menanyakan pada guru ML. Menurut ML, “Semua media pembelajaran tersedia dengan cukup sesuai kebutuhan di sekolah, hanya saja jarang kami gunakan”. ML juga menyatakan bahwa, “Kepala sekolah selalu menganjurkan guru untuk menggunakan media pembelajaran sesuai dengan fungsinya, dan membuat media pembelajaran sederhana jika memang dibutuhkan untuk membantu siswa dalam belajar”. Selanjutnya peneliti menemui kepala sekolah untuk menanyakan tentang ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Kepala sekolah pun memperlihatkan inventarisasi media-media pembelajaran yang ada. Dalam inventarisasi tersebut terlihat bahwa media pembelajaran yang tersedia dengan jumlah yang cukup. Kemudian, peneliti memasuki ruangan tempat penyimpanan media-media pembelajaran tersebut. Dari pengamatan peneliti terlihat media pembelajaran tersebut masih sangat utuh dan baru, Sepertinya media tersebut tidak pernah digunakan oleh guru. Hal ini terlihat dari banyaknya debu-debu yang melekat

di atas media-media pembelajaran tersebut (studi dokumentasi dan observasi tanggal 30 Agustus 2007).

Penjelasan guru ML dan HI serta hasil studi dokumentasi dan observasi peneliti, tidak jauh berbeda dengan yang dikatakan ST yang menyatakan bahwa, “Kami dalam melaksanakan proses pengajaran lebih tefokus bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga kami semua terfokus agar materi yang disampaikan dapat dikuasai siswa, dan media pembelajaran yang ada tidak kami gunakan secara maksimal dalam proses pengajaran” (tanggal 30 Agustus 2007).

Berdasarkan pernyataan guru dan siswa dari hasil wawancara yang peneliti peroleh (tanggal 29-30 Agustus 2007) dapat dikatakan bahwa para guru jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang ada dalam proses belajar mengajar. Hampir semua, guru dalam proses belajar mengajar terfokus pada pencapaian hasil belajar tanpa mempertimbangkan proses pelaksanaannya yang mencerminkan apakah proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan guru mendorong tumbuhnya kreativitas siswa, bukan hanya sekedar mendengar saja persentasi guru. Kenyataan ini juga didukung oleh hasil studi dokumentasi dan observasi yang peneliti lakukan yang menemukan bahwa semua media pembelajaran tersedia dengan cukup dan masih utuh tersimpan dalam suatu ruangan penyimpanan. Temuan observasi juga menemukan bahwa media-media tersebut terlihat jelas tidak pernah digunakan, sebab terlihat jelas banyak kotoran-kotoran seperti debu yang melekat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan banyak media hampir tidak

pernah dilakukan di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto.

### **5. Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Lingkungan Belajar yang Kondusif**

Setelah melakukan serangkaian wawancara dengan guru dan siswa kelas 2 SMP Negeri 3 Rokan IV Koto guna mengetahui bagaimana guru mengembangkan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran, selanjutnya peneliti mengamati bagaimana pengembangan kreativitas siswa melalui lingkungan belajar yang kondusif. Data yang peneliti peroleh (tanggal 20-25 Agustus 2007) dari hasil pengamatan akan dideskripsikan sebagai berikut.

Dari pengamatan peneliti (tanggal 21 Agustus 2007) terlihat guru kurang memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berperilaku kreatif. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta dalam penyampaian materi pelajaran guru sangat terfokus pada sub pokok bahasan yang ada tanpa mengkaitkan dengan lingkungan belajar yang ada.

Peneliti juga mengamati, ada guru yang kurang menyenangkan beberapa siswa yang sering bertanya dalam kelas, serta kurang menyukai pertanyaan-pertanyaan siswa yang di luar topik materi yang sedang dipelajari. Dari pernyataan ini peneliti mengamati beberapa siswa merasa takut untuk bertanya kepada guru, meskipun mereka (siswa) belum mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru kepada mereka. Meskipun demikian, peneliti juga melihat ada beberapa guru memuji dan merasa senang jika ada siswa yang kreatif dalam mengemukakan beberapa ide-ide dan pendapat, walaupun pendapat siswa tersebut di luar pokok materi yang

sedang dibahas. (observasi tanggal 21 Agustus 2007).

