

MODEL PEMBELAJARAN KREATIF PARTISIPATIF

OKI KURNIAWAN¹, ROSSI ISKANDAR²

Universitas Trilogi
oki-k@trilogi.ac.id¹, rossiiskandar@trilogi.ac.id²

Abstract: *Most educational studies on creativity tend to concentrate on explaining the relationship between teaching and creativity, creative teaching does not always lead to creative learning, the focus in much of the literature on creativity and teaching seems to be concentrated on teacher actions with less focus on the study of the learning process involved. actually among the students. This suggests the need to describe the concept of creative learning and to analyze its possible constituents. Therefore, this article introduces an empirically based and theoretically informed creative learning community model. This model is based on learning principles that can take different forms in certain social settings and practices. These are respectively: (1) Participatory in the subject matter, (2) Experimental learning and (3) Resistance of the material. As a theoretical starting point, this presentation will outline a model of creativity and learning.*

Keywords: *education, learning, creativity, participatory*

Abstrak: Sebagian besar studi pendidikan tentang kreativitas cenderung berkonsentrasi untuk menjelaskan hubungan antara pengajaran dan kreativitas, mengajar secara kreatif tidak selalu mengarah pada pembelajaran kreatif, fokus dalam banyak literatur tentang kreativitas dan pengajaran tampaknya terkonsentrasi pada tindakan guru dengan kurang fokus pada studi tentang proses pembelajaran yang sebenarnya di antara para siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan untuk menggambarkan konsep pembelajaran kreatif dan untuk menganalisis kemungkinan konstituennya. Oleh karena itu, presentasi ini memperkenalkan model komunitas pembelajaran kreatif yang berbasis empiris dan diinformasikan secara teoritis. Model ini didasarkan pada tiga konsep kunci atau prinsip pembelajaran yang dapat mengambil bentuk yang berbeda dalam pengaturan dan praktik sosial tertentu. Ini masing-masing adalah: (1) Partisipasi dalam materi pelajaran, (2) Pembelajaran eksperimen dan (3) Resistensi dari materi. Sebagai titik tolak teoritis, presentasi ini akan menguraikan model kreativitas dan pembelajaran.

Kata kunci: pendidikan, pembelajaran, kreativitas, partisipatif

PENDAHULUAN

Kreativitas, dapat dimaknai sebagai kunci keharmonisan sosial, pengembangan berkelanjutan, dan diwujudkan dalam aktivitas manusia di berbagai tingkatan kehidupan (kebudayaan), dari kehidupan sehari-hari hingga industri teknologi maju. Hingga saat ini, tidak ada definisi yang baku tentang kreativitas hanya berupa konsensus atau kesepakatan. Namun, menurut definisi standar, kreativitas sering dianggap sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru / baru dan sesuai / bermanfaat (Shao, Zhang, Zhou, Gu, & Yuan, 2019) Studi dan penerapan kreativitas mendapat perhatian besar, banyak temuan kritis mengenai kreativitas telah diungkapkan dalam berbagai metode dan pendekatan penelitian seperti dalam pendekatan sains, psikologi, bahkan *neuro sciences*.

Kreativitas memiliki makna yang luas bukan milik satu kelompok disiplin keilmuan saja ataupun sekelompok orang yang bergelut di bidang tertentu seperti artis, seniman, dan lain sebagainya. Kreativitas bersifat interdisipliner, istilah kreativitas adalah fenomena mensintesis pengetahuan (Rhodes, 1961). Hal yang sama dikemukakan Tabrani (2015) lewat limas citra manusianya (Limas), Limas dapat digunakan secara praktis menjelaskan

proses kreasi dan sampai pada temuan bahwa "Proses Belajar sama dengan Proses Kreasi". Proses belajar dapat dimaknai sebagai sebuah proses mengkreasi/membentuk pengetahuan (*creating Knowledge*).

Kreativitas, sebagai produk utama budaya (budi-daya= olah pikir) manusia adalah alat untuk memperkaya budaya dalam konteks kultural, memiliki hubungan yang sangat erat dengan kompleksitas yang tinggi. Sederhananya, jika budaya adalah "latar belakang", maka kreativitas adalah "objek" yang cenderung menjadi "latar belakang" baru untuk "kreativitas (objek)" yang muncul dan muncul. Tidak ada yang bisa hidup dengan baik dan menjadi kreatif tanpa keterlibatan budaya (Shao et al., 2019). Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengidentifikasi bagaimana budaya membentuk kreativitas di Indonesia atau kreativitas Indonesia.

