

## PEMBELAJARAN PENDIDIKAN TINGGI DAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Imam Setyawan

Program Studi Psikologi Universitas Diponegoro

*Saya percaya bahwa saya mengalami kreativitas pada setiap momen dalam hidup saya!*  
Henri Bergson, Ahli Filsafat Perancis

### A. LATAR BELAKANG

Penelitian-penelitian tentang kreativitas memperlihatkan bahwa pernyataan Henri Bergson tersebut sangat mungkin terjadi. Namun demikian, banyak pertanyaan masih tersisa, diperdebatkan dan didiskusikan panjang lebar, jika dibahas dalam lingkup akademis. Menyelidiki implikasi penelitian kreativitas untuk pembelajaran dan pengajaran pendidikan tinggi, sangatlah penting untuk dilakukan, karena usia kreatifitas sendiri masih relatif muda. Guilford, pernah mengarahkan Asosiasi Psikologis Amerika pada masa kepemimpinannya (tahun 1950), untuk meletakkan fokus perhatian dalam hal penting tersebut, tetapi sampai sekarang kreatifitas masih merupakan kawasan yang kurang tersentuh. Para pragmatis, yang mempopulerkan dan mempromosikan pemikiran kreatif, cenderung melakukannya tanpa menguji validitas dari gagasan mereka.

Kreativitas muncul sebagai konsep yang kompleks, dengan sangat banyak pertanyaan di dalamnya. Pertanyaan yang paling mendasar dan selama bertahun-tahun berkembang dalam lingkup psikologi adalah: Apa kreativitas itu? Di mana kreativitas berada? Sternberg (1998) mengemukakan bahwa sangat penting untuk melihat peran lingkungan dan individu yang berasal dari psikomotif dan perspektif kognitif, dengan mempertimbangkan bagaimana mereka saling berhubungan. Csikszentmihalyi, yang dikenal karena model kreativitasnya, juga menyatakan bahwa apa yang kita sebut sebagai kreatif tidak bisa dilihat sebagai hasil dari tindakan individu secara mandiri (dalam Sternberg, 1998). Penelitian tentang pembelajaran di ruang kelas, memperlihatkan pengembangan serupa. Berhubungan dengan hal tersebut, Sternberg dan Lubart (1991) menekankan bahwa keinginan untuk membuat para siswa kreatif, beranjak dari pemberian model kreativitas bagi mereka. Usaha tersebut tidak akan mampu dilakukan, jika kognisi siswa dilihat seperti kotak penyimpanan, dimana pengetahuan yang sedikit dan terbagi-bagi, bahkan sukar dicerna, dapat dimasukkan dengan mudah. Konstruksi pengetahuan pembelajar adalah suatu unsur penting untuk pengembangan kreativitas, dan menciptakan iklim motivasional yang benar untuk belajar, adalah bagian terpenting. Ogunleye (2002) menambahkan bahwa solusi untuk meningkatkan prestasi pembelajar orang dewasa terletak dalam pengembangan kreativitas pada proses pembelajaran melalui kurikulum, pengajaran dan teknik instruksional yang kreatif.

Pembahasan yang bersifat progresif akan mendorong kemajuan praktisi pendidikan dalam memulai menerapkan *outcome* dari kajian psikologis yang relevan dalam aktivitas mengajar, memahami pentingnya kreativitas di dalam kurikulum pendidikan tinggi, dan secara tidak langsung juga memiliki implikasi bagi para mahasiswa.

### B. KREATIFITAS DAN PENDIDIKAN TINGGI

Belum ada konsensus di dalam literatur, mengenai apakah kreativitas mengacu pada pribadi, produk, dorongan lingkungan atau suatu proses. Namun demikian, individu cenderung menggunakan kognisinya secara kreatif, dengan secara terus menerus memodifikasi dan menggunakan konsep untuk mencoba berkompromi dengan permasalahan hidup sehari-hari. Terdapat persetujuan, bagaimanapun juga, bahwa kerja yang kreatif bersifat baru dan bernilai (Mayer, 1999), dan kreativitas bukanlah suatu fenomena “semua atau tidak sama sekali” (Gardner, 1994). Meskipun demikian, banyak orang yang cenderung untuk berpikir tentang kreativitas sebagai sifat-atribut tunggal yang ada sejak kita dilahirkan,

dan kuantitasnya relatif tetap. Banyak juga yang menghargai kreativitas sebagai sesuatu yang hanya dimiliki orang-orang sangat berbakat.