Berdasarkan hasil pengamatan (tanggal 21 Agustus 2007) tersebut, dapat disimpulkan bahwa beberapa guru telah menjalin hubungan yang harmonis dengan siswa melalui interaksi yang baik dalam proses pembelajaran, tetapi sebagian guru belum. Kenyataan ini terlihat dari adanya beberapa guru yang memberikan dukungan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar secara aktif. Namun demikian, terlihat juga beberapa guru kurang antusias melaksanakan proses pembelajaran yang interaktif seperti pembelajaran tidak berpusat pada siswa, kurang menghargai pendapat siswa yang bertanya, dan hanya terfokus pada materi yang diajarkannya saja.

Berdasarkan obsevasi terlihat bahwa proses pembelajaran lebih fokus pada hasil belajar dari pada efektivitas proses pembelajaran. Pada hal, hasil belajar yang baik bersumber dari proses pembelajaran yang baik pula. Salah satu proses pembelajaran yang peneliti amati terlihat bahwa hampir semua guru tidak menggunakan media/alat pembelajaran yang ada di sekolah. Bahkan dalam proses pembelajaran praktik pun, media pembelajaran hanya difungsikan oleh siswa yang aktif saja, sementara guru hanya melihat dan mengamati siswa yang sedang praktik. Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa siswa memfungsikan media yang ada lebih berpedoman pada buku pelajaran yang dimilikinya; terlihat bahwa guru kurang sekali memfungsikan media pembelajaran yang ada untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga potensi siswa seperti motivasi, kreativitas, minat dan bakat siswa kurang mendapatkan perhatian guru untuk diberdayakan, (tanggal 23 Agustus 2007).

Peneliti juga melihat beberapa guru yang jarang memanfaatkan contoh-contoh di sekitar sekolah yang ada, kecuali hanya memberikan contoh-contoh soal yang ada di dalam buku teks pelajaran saja. Pembimbingan terhadap siswa yang mempunyai kemampuan rendah dalam belajar pun jarang mendapatkan perhatian untuk dibantu agar mereka aktif mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru, seperti tidak adanya siswa-siswa yang berdiskusi dengan guru di luar jam pelajaran. (tanggal 23 Agustus 2007).

Pengembangan lingkungan belajar yang kondusif dilakukan guru yang penulis amati hanya terlihat pada kegiatan ekstra kurikuler, seperti pada kegiatan pertandingan dan perlombaan antar kelas, kegiatan-kegiatan keagamaan pada hari besar Islam. Meskipun demikian, penulis melihat dari jadwal pelajaran yang ada melihat ada fleksibilitas, serta menggunakan standar ketuntasan belajar antara 60%-70% (tanggal 24 Agustus 2007).

Penulis juga melihat di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto guru belum menggunakan Kurikulum 2006 secara menyeluruh. Menurut beberapa guru, selain mereka belum memahami tentang kurikulum 2006 tersebut secara baik, beberapa guru juga belum diberikan pelatihan-pelatihan bagaimana menyusun dan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) itu sendiri. Padahal, beberapa guru sudah pernah mengikuti penataran-penataran dan pelatihan tentang KTSP (tanggal 24 Agustus 2007) tetapi belum dimasyarakatkan kepada guru yang lain di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 23-24 Agustus 2007 tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa yang dilakukan guru kurang memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang

ada. Seharusnya guru dalam proses pembelajaran menggunakan media secara bervariasi yang memungkinkan dapat memancing kreativitas siswa yang kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan fungsinya sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang akan diajarkan. Oleh sebab itu, sasaran pengajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku perlu dianalisis untuk mengetahui fungsi-fungsi mental apa yang dituju dalam tiap proses pembelajaran. Meskipun demikian, jadwal pembelajaran yang ada sudah sangat fleksibel. Guru-guru lebih banyak menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui kegiatan ekstra kurikuler, tetapi dalam kegiatan ko-kurikuler masih sangat kurang. Guru juga belum maksimal membimbing dan membina siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa, serta kurang memperhatikan siswa-siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