Fakta bahwa kita hidup di dunia yang terglobalisasi di mana kerja sama dan persaingan internasional yang intens berarti bahwa perusahaan dan negara yang terkonsolidasi dengan baik pun menghadapi tantangan besar jika mereka tidak mengelola perubahan ke ekonomi tingkat tinggi yang semakin didasarkan pada pengetahuan dan sumber daya simbolis. (Peter, 2010). Ini berarti bahwa apa yang disebut industri kreatif yang memproduksi produk gaya hidup dapat mengharapkan pasar yang berkembang karena peningkatan waktu yang

tersedia untuk mengkonsumsinya di tingkat global (Lorentzen, 2013).

Di dunia barat, kesejahteraan masyarakat ditantang karena perubahan demografis dengan lebih sedikit tangan untuk mengurus banyak orang di luar angkatan kerja (Wegener & Tanggaard, 2012) dan kita menghadapi perubahan iklim, pengangguran kaum muda, dan kemiskinan di daerah-daerah tertentu.

Sawyer (2012) berpendapat dalam bukunya *The Science of Human Creativity* bahwa ini dapat membantu menjadikan pendidikan lebih efektif dan menyenangkan dalam kaitannya dengan pembelajaran, dan bahwa kreativitas dan kemampuan membayangkan masa depan baru adalah keseluruhan kapasitas manusia yang paling luhur. Namun, pengetahuan kita tentang hubungan antara belajar dan kreativitas masih sangat jarang disorot (Tanggaard, 2011).

Peters (2010) menyatakannya bahwa banyak literatur tentang pendidikan dan ekonomi kreatif menekankan peran seni dalam pembangunan ekonomi dan kebutuhan untuk membangun bentuk-bentuk kewirausahaan budaya, sosial dan publik. Masalahnya adalah bahwa di luar perumusan konsep seperti 'industri kreatif', 'kota kreatif' dan 'kelas kreatif', sedikit analisis yang dibuat tentang kreativitas di sekolah selain dari pengembangan versi

kreativitas instrumental atau hanya mengenai 'pendidikan, pelatihan, dan keterampilan. sebagai aspek ekonomi kreatif. Jalan masih panjang untuk membuat teori dan mengembangkan kebijakan yang mendorong kreativitas di sekolah yang didasarkan pada bentuk media sosial baru dan pemahaman yang lebih baik tentang media baru dan ekologi pengetahuan yang mendemokratisasi akses ke pengetahuan, mendesentralisasikan struktur organisasi dan otoritas, mendorong personalisasi yang lebih besar. dan otonomi belajar sambil mempromosikan bentuk-bentuk baru 'kecerdasan kolektif' dan pembelajaran teman sebaya berdasarkan etika baru partisipasi dan kolaborasi. (Peters, 2010).

Konsep kreativitas di sekolah masih cukup kosong, dan ada kebutuhan yang berkembang untuk menemukan struktur organisasi yang lebih demokratis dan kolektif yang memfasilitasi kreativitas dan pembelajaran teman sebaya. Selain itu, sebagian besar studi pendidikan tentang kreativitas sampai sekarang berkonsentrasi pada menjelaskan hubungan antara pengajaran dan kreativitas dan dalam konteks ini, belajar sangat sering tetap sebagai konsep sekunder (Torrance, 1972; Hennessey & Amabile, 1987; Fasko, 2000-2001).

Cheung menyatakan bahwa dua dimensi berikut ini sangat penting jika guru ingin mempromosikan kreativitas: 'Untuk mencapai tujuan mempromosikan kreativitas dalam pendidikan ada dua masalah yang memerlukan

perhatian: (a) apa arti kreativitas bagi guru, dan (b) mereka praktik aktual untuk memfasilitasi kreativitas di dalam kelas' (Cheung, 2012, hlm. 43). Saya setuju sepenuhnya, tetapi saya berpendapat bahwa kita juga membutuhkan poin ketiga, yaitu pembelajaran seperti apa yang penting dan bagaimana proses pembelajaran sebenarnya mengarah pada kreativitas yang lebih besar.

Dalam artikel Simonton (2013) seluruh bagian dikhususkan untuk topik pengajaran kreativitas; bagian yang berlangsung tanpa menyebutkan konsep belajar. Apa yang dibahas Simonton adalah fakta bahwa mempromosikan kreativitas di antara siswa di kelas mungkin mengharuskan kita untuk mengajar dengan cara baru dan bermanfaat.

Anna Craft (2005) telah menyatakan bahwa kemungkinan besar mengajar secara kreatif mengarah pada pembelajaran kreatif di antara siswa dan siswa, menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk menggambarkan konsep pembelajaran kreatif dan untuk menganalisis kemungkinan konstituenya. Oleh karena itu, artikel ini memperkenalkan model komunitas pembelajaran kreatif yang berbasis empiris dan diinformasikan secara teoritis.

