

PENGARUH DARI PROBLEM POSING METHOD TERHADAP KREATIVITAS VERBAL SISWA SMP KELAS VII

Bagus Priambodo, Anita Listiara, Tri Puji Astuti

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof Sudharto. SH, Kampus Tembalang, Semarang, 50275

bagusdivo@yahoo.co.id, ap74740@yahoo.com, pujiasjur@gmail.com

Abstract

Verbal creativity is the ability to think fluent, flexible, and original that manifested through the words. Psychological freedom is one factor that can develop creativity. One alternative teaching methods that provide freedom in an atmosphere of learning is the Problem Posing Method (PPM) which is triggered by Paulo Freire. This research aims to determine the presence or absence of the influence of PPM on verbal creativity. Characteristic of the subjects was junior high school students in grade 7th, received conventional learning materials, and have never had learning by using PPM. This study used a non-randomized pretest-posttest control group design. Subjects in the study were divided into two, experimental group (N = 33) and control group (N= 35). The data was collected using the Verbal Creativity Test. The results of hypothesis testing used Independent Sample T Test techniques showed the differences of mean = 3.294, $\alpha = 0.014$ with ($p < 0.05$).

Keywords: Verbal creativity, problem posing method, a test of verbal creativity, junior high school students

Abstrak

Kreativitas kata merupakan kemampuan untuk berfikir lancar, fleksibel, dan original yang termanifestasi melalui kata-kata. Kebebasan psikologi adalah salah satu faktor yang bisa membangun kreativitas. Salah satu alternatif metode pengajaran yang menyediakan kebebasan di atmosfer pengajaran adalah dengan Problem Posing Method (PPM) yang dicetuskan oleh Paulo Freire. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan ada atau ketiadaan dari pengaruh PPM pada kreativitas kata. Karakteristik dari subjek studi ini adalah siswa kelas 7 sekolah menengah pertama, yang telah menerima bahan pembelajaran konvensional, dan tidak pernah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan PPM. Studi ini menggunakan desain *non-randomized pretest-posttest control group*. Pemilihan dari dua kelas berdasarkan homogenitas dari dua kelas dalam hal guru, cara guru mengajar, mata pelajaran, dan ujian tengah semester. Subjek terbagi menjadi kelompok eksperimental (N=33) dan kelompok kontrol (N=35). Data didapat menggunakan Verbal Creativity Test. Pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik Independent Sample T Test menunjukkan perbedaan mean = 3.924, $\alpha = 0.014$ dengan $p < 0.05$.

Katakunci: Kreativitas kata, *problem posing method*, tes kreativitas kata, siswa sekolah menengah pertama

PENDAHULAN

Visi dan misi pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, mandiri, dan kreatif. Dalam pernyataan di atas jelas dikatakan bahwa salah satu fungsi pendidikan nasional adalah untuk membentuk manusia yang kreatif.

Kreativitas memang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dan perkembangan jaman yang sedemikian pesat. Orang yang kreatif cenderung bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya (Rogers, dikutip Alwisol, 2005, h.347). Munandar (2004, h.31)

menyatakan bahwa kreativitas penting untuk dikembangkan dengan alasan: pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia; kedua, kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; ketiga, menyibukkan diri secara kreatif memberikan kepuasan kepada individu; keempat, kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Maricha (2002) mengatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas verbal terhadap prestasi belajar siswa kelas I Madrasah Aliyah Negeri 3 Malang. Penelitian Istiqomah (2005) di SMP Negeri 1 Masaran, Sragen juga menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kreativitas verbal dengan prestasi belajar IPS dengan taraf signifikansi 5%. Hurlock (2004, h.5) mengatakan bahwa kreativitas yang menjurus pada penciptaan sesuatu yang baru memang ditunjang oleh kemampuan intelektual, yaitu kemampuan untuk menerima pengetahuan. Pengetahuan tersebut yang kemudian akan diatur dan diolah ke dalam bentuk baru dan orisinal. Akan tetapi, hal tersebut bukan berarti inteligensi memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kreativitas. Torrance, Getzels, dan Yamamoto (dikutip Munandar, 2004, h.9) berdasarkan studinya masing-masing menyimpulkan bahwa kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak berbeda prestasi belajarnya dari kelompok siswa yang inteligensinya lebih tinggi. Torrance menjelaskan bahwa daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas dari subjek yang kreativitasnya tinggi dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingatan dan faktor-faktor lain yang diukur oleh tes inteligensi tradisional. Alasan ini yang menguatkan pentingnya melakukan pengembangan kreativitas verbal.