## **B. Diskusi Temuan Penelitian**

Setelah disinggung pada bagian terdahulu bahwa umumnya guru tidak memberikan kesempatan untuk mendorong kreativitas siswa melalui pendekatan "*inquiry*" dalam pengajaran. Kelihatannya guru lebih banyak mendorong siswa untuk menghafal materi ajar yang berakibatnya pada siswa yang pasif menerima saja sajian materi oleh guru. Akibatnya potensi kreativitas siswa tidak berkembang optimal. Pada hal, proses pembelajaran yang baik adalah proses yang fokus pada pengembangan kreatifitas siswa yang dilakukan melalui setiap proses pembelajaran diskaveri/inkuiri dan belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori, karena inti dari kreativitas

adalah pengembangan kemampuan berpikir divergen dan bukan berpikir konvergen (Nana, 2004). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dalam mengembangkan kreativitas siswa, guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang banyak memberi kesempatan belajar (*learning opportunities*) kepada siswa untuk menemukan sendiri terlebih dahulu bagaimana mereka dapat memecahkan masalah, melakukan percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri. Situasi ini menuntut pula sikap yang lebih demokratis, terbuka, bersahabat, dan percaya kepada siswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa umumnya guru dalam proses pengajaran kurang sekali meminta pendapat siswa terlebih dahulu dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam belajar. Tetapi guru lebih banyak menyimpulkan sendiri dan menyuruh siswa menerima saja kesimpulan guru, dan guru kurang meminta pendapat siswa dalam pemecahan suatu masalah. Meskipun demikian, ada sebagian kecil guru yang meminta siswa menjelaskan kembali pendapatnya dan ada juga guru yang tidak meminta lagi siswa untuk menjelaskan pendapat yang telah disampaikan tersebut. Artinya, secara umum ada beberapa guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto dalam proses pembelajaran yang telah menggunakan teknik sumbang saran (*brain storming*)

dalam upaya mendorong siswa mengembangkan kreativitas siswa.

Namun temuan penelitian ini menemukan indikasi kuat adanya fakta bahwa guru lebih banyak kurang peduli pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa melakukan beberapa kegiatan pembelajaran (*learning activity*), baik berupa intra kurikuler maupun ekstra kurikuler, dan kegiatan ko-kurikuler yang di sekolah ini masih sangat kurang dilakukan siswa. Selain itu, ditemukan pula banyak guru juga belum maksimal membimbing dan membina siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa, apalagi adanya indikasi bahwa guru kurang memperhatikan siswa-siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Dengan demikian, pengembangan kreativitas siswa perlu dikembangkan melalui lingkungan belajar yang sesuai lagi ditingkatkan kreativitas siswa oleh guru. Upaya ini dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berperilaku kreatif, memperlihatkan respek pada pertanyaan, ide, yang ditemukan siswa dan memperlihatkan pada siswa bahwa ide mereka bernilai, di samping menciptakan bentuk suasana belajar yang dapat membimbing sensitivitas/perasaan untuk mendukung lingkungan belajar yang relevan dengan upaya yang mengembangkan kreativitas siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian sebagaimana dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut.

1. Pengembangan kreativitas siswa belum merupakan fokus dari proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa kelas II di SMP Negeri 3

Rokan IV Koto. Temuan ini didasarkan pada fakta-fakta berikut: (a) Umumnya guru belum memberikan kesempatan belajar yang luas kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui pendekatan "*inquiry*" (penelitian) dalam proses pembelajaran yang mereka

laksanakan dalam kelas; (b) Dilihat dari teknik sumbang saran (*brain storming*), umumnya guru dalam proses pembelajaran belum memotivasi siswa untuk mengekspresikan pendapat siswa dalam menyelesaikan sesuatu permasalahan yang ditemukan dalam belajar, hal ini terbukti kenyataan bahwa guru lebih banyak menyimpulkan sendiri suatu masalah, bukan meminta siswa pemecahan sendiriterlebih dahulu untuk mencoba memecahkan suatu masalah; (c) Dilihat dari teknik memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif sedikit sekali guru yang menyukai siswa-siswa yang kreatif, walaupun ada beberapa guru yang senang pada siswa yang kreatif; dan (d) dilihat dari teknik meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media, hanya sebagian kecil guru dan bahkan hampir tidak ada guru yang menggunakan media pembelajaran untuk mendorong kreasi siswa dalam proses pengajaran, sebab sebagian besar guru lebih fokus pada pengajaran (*teaching*) dari pada pembelajaran (*learning*) karena sekedar untuk pencapaian terhadap pencapaian hasil belajar siswa saja.