Model ini didasarkan pada tiga konsep kunci atau prinsip pembelajaran

yang dapat mengambil bentuk yang berbeda sesuai dengan pengaturan dan praktik sosial tertentu. Berikut ini, keberangkatan teoritis artikel dalam model terletak kreativitas dan pembelajaran disajikan dan setelah itu, saya akan memperkenalkan model bahan dasar saya dalam komunitas pembelajaran kreatif. Presentasi ini juga melibatkan demonstrasi contoh empiris. Di bagian akhir artikel, model dibahas dalam kaitannya dengan konsep pengajaran kreatif.

LANDASAN TEORITIS

Kreativitas dirumuskan sebagai suatu proses kegiatan kognitif seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa karya baru maupun karya gabungan yang semuanya itu relatif berbeda dengan sebelumnya.

Lave (1999) menekankan perlunya konsep pembelajaran dalam ilmu-ilmu sosial untuk menjelaskan fakta bahwa struktur sosial tidak direproduksi secara membabi buta oleh aktor dalam praktik sosial, tetapi dikerjakan ulang, diubah, dan diubah melalui pembelajaran peserta di sini.

Berdasarkan studi pembelajaran di antara peserta magang, difokuskan pada pembelajaran yang diperlukan untuk mengambil bagian dalam praktik sosial yang berbeda dengan tugas yang beragam dan terkadang saling bertentangan dalam kehidupan sehari-hari (Tanggaard, 2007; Tanggaard & Elmholdt, 2008) dan bagaimana hal ini dapat

menyebabkan pengembangan lintasan pembelajaran yang inovatif di antara para peserta (Tanggaard, 2008).

Konseptualisasi dasar pembelajaran Lave dan Wenger bertitik tolak pada 'Belajar adalah proses yang terjadi dalam kerangka partisipasi, bukan dalam pikiran individu' (Lave & Wenger, 1991, hlm. 15). Dalam pengertian ini, belajar pada dasarnya adalah fenomena sosial dan sehari-hari dan perubahan yang terlibat dalam praktik sosial cenderung membutuhkan kreativitas atas peserta untuk datang dan kadang-kadang juga akan menyebabkan perubahan inovatif dalam praktiknya. Dengan demikian, kreativitas merupakan bahan penting dalam proses pembelajaran ketika ini mengharuskan kita untuk menangani situasi, tugas, dan praktik dengan cara baru.

Konsepsi khusus tentang kreativitas juga melibatkan gagasan utama yang dirumuskan oleh pragmatis Jerman Hans Joas, antara lain, dalam buku '*The Creativity of Action*' (1996; aslinya diterbitkan pada tahun 1992 sebagai *Die Kreativität des Handelns*). Menurut Joas, perspektif pragmatis menyiratkan bahwa kognisi dan pembelajaran manusia tidak dipahami sebagai proses mental yang terisolasi. Kognisi dan pembelajaran harus dipahami sebagai bagian dari

kehidupan itu sendiri. Dari perspektif ini, kognisi adalah praktik kehidupan manusia yang kreatif, dan tindakan manusia dipandang sebagai tindakan kreatif. Konseptualisasi kreativitas Joas diilhami antara lain oleh George Herbert Mead dan John Dewey, dan ia bermaksud untuk menghilangkan model rasionalitas tujuan akhir dari tindakan manusia.

Menurut Joas, jika menganggap bahwa manusia pertama-tama merencanakan tindakannya (dalam ranah mental) untuk dapat mengambil tindakan setelahnya dengan mengikuti rencana tersebut (dalam tataran praktis) adalah keliru. Sebaliknya mereka dihadapkan dengan situasi baru yang memaksa mereka untuk datang dengan solusi kreatif - sebuah proses yang tidak bisa begitu saja ditangkap oleh logika fungsionalis' (Joas & Knöbl, 2009).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan penelitian kepustakaan, yaitu serangkaian penelitian dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui informasi kepustakaan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kreativitas pada pembelajaran.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan

langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip pertama dalam model kreatifitas adalah partisipasi. Mengasumsikan bahwa kognisi manusia didasarkan pada penyelidikan, pada potensi kreatif manusia di dunia yang terus berubah yang kita coba pahami, kendalikan, tangani. atau berubah. Inilah sebabnya mengapa kreativitas adalah bagian dari kehidupan itu sendiri dan bukan sesuatu yang disediakan untuk individu yang unik.

Dengan demikian, kreativitas adalah bagian penting dari berpikir dan bertindak dengan cara baru di dunia yang mengharuskan kita untuk bertindak. Entah untuk melanjutkan hidup, mengganggu *status quo* atau untuk membangun kembali ketertiban, dan kreativitas manusia melakukan ini karena manuskrip untuk bagaimana melakukan ini tidak ditulis sebelumnya (Brinkmann, 2009).