Kreativitas verbal sebagai suatu proses mental sebenarnya telah ada pada diri tiap individu, namun potensi tersebut seringkali kurang atau

bahkan tidak muncul karena kurang atau tidak adanya kesempatan (Csikszentmihalyi, dikutip Aulia, 2009, h.31). Kemampuan kreatif seseorang sering ditekan oleh banyak pendidikan dan pengalaman sehingga ia tidak dapat mengenali dan mewujudkan potensinya (Munandar, 2004, h.12). Padahal pendidikan merupakan wadah yang strategis dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia yang kreatif.

Kemacetan pengembangan kreativitas juga terjadi di Indonesia. Berdasarkan peringkat *Global Creativity Index* (www.martinprosperity.org) yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute, kreativitas orang Indonesia menempati peringkat 81 dari 82 negara. Qodir (dikutip Saksono, 2008, h.84) mengatakan bahwa pendidikan di Indonesia cenderung bersifat doktriner, kurang memberikan alternatif cara pandang siswa, dan menciptakan tumpulnya daya analisis peserta didik dalam menghadapi permasalahan di sekitarnya.

Daruma (dikutip Yusri, 2004, h.7) menambahkan bahwa sistem evaluasi di sekolah masih menekankan pada jawaban benar atau salah tanpa memperhatikan prosesnya. Keberhasilan siswa dinilai hanya sejauh mana siswa mampu mereproduksi bahan pengetahuan yang diberikan dan mencari satu jawaban yang paling benar terhadap suatu permasalahan. Jawaban konvergen tersebut menimbulkan kurang dirangsangnya pemikiran kreatif seperti kemampuan menilai suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan aspek-aspek utama kreativitas seperti memberikan macam-macam jawaban secara lancer, luwes, unik, dan terinci. Permasalahan tersebut membuat pendidikan di Indonesia bisa dikatakan belum secara optimal mewadahi pengembangan potensi kreatif siswa (Kushartanti, 2004).

Sebuah studi yang dilakukan Land (dikutip Nashori, 2002) menunjukkan fakta bahwa terjadi penurunan kreativitas seiring dengan

semakin tingginya tingkat pendidikan siswa. Anak berusia lima tahun mencetak skor kreativitas mencapai 98%, anak usia 10 tahun 32%, dan orang dewasa hanya 2%. Artinya proses pendidikan mengantarkan pada menurunnya kreativitas siswa.

Hurlock (2005, h.8) mengatakan bahwa terdapat beberapa periode kritis dalam perkembangan kreativitas anak, salah satunya adalah pada anak usia SMP (remaja). Hurlock menjelaskan bahwa pada usia remaja ada upaya untuk memperoleh persetujuan dari teman sebaya yang mengendalikan pola perilaku anak remaja. Remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan dari teman sebaya. Tekanan akan konformitas ini yang berpotensi menghambat kreativitas siswa. Fenomena rendahnya kreativitas siswa SMP dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Nayenggita (Republika, 2002) terhadap siswa SLTP AL Azhar 8 Jakarta yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa SLTP tergolong rendah.

Beberapa sekolah sebenarnya sudah melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan kreativitas siswa, misalnya dengan mengadakan berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler antara lain kelompok karya seni, kelompok pecinta bahasa asing, kelompok pecinta olahraga, kelompok karya ilmiah remaja, dan pramuka. Sayangnya, kegiatan ekstrakurikuler belum diimbangi dengan kegiatan pembelajaran yang juga mendorong kreativitas siswa, salah satunya seperti yang terjadi di SMP Negeri A.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru, kegiatan pembelajaran di SMP Negeri A memang masih banyak menggunakan metode ceramah dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa. Metode ceramah adalah suatu cara menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada siswa atau khalayak ramai (Arief, 2002, h. 135-136). Guru menggunakan metode ceramah karena dinilai lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Metode ceramah memang lebih fleksibel dalam penggunaan waktu dan bahan, serta cocok untuk mata pelajaran hafalan (Usman, 2002, h.35). Akan tetapi metode ceramah kurang tepat bagi pengembangan kreativitas siswa karena metode tersebut tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kecakapan dan kesempatan mengeluarkan pendapat yang mungkin saja lain dengan pendapat guru. Selain itu siswa juga kurang mendapat kesempatan untuk memecahkan masalah karena hanya diarahkan untuk mengikuti pikiran guru. Sebagian besar siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan aplikasinya pada situasi baru (Arief, 2002, h.139-140).

Munandar (2004, h.109) mengatakan bahwa cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Akan tetapi, guru tidak mungkin secara langsung mengajarkan motivasi, namun guru dapat mendorong motivasi intrinsik di sekolah dengan membangun lingkungan kelas yang bebas dari kendala-kendala yang merusak motivasi diri. Sebelumnya guru bisa menjadi model dari motivasi intrinsik dengan mengungkapkan secara bebas rasa ingin tahunya, minatnya, dan tantangan pribadi untuk memecahkan masalah atau melakukan suatu tugas.