Sebagai fenomena yang kompleks, kreativitas telah menghasilkan pendekatan-pendekatan penelitian yang sangat bervariasi, dengan metodologinya masing-masing. Ahli psikometri, seperti Guilford dan Torrance, berasumsi bahwa kreativitas adalah suatu sifat terukur, dan menekankan pada pengembangan test yang mengukur pemikiran divergen. Ahli-ahli tersebut mempunyai uji coba yang panjang untuk melihat dengan cermat hubungan antara kreativitas dan kecerdasan, dan mempelajari sifat-sifat kepribadian dari individu yang kreatif. Untuk kepentingan pembelajaran yang kreatif, mereka telah menemukan pola yang menarik, seperti sifat-sifat positif termasuk keingintahuan, motivasi yang tinggi, ketertarikan pada kompleksitas dan hal-hal baru, toleransi terhadap ambiguitas, keterbukaan jiwa dan ketekunan di dalam lingkup ketangguhan (Feist, 1999).

Berkaitan dengan kurikulum pendidikan tinggi, Donnelly (2004) menekankan kreativitas sebagai peletakkan berbagai hal yang telah ada dengan cara berbeda, dengan menjadi generatif, inovatif, imajinatif dan ekspresif. Definisi tersebut berdasar kepada keyakinan bahwa dosen sebagai pengajar di tingkat pendidikan tinggi, telah menjadi kreatif di setiap disiplin ilmu mereka. Faktor yang kemudian lebih dibutuhkan adalah suatu keterbukaan, forum yang bebas dan aman, untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Pemahaman tersebut selaras dengan pendapat Sotto (1999), bahwa kreatifitas merupakan hal yang berhubungan dengan pengembangan sensitifitas pada studi yang sistematis, praktek tiada akhir dan refleksi yang mendalam. Lebih lanjut Sotto mengemukakan, bahwa pengajaran itu sendiri dapat menjadi suatu upaya keras yang kreatif, seperti umumnya usaha kreatif lainnya. Ketika keberhasilan dicapai, maka tidak hanya membantu orang-orang untuk memperoleh pengetahuan lebih, atau minat yang kuat dalam subjek tertentu, tapi dapat mengubah cara pandang mereka dalam melihat berbagai hal.

Masalah yang seringkali dihadapi dalam proses pembelajaran di pendidikan tinggi adalah banyak dosen belum memahami dengan jelas tentang bagaimana cara menyusun instruksi yang dapat mendorong pemikiran kreatif dan meningkatkan kreativitas, sebagai bagian dari pembelajaran mahasiswa mereka (Baker dkk., 2002). Hanya sedikit pengajaran di pendidikan tinggi yang memusatkan pada pembimbingan kemampuan mahasiswa untuk berpikir dengan cara kreatif. Pengalaman pendidikan generasi muda banyak mengkondisikan mereka untuk mengambil pendekatan pasif terhadap proses pembelajaran. Kreativitas, seperti diungkapkan, sukar untuk digambarkan, dan jarang dikemukakan sebagai sasaran pembelajaran yang eksplisit, dalam kurikulum akademis.

### **C. PERUBAHAN PARADIGMA PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Dalam konteks pendidikan tinggi, beberapa peneliti berpendapat bahwa peran psikologi pada pendidikan, menghancurkan berkembangnya penelitian tentang pembelajar dan pembelajaran, seperti ketika meneliti pengajar dan pengajaran (Desforges & Fox, 2003). Beberapa tahun terakhir, terdapat usaha keras untuk memahami arti dari pergeseran paradigma yang ada, dari pengajaran ke pembelajaran. Dasar pemikiran dari pergeseran paradigma tersebut dilandasi pada kesadaran institusi pendidikan tinggi, yang di masa lalu lebih dinilai berdasarkan kuantitas sumber daya dan ketetapan instruksinya, dibanding pencapaian mutu dari pembelajaran dan kesuksesan mahasiswa. Model yang ditawarkan paradigma pembelajaran mengarahkan pada penyediaan suatu alternatif realistik dan praktis, dan mengarah pada kebutuhan pembelajar dalam mengembangkan dan mengubah komunitas eksternal. Kebutuhan ini tidak lagi mengarah pada suatu institusi yang berfungsi sebagai penyedia instruksi, namun lebih kepada institusi yang menjadi suatu pusat keunggulan dalam pembelajaran.