Dalam situasi ini, sangat penting bahwa siswa belajar untuk mengenali dan melihat kemungkinan mereka sendiri untuk bertindak dan secara harfiah memanipulasi dunia mereka (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Tindakan penyelidikan semacam itu

diperlukan untuk mengubah keadaan saat ini atau untuk menstabilkan kehidupan sehari-hari dengan cara baru.

Topik atau tradisi diilhami oleh penelitian kreativitas yang menggarisbawahi bahwa pengetahuan yang kuat dan relevan serta sejumlah keahlian tertentu dalam domain tertentu (memasak, seni, olahraga, dll.) adalah pusat untuk mengembangkan kreativitas seseorang (Amabile, 1996). ; Sternberg, 2006). Ketika kita mengetahui sesuatu tentang apa yang kita lakukan, kita paling mampu menangani tantangan yang menghadang kita, selama pengetahuan ini tidak menjadi penghalang dalam berpikir dan melakukan sesuatu yang baru. Seperti yang sudah disebutkan oleh Guilford pada tahun 1950: 'Tidak ada orang kreatif yang bisa bergaul tanpa pengalaman atau fakta sebelumnya; dia tidak pernah menciptakan dalam ruang hampa' (Guilford, 1950, hlm. 448).

literatur mengenai kreativitas mengerucut pada persepsi kebudayaan barat dan timur, dimana dalam perspektif barat kreativitas cenderung bersifat individual sementara kreativitas timur cenderung komunal, hal tersebut lebih lanjut dipaparkan sebagai berikut, Sampai sekitar 1960 'Citra' manusia Barat adalah sebagai berikut: 1. Manusia modern lebih berpikir dengan rasio (IQ menjadi penting) 2. Dalam kesadaran (otak menjadi supreme supervisor) 3. Lebih dengan otak kiri (hemisfer menjadi dominan) 4. Lebih dengan bahasa-kata (literatur dipentingkan) 5. Lebih visual (*seeing is believing*) lebih rasional (Tabrani,

2015), lima poin diatas dapat dijadikan kesimpulan sementara dalam konteks citra individu barat yang mengutamakan supremasi dalam segala hal serta bukti dalam setiap pencapaian individu, kesadaran dalam terhadap rasionalitas sangat dominan. Citra ini meluas ke seluruh dunia, termasuk ke Indonesia. lanjut Primadi (2015) Citra Manusia Kreatif Barat:

1. Manusia Modern juga berpikir dengan kreativitas dalam ambang sadar dan tak sadar.
2. Kreativitas lebih bekerja dengan bahasa rupa (otak kanan).
3. Lebih dengan tenaga dalam dan bukan semata *Cerebral Cortex*.
4. Lebih dengan perpaduan indera dan bukan semata mementingkan indra penglihatan.

Berpikir memang merupakan proses komunikasi dalam. Rasio dalam kesadaran dan kreatif terjadi dalam ambang sadar dan bukan dalam kesadaran. Peneliti barat yang mengkhususkan pada perkembangan teori kreativitas menunjukkan temuan yang sejalan dengan teori tersebut.

Perkembangan Teori kreativitas dalam Dekade		
Fokus	Asumsi Penyebab	Dekade
Ilham (<i>grace</i>)	merenungkan (<i>muse</i>)	1950an
Kebetulan (<i>serendipity</i>)	keberuntungan (<i>luck</i>)	
Asosiasi (<i>association</i>)	Wawasan (<i>insight</i>)	
Kepribadian	Sifat (<i>trait</i>)	

<i>personality</i>		
Keterampilan (<i>skill</i>)	fleksibilitas mental (<i>mental flexibility</i>)	1960an
Pengalaman (<i>experience</i>)	pengakuan ahli (<i>expert recognition</i>)	1970an
Motivasi (<i>motivation</i>)	Ketekunan (<i>persistence</i>)	1980an
Budaya (<i>culture</i>)	Memelihara (<i>nurture</i>)	1990an
Munculnya (<i>emergence</i>)	Interaksi (<i>interaction</i>)	2000an

(Modifikasi dari Henri dalam Henry, 2001)

Kreativitas secara tradisional (sebelum tahun 1950an) dipandang sebagai misteri yang tak terduga, tetapi teori kreativitas yang terkini dapat dikelompokkan dalam perkembangan menurut dekade, misalnya pada 1950-an kreativitas dianggap sebagai kemampuan yang diberikan hanya kepada beberapa orang berbakat, pada 1960-an itu dipandang lebih sebagai keterampilan fleksibilitas mental yang bisa dipelajari, pada 1970-an peran pengalaman yang relevan lebih dihargai sepenuhnya oleh peneliti, dan pada 1980-an, perhatian diarahkan pada peran kunci motivasi intrinsic (melakukan sesuatu karena dorongan pribadi). Semua teori diatas mengarah pada kreativitas yang bersumber dalam diri individu. Perkembangan penelitian terbaru dalam bidang kreativitas mulai mengalihkan perhatian pada peran lingkungan pada perkembangan kreatifitas (Henry, 2001).