Rogers (dikutip Munandar, 2004, h. 38) menyatakan bahwa kebebasan psikologis adalah salah satu faktor yang dapat mengembangkan kreativitas. Kebebasan psikologis memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran dan perasaan-perasaannya. Mengekspresikan dalam tindakan konkret perasaannya (misalnya dengan memukul) tidak selalu dimungkinkan karena hidup dalam masyarakat selalu ada batasnya, tetapi ekspresi secara simbolis masih mungkin untuk dilakukan.

Salah satu metode pembelajaran alternatif yang memberikan kebebasan dalam suasana

pembelajarannya adalah *Problem Posing Methode* (PPM) yang dicetuskan oleh Paulo Freire. Freire (dikutip Saksono, 2008, h.6) menyatakan bahwa pendidikan harus dijadikan sarana bagi manusia untuk mengeksplor dan menemukan dirinya sendiri, yang kemudian secara kritis dapat menghadapi permasalahan nyata di sekitarnya dan secara kreatif melakukan tindakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut. Kebebasan dalam mengekspresikan pikiran-pikirannya dan perasaan-perasaannya secara simbolis diwujudkan dengan adanya dialog dalam proses pembelajaran PPM.

PPM selain memberikan kebebasan dalam berdialog juga menghadapkan siswa dengan permasalahan-permasalahan nyata yang ada di sekitarnya (Freire, 1999, h.xv). Menurut Freire (2008, h.66), peserta didik semakin banyak dihadapkan pada masalah-masalah yang berhubungan dengan mereka akan merasa semakin ditantang dan berkewajiban untuk menjawab tantangan tersebut sebagai hal yang saling terkait dengan masalah-masalah lainnya dalam suatu konteks keseluruhan, bukan sebagai masalah teoretis saja. Jawaban mereka terhadap tantangan itu akan menimbulkan tantangan-tantangan baru, kemudian disusul dengan pemahaman-pemahaman baru pula, dan akhirnya secara bertahap mereka akan merasa memiliki keterlibatan.

Kabilan (2000, h.2) mengatakan bahwa PPM penting bagi pengembangan daya berpikir kritis dan kreatif siswa. PPM akan bisa membentuk manusia yang berfungsi seutuhnya, yaitu manusia yang kritis, kreatif, serta proaktif dalam menjawab tantangan-tantangan permasalahan nyata di lingkungan sekitar. PPM juga meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, yang merupakan syarat bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas dalam kinerjanya (Korgel, 2002, h.145).

Sekolah yang telah menggunakan PPM adalah SLTP alternatif *Qaryah Thayyibah* (QT) yang terletak di Desa Kalibening, Salatiga. Siswa-

siswa SLTP QT dikenal sebagai siswa yang aktif, kritis, dan kreatif. Pada tahun 2006, tiga siswa dari SLTP Alternatif QT, yaitu Nayanglaluul Izza, Fina Af'idatussofa, dan Siti Qana'ah menerima *Indonesia Creative Award* 2006 dari Yayasan Cerdas Kreatif Indonesia pimpinan Seto Mulyadi atas karya tulis yang berjudul "Haruskah UN Dihapus?" (Bahruddin, 2007, h.100).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas di Indonesia, khususnya dari lingkungan pendidikan masih belum optimal. Padahal lingkungan pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa (Munandar, 2004, h.76). Salah satu periode kritis dalam perkembangan kreativitas adalah pada siswa usia SMP. Belum optimalnya pengembangan kreativitas terbukti dari peringkat kreativitas orang Indonesia yang masih rendah dibandingkan dengan negara lain. Oleh karena itu, diperlukan adanya perubahan pada proses pembelajaran di SMP dengan memasukkan metode pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas siswa.

Terkait dengan permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah PPM berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas verbal apabila metode tersebut diterapkan pada siswa di SMP lain yang tidak menggunakan metode tersebut dalam pembelajarannya.

Kreativitas verbal

Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk berpikir secara lancar, luwes, orisinal, dan rinci yang dituangkan melalui kata. Guilford (dikutip Sternberg & Kaufman, 2010, h.52) membagi aspek dari kreativitas menjadi empat aspek, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan elaborasi (keterperincian).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa itu ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi

keterbukaan, kemampuan untuk menilai dari sudut pandang lain, dan kemampuan untuk bereksperimen dengan konsep-konsep, sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan yang menjamin adanya rasa aman dan kebebasan secara psikologis, adanya penghargaan dan respek yang baik, serta adanya model yang menunjukkan ciri-ciri kepribadian kreatif.