Pengenalan kreativitas kepada proses perancangan sistem pembelajaran (Satuan Acara Perkuliahan, Garis-Garis Besar Program Pengajaran, dll) adalah salah satu usaha yang mendukung pergeseran paradigma tersebut. Merupakan faktor yang penting untuk menghubungkan berbagai pemikiran di balik pergeseran paradigma, dalam rangka mengembangkan secara optimal kekritisan dan pemikiran kreatif mahasiswa. Banyak pekerjaan penting harus dilakukan dalam lingkup pemikiran kritis yang didukung oleh adanya pertumbuhan penelitian pada pentingnya iklim kreatif dalam lingkungan akademik. Namun demikian, hanya ada sedikit spekulasi yang diambil untuk menterjemahkan dimensi

pemikiran kreatif ke dalam ruang kelas pendidikan tinggi. Sehingga, perlu kiranya melakukan beberapa usaha untuk mengoptimalkan proses transfer kreatifitas tersebut, diantaranya :

1. Menumbuhkan kesempatan untuk berpikir dan bertindak kreatif bagi dosen, dalam mendesain proses pembelajaran.
2. Memungkinkan dosen untuk mengalami, dalam lingkup sosial, proses kreatif dari kerja di bidang pendidikan, dalam rangka mengkritisi, mengadopsi dan meniru proses tersebut bagi kepentingan para mahasiswa.
3. Menyelidiki dan bermain dengan cara yang spesifik, untuk mengembangkan kreativitas pada dosen dengan pelatihan sesuai disiplin spesifik mereka.
4. Menyediakan secara terbuka, ruang pembelajaran yang bebas bagi dosen untuk mengekspresikan pemikiran kreatif mereka dan, jika memungkinkan, menyediakan peluang untuk pilihan dan penemuan dosen.
5. Menanamkan kesadaran dan pemahaman dosen untuk menjadi model peran, serta mengajarkan teknik dan strategi bagi pencapaian *outcome* yang kreatif.

#### **D. MERANCANG PEMBELAJARAN YANG MENCAKUP KREATIVITAS**

Desain pembelajaran yang efektif seharusnya bisa memastikan bahwa program tersebut dapat mengenali kebutuhan identifikasi pendidikan, dan dengannya metoda mengajar dan strategi asesmen dapat dipilih untuk mencapai sasaran hasil program. Implisit di dalamnya, adanya evaluasi dan tinjauan ulang yang memfasilitasi terjaganya ke-*update*-an materi ajar, serta peningkatan secara berkelanjutan.

Meskipun demikian penting untuk mencapai kesepakatan dalam lingkup proses mendesain pembelajaran, mengenai :

1. arti kreativitas dan kualitas yang harus ada dalam pengalaman kreatif
2. kondisi-kondisi yang diperlukan untuk memunculkan kreatifitas
3. pengaruh pergeseran paradigma, yang tidak mengarah pada harapan terhadap dosen agar menunjukkan kreativitas mereka secara individu dan kelompok, tetapi lebih pada bagaimana cara mereka ingin kreatif
4. kemungkinan untuk mengubah konsepsi para mahasiswa dan dosen pada perilaku kreatif
5. parameter yang digunakan untuk mengetahui bahwa kreativitas telah muncul, perbedaan tingkat dan pembuktiannya

Dikembangkan berdasarkan hasil pemikiran Csikszentmihalyi (1997), Beattie (2000) menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dan harus diasses, tetapi dengan suatu metodologi yang sesuai, dalam pengajaran kreativitas.

Pengembangan pembelajaran kreatif bagi dosen lewat perancangan pembelajaran, lebih berdasar pada:

1. Penentuan suatu lingkungan pembelajaran yang mendorong dosen untuk melihat esensi, seperti halnya detil dari pokok materi yang mereka eksplorasi, untuk merumuskan dan memecahkan permasalahan, melihat hubungan antar kawasan yang berbeda, dan menerima serta bereaksi pada gagasan baru. Lingkungan pembelajaran seperti itu melibatkan tidak hanya teknik penilaian dan material yang sesuai, tetapi juga metoda pembelajaran yang terarah pada dimensi-dimensi kreativitas. Ukuran-ukuran penilaian yang dikembangkan untuk modul, juga memungkinkan adanya penghargaan untuk pemikiran kreatif.
2. Penekanan pentingnya pendidikan tinggi, dengan pergeseran paradigma, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang memberi arah pada keseluruhan aktifitas, memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk menjadi lebih kreatif dan lebih berkeinginan menantang gagasan-gagasan yang konvensional dan telah diterima. Termasuk di dalam gagasan ini, dosen harus berani mendiskusikan dan berdebat tentang bagaimana pendidikan tinggi cenderung untuk mengembangkan konformitas, yang bersifat *counter-productive* dengan kreativitas.