Oleh karena itu, Kreativitas adalah sesuatu yang dilakukan (seringkali bekerja sama dengan orang lain), dan kreativitas adalah proses yang mengubah sesuatu sebagai reaksi atau dihadapkan

pada masalah yang disebabkan oleh apa yang dilakukan saat ini. Konseptualisasi kreativitas yang terletak pada asumsi mendasar bahwa kreativitas menyangkut kemampuan kita untuk bertindak dengan bijak, kreatif dan cerdas dalam situasi yang menantang kita dan yang tidak dapat ditangani sesuai dengan repertoar potensial aksi yang biasa. Seperti yang dinyatakan oleh Bilton (2007): 'Kreativitas lebih baik dipahami sebagai proses daripada sebagai sifat individu - sesuatu yang kita lakukan, daripada sesuatu yang kita miliki'.

Prinsip kedua dalam model kreativitas yang dikemukakan di sini disebut: pembelajaran eksperimen. Prinsip ini didasarkan pada penekanan berulang dalam penelitian kreativitas tentang pentingnya eksperimen, bermain dan penyelidikan dalam kaitannya dengan pengembangan kreativitas (Cropley, 2001). Hal ini juga secara empiris berdasarkan studi lapangan selama setahun di antara peserta magang dalam pembelajaran kejuruan (Tanggaard, 2008). ini dan betapa kreatifnya mereka, ketika mereka diizinkan untuk bereksperimen dengan materi dalam domain mereka.

Eksperimen sebagai konsep dasar selanjutnya sangat erat selaras dengan asumsi pragmatis bahwa kreativitas adalah masalah penyelidikan yang ingin tahu dan berpikiran terbuka dalam situasi yang mengharuskan

kita untuk merespons dengan cara baru. Sebagai kategori dasar, eksperimen dan bermain-main terletak dekat dengan pernyataan pragmatis bahwa kreativitas terdiri dari menghubungkan secara ingin tahu situasi yang menuntut kita merespons dengan cara baru.

Prinsip ketiga dalam model yang disebut resistensi dari materi diilhami oleh antropolog Ingold dan Hallam (2007) yang berpendapat bahwa kreativitas adalah fenomena relasional yang dibangun di atas apa yang dilakukan manusia, tetapi juga alat, bahan, dan artefak apa yang mengundang kita untuk melakukannya. Materi dapat, dapat dikatakan, berbicara kepada kita atau mengundang kita untuk terlibat dengannya dengan cara tertentu yang mengarah pada semacam hubungan antara ciptaan dan pencipta.

Seperti yang dijelaskan oleh Richard Sennett dalam sebuah wawancara dengan Hans Joas dan yang lainnya: 'Ini adalah gagasan bahwa dengan mengalami resistensi di lingkungan dan dengan bekerja dengan resistensi itu, kita mulai memberi; dengan bekerja dengan perlawanan daripada mencoba untuk mengatasinya' (2006, hal. 11). Semua ini berarti bahwa pengalaman tersesat, kehilangan orientasi atau sekadar frustrasi dapat mewakili terbukanya peluang kreatif, pernyataan yang jelas berlawanan dengan pandangan bahwa kreativitas adalah masalah realisasi diri yang harmonis atau masalah. -gratis mencari peluang kreatif.

Ini berarti bahwa pengalaman tersesat,

disorientasi, tertahan, atau sekadar frustrasi dapat mendorong munculnya peluang kreatif. Perspektif pragmatis, terletak dengan demikian menegaskan kreativitas adalah tentang belajar dengan dan melalui perlawanan, sebuah konsepsi yang sangat berbeda dengan pemahaman kreativitas yang lebih estetis dan humanis yang mendominasi abad kedelapan belas dan kesembilan belas.

Dalam diskusinya yang mendalam tentang konsep kreativitas, Paus juga menggarisbawahi kebutuhan untuk menjauh dari 'gagasan romantis yang stereotip tentang apa yang harus diciptakan, seolah semua imajinasi kreatif menghasilkan cahaya dan panasnya dari dalam diri' (Paus, 2005).

Masalah dengan pemahaman kreativitas yang eksklusif dan seringkali individual adalah bahwa ia cenderung menyimpan kreativitas untuk momen intelektual. Seperti yang dinyatakan oleh Mumford: 'Pemikiran kreatif telah berfungsi sebagai dasar, atau titik referensi, untuk sebagian besar studi kreativitas. Jika kita tidak tahu bagaimana orang menghasilkan ide-ide baru, sulit untuk menempatkan pengamatan tentang motif, disposisi, situasi dan perubahan perkembangan dalam konteks' (2003, hlm. 111).