Problem Posing Method (PPM)

Problem Posing Method (PPM) adalah cara belajar yang menekankan pada adanya kebebasan bagi subjek pembelajaran untuk berdialog mengenai suatu tema atau permasalahan nyata yang ada di sekitarnya, mulai dari menemukan, sampai pada pemecahan masalahnya (Freire, 1999, h.xv). Prinsip-prinsip ketika berdialog adalah bahwa dalam dialog harus terdapat kebebasan, kepedulian, keyakinan akan kemampuan orang lain, kerendahan hati, harapan akan kondisi yang lebih baik, serta adanya pemikiran kritis.

Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada peningkatan kreativitas

verbal pada subjek yang dikenai PPM dalam pembelajarannya. Subjek yang dikenai PPM dalam pembelajarannya akan mempunyai kreativitas verbal yang lebih tinggi daripada subjek yang tidak dikenai metode tersebut. Pengaruh PPM ditunjukkan dengan adanya peningkatan kreativitas verbal secara signifikan pada kelompok eksperimen dibanding pada kelompok kontrol.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen kuasi yang dilakukan tanpa randomisasi, namun masih menggunakan kelompok kontrol untuk melihat efek perlakuan. Penelitian eksperimen ini dilakukan menggunakan desain eksperimen ulang non-random (*non-randomized pretest-posttest control group design*). Desain eksperimen ini dilakukan dengan pretest sebelum perlakuan diberikan dan posttest sesudah perlakuan, sekaligus ada kelompok eksperimen dan kontrol, namun penentuan sampelnya tidak dengan random (Latipun, 2006, h.116). Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Format Rancangan Penelitian
Non Randomized Pretest – Posttest Control Group Design**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (KE)	O ₁	(X ₁)	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	(-)	O ₂

Keterangan:

- (X₁) : perlakuan
- O₁ : observasi/tes awal (*pretest*)
- O₂ : observasi/tes akhir (*posttest*)

Karakteristik populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama, mendapat materi pembelajaran yang konvensional dan belum pernah mendapat *Problem Posing Method* (PPM). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua

kelas yang dipilih oleh pihak sekolah berdasarkan kriteria penelitian. Pemilihan dua kelas ini didasarkan pada homogenitas kedua kelas dalam hal guru pengampu setiap mata pelajaran, cara mengajar guru, materi pelajaran, dan nilai ujian mid semester kedua

kelas. Faktor inteligensi dan jenis kelamin tidak dapat dikendalikan dalam penelitian ini karena para siswa sudah terbagi dalam kelas-kelas tersebut sejak awal masuk sekolah.

Pada kelompok eksperimen akan diberikan metode pembelajaran dengan PPM, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan mendapatkan pretest berupa tes kreativitas verbal. Setelah diukur, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa PPM sebanyak empat kali pertemuan, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran biasa menggunakan metode ceramah. Setelah perlakuan selesai diberikan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kembali diukur tingkat kreativitasnya dengan posttest tes kreativitas verbal.

Metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah statistik parametrik, yaitu menggunakan uji T sample independent. Uji T sample independent adalah prosedur yang membandingkan nilai rata-rata dari dua kelompok subjek. Nilai rata-rata yang dibandingkan adalah nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang didapat pada waktu pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan menggunakan salah satu program statistik dalam komputer, yakni SPSS (Statistical Package for Social Science) versi 16.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *Problem Posing Methode* (PPM) memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa- siswa SMP Negeri A. Pengaruh PPM ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kreativitas verbal yang signifikan pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang datanya dianalisis menggunakan teknik statistik *Paired Sample Test*.

Perbedaan rata-rata sebesar 3,879 menunjukkan terjadinya peningkatan skor kreativitas verbal pada kelompok eksperimen. Signifikansi peningkatan yang terjadi ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang kurang dari taraf nyata ($0,00 < \alpha=0,05$).