## E. MENGEMBANGKAN KREATIFITAS DALAM PENDIDIKAN TINGGI

Lingkungan yang membimbing kondisi kreatif, dapat muncul ketika individu merasa bebas dari tekanan, aman dan positif (Claxton, 1998). Iklim tersebut sangat berpengaruh pada perancangan pembelajaran. Perancang pembelajaran akan menjadi kreatif terutama ketika tugas mereka cukup menarik, memotivasi dan menantang dan disertai dengan hadirnya perasaan aman. Iklim yang ada juga harus memberi kesempatan dosen untuk mengeksplorasi kreativitas, dalam membentuk cara mengatasi penghalang, menghasilkan gagasan, mengidentifikasi peluang, membuat penilaian, eksperimen, menggunakan *trial and error*. Semua hal tersebut jelas melatih kreativitas, karena sebagai *human being*, kita sebenarnya adalah *creative being*. Ketika kita tidak menciptakan, kita tidak tumbuh dan belajar.

Terdapat sejumlah aspek yang berbeda, dalam perancangan pembelajaran :

1. *Inovasi pribadi sebagai tindakan kreatif*. Inovasi bukan hanya merupakan sesuatu yang secara umum diketahui sebagai hal baru, tetapi sesuatu yang baru bagi individu, atau tentang transfer dan adaptasi gagasan dari satu konteks ke konteks lainnya.
2. *Kreativitas sebagai kerja yang mampu melewati batasan-batasan kemampuan menerima di dalam konteks khusus*: Termasuk di dalamnya mengambil resiko.
3. *Kreativitas sebagai disain yang mempromosikan gagasan menyeluruh dari keberhasilan*. Kemampuan untuk menghubungkan dan untuk melakukan sesuatu dengan segala sesuatu yang telah dipelajari, serta menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi yang lain.
4. *Kreativitas sebagai jalan akal keluar dari kompleksitas*.
5. McGoldrick (2002), dari penelitiannya, mengemukakan bahwa *ada kondisi-kondisi tertentu yang merangsang kreativitas di dalam proses perancangan*, yaitu, pengetahuan tentang disiplin tertentu, gairah terhadap disiplin tersebut, minat pada mahasiswa dan pembelajaran, serta masalah-masalah yang ada.

Sejak 1993, Torrance menyatakan bahwa kreativitas adalah salah satu unsur penting yang akan memungkinkan perubahan institusi pendidikan tinggi. Berdasarkan hal tersebut, Freire dan Macedo menyatakan bahwa sebagai bagian eksklusif dimensi sosial, politis dan budaya dari pembelajaran dan praktek, akan timbul ideologi reproduksi kultural yang menghasilkan guru tidak terampil dan tidak kritis, tanpa banyak pikiran mandiri (Freire & Macedo, 1998). Jika pendidikan tinggi berfungsi untuk mempromosikan kreativitas, maka harus mencerminkan kenyataan tentang para mahasiswanya, mendiskusikan bagaimana kenyataan ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas, seperti halnya terlibat dalam aktivitas yang mendorong kreativitas. Anderson (1990) mengeksplorasi lebih lanjut pentingnya kreativitas dalam pendidikan tinggi, dengan mendukung bahwa pengalaman mahasiswa seharusnya meliputi kesempatan untuk menemukan potensi seseorang dan mencapai tingkat yang lebih tinggi dari ekspresi kreatif. Hal tersebut dapat terjadi tergantung pada perancangan pembelajaran dan komitmen staff akademis untuk memelihara pengembangannya di dalam ruang kelas.

## F. MASALAH-MASALAH YANG MENGIRINGI

Bagaimanapun juga, jika seseorang mempelajari persyaratan Csikszentmihalyi (1997) tentang kreativitas, terdapat banyak jalan bagi individu untuk gagal dalam melahirkan kreativitas, sehingga peran kreatifitas terhadap pekerjaan mereka sangat sedikit, diantaranya jika:

1. suatu bidang atau institusi tidak mempunyai norma-norma atau aturan yang diterima, atau jika peraturan sangat tidak fleksibel, sukar untuk disebut kreatif. Individu akan mempunyai lingkup yang sangat terbatas untuk kreatif dalam pekerjaan mereka.
2. pekerjaan individu tidak dilihat oleh *gatekeepers*, sebagai sesuatu yang memiliki gagasan baru: kreativitas da Vinci adalah jelas sebab kita dapat melihatnya; kita tidak menyadari kreativitas individu yang pekerjaannya tidak kita publikasikan.
3. *gatekeepers* tidak menilai pekerjaan individu sebagai sesuatu yang baru dan bernilai. Hal tersebut sangatlah subyektif dan sangat terkait dengan waktu. Kerja kreatif dari satu generasi mungkin dilihat

aneh atau ketinggalan jaman oleh yang berikutnya, hanya untuk ditemukan kembali dan dipuji sebagai sesuatu yang kreatif oleh penilai di masa mendatang.