Namun, orang-orang yang sebenarnya terus-menerus terlibat dalam mengubah, mengubah, dan memperbarui tradisi yang ada dan cara hidup mereka dan

transformasi ini tidak perlu didasarkan pada intelektual, aktivitas kognitif atau 'ide-ide baru'. Beberapa perubahan dalam hidup kita dapat didasarkan pada ide-ide lama, betapapun anehnya kedengarannya dalam budaya yang merayakan 'yang baru' (Bilton, 2007) dan ide-ide kognitif, yang diturunkan secara intelektual bahkan mungkin tidak muncul lebih dulu ketika kita benar-benar mengubah praktik sosial.

Beberapa perubahan terjadi tanpa pemberitahuan dan/atau melalui pengikisan arus bentuk-bentuk kehidupan alam/budaya secara bertahap, perubahan yang mungkin pada titik-titik didasarkan pada pemikiran divergen, tetapi tentunya juga pemikiran konvergen, rutinitas, kebiasaan dan praktik budaya sehari-hari. Sekali lagi, seperti yang disebutkan oleh Paus setelah kritik terhadap model kreativitas romantis murni: 'model yang lebih halus dari' kreativitas harus mencakup jenis re-kreativitas dan pra-presentasi, apakah refleksi yang kurang lebih setia dari sesuatu yang dianggap sudah ada, atau pembiasaan tanpa henti dari sesuatu yang tidak pernah benar-benar ada sebaliknya' (Paus, 2005, hlm. 16).

Demikian juga, Ingold dan Hallam (2007) memiliki sedikit waktu untuk gagasan bahwa individu dan lingkungan adalah dua entitas statis yang saling berhadapan dan dualisme yang terlibat dalam menyatakan bahwa pertama-tama kita perlu memahami generasi ide-ide baru dalam individu dan kemudian bagaimana situasi dapat berubah. karena baru. Sebaliknya, mereka melihat dunia sebagai keadaan yang konstan. Pemahaman ini

tidak membedakan secara tegas antara diri dan lingkungan, antara tradisi dan pembaruan atau bahkan antara pemikiran konvergen dan divergen. Ini adalah pertama dan terutama konsepsi dinamis dari semua individu sebagai pencipta dengan kemampuan untuk memodifikasi, menyesuaikan, dan mengubah lingkungan di mana mereka menemukan diri mereka sendiri.

Dunia tidak menjulang di atas kita seperti raksasa yang tidak dapat diubah; itu bereaksi terhadap kita. Kita semua terus-menerus terlibat dalam perubahan, dan tidak mungkin memisahkan ciptaan dari pencipta – atau materi dari orang yang menciptakan. Dengan cara yang sama, suatu bahan dapat dianggap kreatif dalam konfrontasinya dengan orang-orang, yang menanggapi kekerasan objek, kelembutannya, atau apa pun yang dapat dilakukan objek untuk mereka.

Dalam sebuah artikel baru-baru ini (Tanggaard, 2013), saya berpendapat bahwa semua ini menunjuk pada kebutuhan untuk mengembangkan pemahaman kreativitas yang terwujud secara sosial. Gagasan bahwa kreativitas ada dalam hubungan dialektis antara individu dan materi dalam praktik sosial merupakan pemutusan yang sangat nyata dengan konsepsi individual bahwa kreativitas berasal dari intelektual,

pencapaian kognitif atau dari sumber emosional individu. Kreativitas, sebaliknya, diperluas untuk mencakup bahan-bahan yang dikerjakan dan yang cukup konkret terdiri dari apa yang diciptakan serta kreasi yang terus berkembang dari produk yang kita hasilkan.

Seperti yang dijelaskan oleh Ingold dan Hallam: 'dan karena itu adalah cara kita bekerja, kreativitas refleksi imajinatif kita tidak dapat dipisahkan dari keterlibatan performatif kita dengan materi yang mengelilingi kita' (2007). Jika kita mengetahui sesuatu tentang bagaimana mengajar dengan lebih kreatif dan merancang situasi belajar yang ideal untuk kreativitas, mengapa kita masih menghadapi masalah ketika mencoba untuk bertindak sesuai dengan itu?

Beberapa peneliti telah menunjukkan bahwa hambatan yang paling signifikan untuk kreativitas di sekolah adalah bahwa siswa tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk melihat dan belajar dari guru produktif yang melatih kemampuan mereka. Menurut Nielsen (2009), ada sangat sedikit master di sekolah dasar terutama dalam hal argumen yang dikemukakan dalam artikel ini bahwa siswa belajar menjadi kreatif dengan terpapar dan berpartisipasi dalam pembelajaran kreatif dan lingkungan kerja.