Skor pretest kreativitas verbal antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang diuji dengan teknik statistik *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa perbedaan skor *pretest* kreativitas verbal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak signifikan, karena nilai signifikansi lebih dari taraf nyata ($0,948 > \alpha=0,05$). Dapat dinyatakan bahwa kreativitas verbal kedua kelompok sebelum diberi perlakuan relatif sama. Setelah diberi perlakuan, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *posttest* kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang kurang dari taraf nyata ($0,014 < \alpha= 0,05$). Subjek yang mendapat perlakuan memiliki kreativitas verbal yang lebih tinggi dibanding subjek yang tidak mendapat perlakuan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Problem Posing Method* (PPM) yang diberikan sebagai pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan pada kreativitas verbal siswa. Skor yang tinggi menunjukkan perbedaan kreativitas yang cukup nyata antara subjek yang diberi pembelajaran menggunakan PPM dan yang tidak. Berarti kreativitas verbal pada subjek eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Problem Posing Method (PPM) banyak terpengaruh oleh pendekatan humanistik. Salah satu prinsip pada pendekatan humanistik adalah adanya kebebasan untuk bertumbuh sesuai fitrahnya. Fitrah manusia menurut Freire (2008, h.xxxiii) adalah untuk terus menerus mengembangkan dirinya dan bertindak mengubah dunia menjadi hal yang lebih baik. Maslow (dikutip Alwisol, 2005, h.251) menyatakan bahwa humanisme

meyakini bahwa di dalam diri manusia itu memiliki potensi untuk berkembang sehat dan kreatif. Prinsip tersebut membuat PPM sering dikenal sebagai metode pendidikan yang membebaskan.

Pendidikan yang membebaskan adalah pendidikan yang menekankan pada adanya interaksi dialogis yang bebas. Dialog yang bebas adalah dialog yang keluar dari hal-hal yang bersifat kaku dan formal dalam mengungkapkan pemikiran dan perasaannya sehingga diharapkan akan memberikan kebebasan psikologis pada siswa. Kebebasan psikologis menurut Rogers (dikutip Munandar, 2004, h.39) merupakan salah satu faktor eksternal yang mendorong perkembangan kreativitas. Kebebasan psikologis memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran dan perasaan-perasaannya.

Penerapannya di SMP Negeri A peneliti mengomunikasikan kepada siswa dalam kontrak belajar bahwa dalam pembelajaran PPM ini siswa bebas untuk mengemukakan pikiran dan perasaannya secara spontan. Kebebasan yang dimaksud dalam PPM adalah kebebasan yang tidak berlebihan, dalam hal ini adalah kebebasan yang tidak mengusik kebebasan orang lain (Freire, 2008, h.206). Kebebasan dalam pembelajaran bisa berarti kebebasan dalam memilih ilmu yang ingin dipelajarinya, kebebasan dalam berpendapat, kebebasan untuk mencoba, dan sebagainya sehingga siswa berani untuk melakukan semua aktivitas tersebut. Keberanian untuk berpendapat tanpa takut salah merupakan salah satu ciri-ciri adanya kreativitas (Munandar, 2004, h.37)

Komponen lain yang penting dalam pembelajaran PPM adalah adanya dialog dalam setiap proses pembelajaran. Posisi guru yang relatif sejajar membuat siswa tidak sungkan untuk berdialog. Dalam pemberian perlakuan di SMP Negeri A, awalnya sulit

untuk membuat siswa aktif untuk berdialog. Setelah ditanyakan, diketahui bahwa siswa takut untuk berpendapat karena takut salah dan mendapat ejekan. Proses bertanya dan mendengarkan jawaban siswa dengan seksama tanpa ada maksud untuk menilai disertai dengan konsistensi terhadap kontrak belajar membuat kepercayaan siswa mulai terbangun. Setelah kepercayaan terbangun, maka dialog menjadi lebih hidup. Siswa mulai lancar dalam mengemukakan pendapat. Kelancaran dalam mengeluarkan ide dan gagasan merupakan salah satu aspek kreativitas (Kaufman, 2009, h.13).

Salah satu cara PPM untuk menciptakan interaksi yang bersifat dialogis adalah dengan cara guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka pada siswa atau yang dinamakan sebagai konsep *Pedagogy of question*, yaitu membiasakan untuk bertanya secara kritis kepada siswa dan mendengarkan dengan seksama pertanyaan dari siswa (Kabillan, 2000, h.3). Proses bertanya mendorong siswa untuk merinci apa yang dikemukakannya (Spener, 1992). Menurut Guilford, kemampuan untuk merinci (mengelaborasi) gagasan juga merupakan salah satu aspek dari berpikir kreatif (Kaufman, 2009, h.14).

Pedagogy of question mendorong siswa agar mempunyai rasa ingin tahu yang besar (*inquirer*) dan bisa membangun pengetahuannya sendiri (Kabillan, 2000, h.3). *Pedagogy of question* membuat siswa tidak langsung mendapatkan jawaban tentang suatu permasalahan atau menemukan konsep begitu saja, namun siswa didorong untuk menemukan konsep bersama teman-teman dan gurunya. Pembelajaran dengan menggunakan sistem “tidak langsung mendapatkan jawaban” menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu yang besar dan kemandirian dalam berpikir merupakan sebagian dari ciri orang kreatif (Munandar, 2004, h.37). Rasa ingin tahu yang meningkat terlihat dari meningkatnya jumlah pertanyaan

yang diajukan siswa.