Diskusi mengenai individu kreatif, biasanya mengacu pada keaslian (*originality*). Individu tersebut cenderung melakukan sesuatu yang baru atau mempunyai ide tertentu tentang hal tersebut. Keaslian adalah bagian penting dari kreativitas, tetapi tidak secara otomatis membuat seseorang kreatif. Studi kontekstual kreativitas juga mempertimbangkan motivasi. Pada dasarnya, orang-orang kreatif pada hakekatnya termotivasi secara internal (mereka mencintai apa yang mereka kerjakan). Jika seseorang tidak suka mengajar, misalnya, sangat tidak diperkirakan bahwa individu akan menjadi kreatif dalam kawasan tersebut. Sejauh ini, memang kreativitas dipertimbangkan sebagai suatu sifat mental dan sebagai proses sistematis.

Pengajar pendidikan tinggi sebenarnya merupakan individu-individu yang kreatif, dengan imajinasi dan kreativitas sebagai nilai-nilai utama dalam pekerjaan mereka. Akan sangat berarti bagi dosen untuk sadar akan kekuatan kreativitas dan memahami prestasi kreatif, berdasarkan keikhlasan jiwa. Hal tersebut didasarkan pada gagasan bahwa orang-orang dapat mengalahkan diri mereka, ketika melakukan aktivitas, didukung oleh apa yang disebut oleh Goleman (1996) sebagai kecerdasan emosional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, G. A. (1990) Teaching creativity for professional growth and personal reward, *NACTA Journal*, 34(4), 54–5.
- Ayan, J.E. 2002. *Bengkel Kreatifitas*. Alih bahasa : Ibnu Setiawan. Bandung : Kaifa.
- Baillie, C. & Dewulf, S. (2002) *Forum On Creativity In Engineering Education*. [Online, diakses 5 Desember 2002, <http://www.ijee.dit.ie/forum/forum1home.html>]
- Baker, M., Rudd, R. & Pomeroy, C. (2002) Tapping into the creative potential of higher education: a theoretical perspective, *Journal of Southern Agricultural Education Research*. Online, diakses 5 Desember 2002, <http://aaaeonline.ifas.ufl.edu/Research%20Conferences/Saerc/2001/Index.htm> ).
- Beattie, D. K. (2000) Creativity in art: the feasibility of assessing current conceptions in the school context, *Assessment in Education: Principles and Practice*, 7(2), 175–92.
- Claxton, G. L. (1998) Knowing without knowing why: investigating human intuition, *The Psychologist*, 11, 217–20.
- Csikszentmihalyi, M. (1997) *Creativity: Flow And The Psychology Of Discovery And Invention* (London, HarperCollins).
- Feist, G. J. (1999) The influence of personality on artistic and scientific creativity, in: R. J. Sternberg (Ed.) *Handbook Of Creativity* (Cambridge, Cambridge University Press).
- Goleman, D.1999. *Kecerdasan Emosi*. Alih Bahasa:T. Hermaya. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama
- Gardner, H. (1984) *Art, Mind, And Brain: A Cognitive Approach To Creativity* (New York, Basic Books).

- Mayer, R. E. (1999) Fifty years of creativity research, in: R. J. Sternberg (Ed.) *Handbook of Creativity* (Cambridge, Cambridge University Press).
- Siegler, R. (2003) The rebirth of children's learning, in: C. Desforges & R. Fox (Eds) *Teaching And Learning: Essential Readings In Developmental Psychology* (Oxford, Blackwell), 61–83.
- Sotto, E. (1999) *When Teaching Becomes Learning: A Theory And Practice Of Teaching* (London, Cassell).
- Sternberg, R. J. (Ed.) (1998) *Creativity: Contemporary Psychological Perspectives* (Cambridge, Cambridge University Press).
- Sternberg, R. J. & Lubart, T I. (1991) Creating creative minds, *Phi Delta Kappan*, 71(1), 608–14.