Prasyarat bagi siswa yang memiliki akses ke lingkungan belajar yang kreatif adalah bahwa mereka juga memiliki guru yang menciptakan sesuatu untuk diri mereka sendiri. Guru dan sekolah dapat berusaha untuk mempromosikan

pengembangan kreatif atau pengembangan produk baru meskipun sekolah secara tradisional bukan tempat di mana penemuan-penemuan baru dan kegiatan produktif lainnya berlangsung. Untuk ini, perlu diperkenalkan dan memfokuskan diri dalam mata pelajaran, namun itu saja tidak cukup. Sehubungan dengan pentingnya eksperimen dan bermain-main, kita tidak boleh mengabaikan perlunya lingkungan yang mempromosikan kreativitas, eksperimen, dan bermain-main di luar sekolah.

Mentransfer semua kreativitas seseorang di luar sekolah dan ke dalam konteks lain, tentu saja, bukanlah tugas yang mudah. Berdasarkan studi empiris belajar dari perspektif siswa (Tanggaard, 2007), menunjukkan bahwa banyak pembelajaran terjadi dalam konteks melintasi batas atau bergerak di antara ruang untuk tindakan dalam kehidupan siswa. Secara umum, pembelajaran terjadi di dalam dan di berbagai bidang.

Jenis kreativitas ini dapat terjadi baik secara tidak sengaja atau sebagai bagian dari strategi sadar. Ada modal inovasi potensial dalam kesenjangan antara semua upaya yang dimaksudkan untuk mempromosikan kreativitas dalam konteks sekolah (Saltofte Nielsen, 2009). Saya berpendapat bahwa 'kesenjangan' ini adalah tempat yang ideal untuk bereksperimen dengan apa yang diajarkan selama sekolah.

KESIMPULAN

Dalam artikel ini, menjadikan kreativitas sebagai tuntutan yang mendominasi secara universal untuk kehidupan atau kehidupan sekolah dan pekerjaan. Terkadang, sebuah praktik baru akan berhasil menstabilkan dirinya sendiri sehingga suatu hari nanti akan bertindak sebagai prasyaratnya sendiri untuk kreativitas.

Menunjukkan bahwa kreativitas adalah bagian integral dari praktik dan terdiri dari bertindak dengan cara baru yang relatif terhadap praktik - baik dengan mengubah sesuatu atau dengan menstabilkan dirinya sendiri. Dalam pengertian ini, menyoroti peran improvisasi atau bermain-main dalam kreativitas membantu mengidentifikasi beberapa paradoks yang muncul jika seseorang berusaha secara langsung mendorong karyawan atau siswanya untuk menjadi kreatif.

Kreativitas tidak selalu dapat dilakukan atas perintah. Memang, perintah seperti itu sebenarnya dapat mencegah kreativitas, menyebabkan kita berpegang teguh pada kebiasaan kita secara tidak tepat ketika kita merasa terancam oleh tekanan eksternal. Ini telah ditunjukkan oleh penelitian tentang pembelajaran organisasi (Barrett, 1998), deskripsi yang dimotivasi secara teoritis (Kristensen, 2006), dan studi empiris di mana seseorang telah mendorong anak-anak untuk menjadi kreatif (Levin, 2008).

Levin menggambarkan bagaimana anak-

anak mengalami tekanan sebagai akibat dari permintaan kreativitas. Menariknya, dalam situasi yang sama, anak-anak cenderung mereproduksi pemahaman kreativitas yang cukup konvensional. Ketika kata 'kreativitas' diceritakan kepada anak-anak, Levin menyatakan, mereka sering secara spontan menyatakan bahwa anak perempuan kreatif di seni visual sedangkan anak laki-laki kreatif di kelas bengkel mobil.

Kata itu sendiri dapat mendorong jenis tanggapan dan tindakan tertentu – hanya saja belum tentu yang dimaksudkan. Permintaan bahwa kita harus kreatif karena itu berisiko membuat kita kurang kreatif, terutama jika itu dibangun di atas pemahaman bahwa kita bisa kreatif atas perintah.

Namun, ini tidak berarti bahwa tekanan dan kebutuhan tidak pernah mendorong kreativitas. Seperti ungkapan, 'Kebutuhan adalah induk dari penemuan', dengan tepat menunjukkan bahwa suatu bentuk kebutuhan batin dalam praktik tertentu dapat meningkatkan kreativitas. Dengan demikian ada keseimbangan halus antara yang dapat dianggap sebagai tekanan praktis internal dan eksternal untuk kreativitas.

Pesan yang penting disampaikan mungkin bahwa kita perlu menghindari anggap kreativitas sebagai sesuatu yang

eksklusif dan hanya terjadi di bidang tertentu, sub-budaya atau minggu kreativitas dan sebaliknya mulai melihat kreativitas sebagai cara hidup untuk dibudidayakan dan dipelajari dan di Dalam hal ini, sekolah dan lembaga pendidikan memang memainkan peran utama dalam masyarakat global.