Rasa ingin tahu membuat siswa sabar dalam menghadapi kesulitan, dengan melihat tugas tersebut sebagai tantangan daripada hambatan. Rasa ingin tahu yang berkembang ini akan mengembangkan motivasi intrinsik siswa, yakni dorongan belajar yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Rogers (dalam Munandar, 2004, h.37) mengatakan bahwa motivasi sangat penting dibangun dalam pembelajaran karena salah satu ciri orang yang kreatif adalah orang yang memiliki motivasi tinggi, baik internal maupun eksternal. Motivasi yang tinggi ditunjukkan dengan komitmen siswa dalam melakukan tugas sampai selesai pada setiap pertemuan.

Proses pembelajaran dalam PPM meliputi mulai dari pengajuan tema permasalahan sampai pada pemecahan masalah. Sebelum memulai mengajukan tema, koordinator mengawasi proses pembelajaran dengan pembentukan kelompok sekaligus nama kelompoknya sekreatif mungkin sesuai dengan imajinasi mereka. Johnson (2008, h.215) menyebutkan bahwa menerapkan imajinasi pada setiap situasi akan melatih anak berpikir kreatif. Imajinasi mereka terbukti dengan uniknya nama kelompok, yaitu kelompok “galau abiz”, kelompok “kadal buntung”, kelompok “*five angel*”, kelompok “*red devils*”, “*power ranger*”, dan “*bougenvil*”. Pembentukan kelompok dilakukan agar dialog bisa berjalan lebih efektif. Hare & Slater (dalam Rakhmat, 2002, h. 183) mengatakan bahwa agar diskusi berjalan lebih efektif, jumlah maksimal tiap kelompok adalah lima orang, namun jika mendesak dalam berdialog setiap kelompok bisa mencapai maksimal dua puluh orang (Freire, 2008, h.119).

Setelah kelompok terbentuk, dilanjutkan dengan berdialog mulai dari pengajuan tema permasalahan hingga penyelesaian masalah. Proses tersebut menuntut siswa untuk bisa lebih peka dan kritis terhadap

keadaan sekitar, serta kreatif dalam memberikan solusi permasalahan. Proses penemuan masalah hingga penyelesaian masalah sangat penting bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif (Runco, 2009, h.28). Selain itu, berikan kesempatan kepada siswa untuk memilih tema dan cara belajar sendiri juga mempengaruhi kreativitas siswa (Munandar, 2004, h.115).

Memberikan kebebasan dalam memilih tema kepada siswa memang sangat mempengaruhi kreativitas. Namun demikian, walaupun pengerjaannya dibebaskan, sebelumnya tetap harus ada pengarahan. Jika tidak, siswa bisa menjadi bingung, bahkan menjadi kurang termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang dalam kondisi tidak diawasi, tetapi tetap diarahkan menunjukkan minat dan prestasi yang lebih baik daripada anak yang tidak diarahkan sama sekali atau dibanding anak yang diawasi dan diarahkan (Munandar, 2004, h.111). Kondisi ini ditunjukkan ketika perlakuan hari keempat. Pada awalnya siswa dibebaskan untuk bebas bercerita, tetapi siswa bingung akan menceritakan apa. Setelah diberi sedikit arahan, baru siswa bisa mulai bercerita.

Setelah menentukan tema, siswa membahasnya dengan berdialog baik dengan guru, teman, maupun sumber lain yang dirasa bisa dijadikan sebagai sumber informasi. Siswa membahas tema sampai pada pemecahan masalahnya. Siswa dapat melihat dan menguraikan suatu masalah dari bermacam-macam sudut pandang serta memberikan alternatif-alternatif penyelesaiannya, tidak hanya pada satu jawaban yang paling mungkin terhadap suatu persoalan. Siswa berpikir untuk memberikan bermacam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang dicari dengan menekankan kepada kuantitas, keragaman, dan originalitas jawaban. Keragaman dan originalitas siswa dalam memberikan jawaban sudah mulai terlihat ketika memberi nama kelompok.

Nama kelompok yang terbentuk bermacam-macam dan unik.

Siswa yang dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang atau menguraikan suatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan masalah merupakan siswa yang memiliki pola pikir divergen. Guilford (dalam Munandar, 2004, h.122) menyebutkan bahwa pola pikir divergen merupakan salah satu indikator dari kreativitas. Guilford (dalam Kaufman & Sternberg, 2010, h.52) mengatakan bahwa merangsang siswa untuk melihat suatu permasalahan dari bermacam-macam sudut pandang sehingga siswa dapat memberikan alternatif-alternatif penyelesaian akan menumbuhkan fleksibilitas pemikiran yang merupakan salah satu aspek utama dari kreativitas.