2. Pengembangan kreativitas siswa melalui lingkungan belajar kurang diperhatikan guru terhadap siswa kelas II di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. Berdasarkan temuan-temuan berikut: (a) Guru kurang memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berperilaku kreatif; (b) Walaupun beberapa guru telah menjalin hubungan yang harmonis dengan siswa melalui interaksi yang baik dalam proses pembelajaran, tetapi interaksi beberapa guru dalam melaksanakan

proses pembelajaran oleh beberapa guru tidak berpusat pada siswa, sebab terlihat guru kurang fokus pada penghargaan pendapat siswa yang kreatif, dan hanya lebih fokus pada materi yang diajarkan; (c) Pengembangan lingkungan belajar yang kondusif dilakukan guru yang penulis amati hanya terlihat pada kegiatan ekstra kurikuler, seperti pada kegiatan pertandingan dan perlombaan antar kelas, kegiatan-kegiatan keagamaan pada hari besar Islam; dan (f) Guru belum maksimal membimbing dan membina siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa, serta kurang memperhatikan siswa-siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

## B. Rekomendasi dan saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti mengemukakan atau mengajukan beberapa saran seperti di bawah ini.

1. Guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto patut peduli pada upaya yang dapat mengembangkan kreativitas siswa, baik melalui proses pembelajaran maupun melalui lingkungan belajar yang kondusif bagi kreativitas siswa. Pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pendekatan "*inquiry*", teknik sumbang saran (*brain storming*), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif, dan meningkatkan pemikiran kreatif siswa melalui media pembelajaran yang bervariasi. Sementara, pengembangan kreativitas siswa melalui lingkungan belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berperilaku kreatif, memperlihatkan respek pada pertanyaan, ide, dan

- memperlihatkan pada siswa bahwa ide mereka bernilai, di samping menciptakan bentuk suasana belajar yang dapat membimbing sensitivitas/perasaan untuk mendukung lingkungan belajar yang kondusif.
2. Diharapkan Kepala sekolah SMP Negeri 3 Rokan IV Koto membantu dan membimbing guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif. Upaya ini dapat dilakukan dengan memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru bahwa peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilakukan melalui pembelajaran yang kreatif dan lingkungan belajar yang kondusif.
  3. Diharapkan Kepala Cabang Dinas Pendidikan Rokan IV Koto membantu dan membina sekolah-sekolah agar tumbuhnya proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Upaya ini dapat dilakukan dengan cara memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru tentang cara melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif, serta melengkapi semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan guna mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- C. Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Conny Semiawan. 1996. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Conny A. Raturandang. 1996. *Peranan Metode Belajar Dalam Pengembangan Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri di Ciganjur*. Bandung: Thesis Pascasarjana IKIP Bandung.
- Dedi Supriadi. 1994. *Kreativitas Kebudayaan & Pengembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Dedi Supriadi. 1989. *Kreativitas dan Orang-orang Kreatif dalam Lapangan Keilmuan*. Bandung: Disertasi Doktor di Fakultas Pascasarjana IKIP Bandung.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enco Mulayasa. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faisal Sanapiyah. 1990. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecenderungan Anak Untuk Bekerja*. Jakarta: FISIP UI.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2004. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohammad Ansyar dan Nurtain. 1991/1992. *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum* Jakarta: Depdikbud Dirjendikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Muhammad Abdul Jawwad. 2000. *Mengembangkan Inovasi Dan Kreativitas Berfikir*. (terjemahan: Fachruddin). Bandung: Asy-Syamil.
- Moleong, Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2004. *Pendidikan Guru; Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Spradley, J.P. 1980. *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Saylor, J.G., Alexander, W.M., dan Lewis, A.J. 1981. *Curriculum Planning for Better Teaching and Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar. 2004. *Media Pembelajaran Sebagai Pilihan Dalam Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universita Negeri Jakarta.
- Syaiful Sagala.2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Utami Munandar. 1992. *Kreativitas & Keberbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