Ada faktor yang juga mempengaruhi kreativitas, namun sering terlupakan, yaitu perhatian. Dengan adanya dialog, siswa menjadi merasa lebih diperhatikan. Menurut Munandar (2004, h.84), perhatian merupakan determinan yang positif dari kinerja kreatif seorang anak. Keadaan ini ditunjukkan ketika siswa pasif dan suasana dialog tidak hidup, koordinator tidak langsung meminta siswa untuk aktif, tetapi bertanya dulu kepada apa yang membuat siswa tidak mau berpendapat padahal di awal sudah dibebaskan untuk berpendapat. Koordinator bertanya benar-benar berusaha untuk memahami, bukan untuk menilai atau menyindir. Berdasarkan jawaban siswa, mereka tidak mau menjawab rata-rata karena takut salah, sehingga diejek teman. Bahkan kadang guru pun ikut berperan membuat anak jadi pasif. Guru meminta agar siswa aktif, tetapi ketika siswa menjawab salah, kadang ada guru yang tersenyum seakan mengejek, bahkan memarahi siswa. Kedua kondisi tersebut sangat bertolak belakang sehingga membingungkan siswa.

Kesimpulan yang dapat diambil koordinator ketika bertanya pada siswa adalah ketika diejek, siswa menjadi merasa kurang dihargai. Perasaan kurang dihargai membuat motivasi

siswa untuk belajar menurun. Padahal cara paling baik untuk mengembangkan kreativitas siswa yang bisa dilakukan guru adalah dengan mendorong motivasi intrinsik siswa (Munandar, h.109).

Penghargaan juga merupakan komponen yang tidak boleh dilupakan dalam pembelajaran. Peneliti tetap memberikan penghargaan berupa pujian pada siswa atau kelompok yang aktif. Kata-kata berupa pujian dan penghargaan jauh lebih berarti bagi perkembangan kreativitas anak dibandingkan dengan hadiah-hadiah lain yang tampak (Munandar, 2004, h.114).

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa penerapan PPM berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas verbal siswa. Komponen-komponen dari PPM seperti kebebasan berdialog, motivasi untuk memecahkan masalah, dan kesempatan untuk menyatakan pendapat dari berbagai sudut pandang terbukti berhasil merangsang minat siswa untuk berperilaku yang menunjukkan aspek-aspek dari kreativitas verbal.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Posing Method* (PPM) memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa. Terjadi peningkatan skor kreativitas verbal pada kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan sehingga kreativitas kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Signifikansi peningkatan skor ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang kurang dari taraf nyata ($0,00 < \alpha=0,05$). Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Saran

1. Bagi siswa

Siswa hendaknya lebih berani lagi untuk bertanya, mengungkapkan pikiran, pendapat, dan perasaannya, tentunya dengan tetap

memperhatikan norma yang berlaku, misalnya bertanya setelah diberi kesempatan oleh guru, dalam menyatakan pendapat juga menggunakan bahasa yang baik dan sopan. Siswa juga diharapkan lebih berani mencoba dan berinisiatif dalam belajar dan menyelesaikan permasalahannya dan lingkungannya. Jika ada yang belum diketahui tentang suatu permasalahan, langsung bertanya pada orang yang lebih tahu, atau mencari materi di perpustakaan dan internet.

2. Bagi Praktisi Pendidikan

Guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang tidak mengekang, tetapi justru bisa mengembangkan kreativitas siswa, misalnya dengan melakukan variasi dan kombinasi metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar meningkat, maka kreativitas siswa juga akan meningkat, begitu pun sebaliknya.

Sebagai stimulus agar siswa lebih aktif, guru bisa mengawali dengan pertanyaan terbuka. Namun demikian, guru juga diharapkan mencoba untuk menerima dulu jawaban siswa. Jika jawaban siswa dirasa kurang tepat, bisa digali dengan pertanyaan lanjutan untuk memahami maksud dari jawaban siswa.

Sarana dan media belajar seperti laboratorium dan LCD mungkin bisa lebih dimaksimalkan untuk mendukung proses pembelajaran. Siswa bisa diberi kesempatan untuk melakukan presentasi hasil belajar dengan memanfaatkan LCD. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dan mandiri dalam belajar diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti kreativitas siswa, perlu lebih memperhatikan aspek-aspek lain dari kreativitas yang belum diukur dalam

penelitian ini, misalnya aspek afektif seperti rasa ingin tahu, imajinasi, motivasi, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai.

Bagi peneliti yang berminat untuk meneliti PPM, bisa mencoba mengadaptasi PPM dalam mata pelajaran tertentu dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran PPM. Misalnya sebelum memulai pembelajaran, subjek diajak untuk mencari dulu manfaat mata pelajaran tersebut bagi dirinya, kemudian menerima dulu semua jawaban siswa, dan mengedepankan dialog daripada ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2005). *Psikologi kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arief, A. (2002). *Pengantar dan metodologi pendidikan islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aulia, P. (2009). Pengaruh tayangan edukatif televisi terhadap kreativitas verbal anak usia sekolah di SD Harapan III Medan. *Skripsi*. Medan. Universitas Sumatera Utara Medan.
- Azwar, S. (2006). *Pengantar psikologi inteligensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahrudin, A. (2007). *Pendidikan alternatif Qaryah Thayyibah*. Yogyakarta: LkiS.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and Invention*. New York: Harper Collins.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004 SMA: Pedoman umum pengembangan silabus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan

- Pengembangan Pusat Kurikulum (Puskurlitbang).
- Florida, R., Mellander, C., & Stolarick, K. (2011). *Creativity and prosperity: The global creativity index*. www.martinprosperity.org.
- Freire, P. (1999). *Politik Pendidikan: kebudayaan, kekuasaan, dan pembebasan*. Yogyakarta: REaD (Research, Education, and Dialogue)
- Freire, P. (2008). *Pendidikan kaum tertindas*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.
- Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Istiqomah. (2005). Hubungan antara kebutuhan belajar dan kreativitas verbal dengan prestasi belajar IPS di SMP N I Masaran. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Johnson, E.B. (2008). *Contextual teaching & learning:menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Bandung: MLC.
- Kabillan, M. K. (2000). Creative and critical thinking in language classroom. *The Internet Journal*, Vol. VI, No. 6.
- Kaufman, J. C. (2009). *Creativity 101*. New York: Springer Publishing Company.
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? A review of the torrance tests of creative thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, Vol. 18, No. 1, 3-14.
- Korgel, B. A. (2002). An educational brief: Nurturing faculty-student dialogue, deep learning and creativity through journal writing exercise. *Journal of Engineering Education*, 143-146.
- Kushartanti. *Sistem pendidikan indonesia tidak mendidik siswa kreatif* (2004, 24 Mei). Kompas.
- Latipun. (2006). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Maricha, F. (2002). Pengaruh kreativitas verbal terhadap prestasi belajar siswa kelas I Madrasah Aliyah Negeri 3 Malang. *Skripsi*. Malang: STAIN Malang.
- Mulyadi, S. (2010). Effect of the psychological security and psychological freedom on verbal creativity of homeshooling student. *International Journal of Business and Social Science*, vol. 1 (2), 72-79.
- Munandar, S. C. U. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan*. Jakarta: P.T. Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (2004). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Nashori, F. (2002). *Mengembangkan kreativitas dalam perspektif psikologi Islam*. Yogyakarta: Menara Kudus.
- Nayenggita. *Penelitian siswi SMP Islam Al Azhar 8, Kemang Pratama, Bekasi, Play Station tidak meningkatkan kreativitas* (2002, 28 Oktober). Republika.
- Penyusun, Tim, Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rakhmat, J. (2002). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and themes, research, development, and practice*. San Diego: Academic Press.

- Saksono, G. (2008). *Pendidikan yang memerdekakan siswa*. Yogyakarta: Rumah Belajar Yabinkas.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-span development Jilid II* (Alih Bahasa: Juda Damanik dan Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi sosial: Individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Seniati, L., Yulianto, A., dan Setiadi, B.N. (2008). *Psikologi eksperimen*. Jakarta: indeks.
- Spener, D. (1992). *What is the freirean approach? National center for ESL literacy education*. Diunduh pada tanggal 22 November 2011 pada (http://www.cal.org/caela/esl_resources/digests/FREIREQA.html)
- Sternberg, J. R. & Kaufman J.C. (2010). *The cambridge handbook of creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sun, P. K. (2010). *The power of creativity*. Yogyakarta: Andi (Penerbit Buku dan Majalah Rohani)
- Syah, M. (2004). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, M. B. (2002). *Metodologi pembelajaran islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wechsler, S.M. (2003). *Assesing brazilian creativity with torrance tests In M.S.Stein (org) Creativity Global Correspondents-2003*. New York: Winslow Press.
- Winarsunu, T. (2004). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yusri, N.A. (2004). *Efektivitas pelatihan imajinasi terhadap peningkatan kreativitas siswa*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.