DAFTAR PUSTAKA

- Craft, A. (2005) *Creativity in Schools: tensions and dilemmas*. London: Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9780203357965>
- Cropley, A.J. (2001) *Creativity in Education and Learning: a guide for teachers and educators*. London: Routledge.
- J. Wisdom (Eds) *Developing Creativity in Higher Education: an imaginative curriculum*, pp. xviii-xx. London: Routledge.
- Fasko, D.Jr. (2000-01) Education and Creativity, *Creativity Research Journal*, 13(3-4), 317-327. Guilford, J.P. (1950) Creativity, *American Psychologist*, 5, 444-454. <http://dx.doi.org/10.1037/h0063487>
- Hennessey, B.A. & Amabile, T.M. (1987) *Creativity and Learning*. Washington, DC: NEA Professional Library. Ingold, T. (2013) *Making*. London: Routledge.
- Ingold, T. & Hallam, E. (2007) *Creativity and Cultural Improvisation: an introduction*, in E. Hallam & T. Ingold (Eds) *Creativity and Cultural Improvisation*, pp. 1-24. Oxford:

Berg.

107-120.

- Henry, J. (2001). *Creativity and Perception in Management*. SAGE Publisher .ltd.
- Joas, H. (1996) *The Creativity of Action*. Cambridge: Polity Press.
- Joas, H., Sennett, R. & Gimmler, A. (2006) Creativity, Pragmatism and the Social Sciences, *Distinktion*, 7(13), 5-31. <http://dx.doi.org/10.1080/1600910X.2006.9672927>.
- Joas, H. & Knöbl, W. (2009) *Social Theory: twenty introductory lectures*. New York: Cambridge University Press.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991) *Situated Learning: legitimate peripheral participation*. New York: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511815355>
- Levin, C. (2008) *Creativity in the School Context*. Lund: Lund University.
- Linge, A. (2013) *Svängrum: för en kreativ musikpedagogik*. Malmö Högskola.
- Morris, M., & Leung, K. (2010). Creativity East and West: *Perspectives and Parallels*. *Management and Organization Review*, 6(3), 313-327. doi:10.1111/j.17408784.2010.00193
- Mumford, M.D. (2003) Where Have We Been, where Are We Going? Taking Stock in Creativity Research, *Creativity Research Journal*, 15(2-3),
- Nussbaum, M.C. (2010) *Not for Profit: why democracy needs the humanities*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Peters, M. A. (2010) Three Forms of the Knowledge Economy: learning, creativity and openness, *British Journal of Educational Studies*, 58(1), 67-88. <http://dx.doi.org/10.1080/00071000903516452>
- Pope, R. (2005) *Creativity: theory, history, practice*. Abingdon: Routledge.
- Rhodes, M. (1961). An Analysis of Creativity. *The Phi Delta Kappan*, 305-310. Retrieved June 18, 2020, from www.jstor.org/stable/20342603
- Sawyer, K. (2012) *Explaining Creativity: the science of human innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Shao, Y., Zhang, C., Zhou, J., Gu, T., & Yuan, Y. (2019). How Does Culture Shape Creativity? A Mini-Review. *Frontiers in Psychology*, 10, 12-19. doi:10.3389/fpsyg.2019.01219
- Simonton, D.K. (2013) Teaching Creativity: current findings, trends, and controversies in the psychology of creativity, *Teaching of Psychology*, 39, 217. <http://dx.doi.org/10.1177/0098628312450444>
- Sternberg, R. J. (2006) The Nature of Creativity, *Creativity Research Journal*, 18(1), 87-98.

- http://dx.doi.org/10.1207/s15326934crj1801_10
- Tabrani, P. (2015). Pendidikan Seni, Hubungannya Dengan Ambang Sadar,. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 7 No. 1 Tahun*, 1-18.
- Tanggaard, L. (2007) Boundary Crossing between School and Work, *Journal of Education and Work*, 20(5), 453-466. <http://dx.doi.org/10.1080/13639080701814414>
- Tanggaard, L. (2008) Kreativitet skal læres – når talent bliver til innovation. [*Creativity and learning : when talent turns into innovation*]. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Tanggaard, L. (2011) Stories about Creative Teaching and Productive Learning, *European Journal of Teacher Education*. 34(2), 217-230. <http://dx.doi.org/10.1080/02619768.2011.558078>
- Tanggaard, L. (2013) The Socio-materiality of Creativity, *Culture and Psychology*, 19(1), 20-32. <http://dx.doi.org/10.1177/1354067X12464987>
- Tanggaard, L. & Elmholdt, C. (2008) Assessment in Practice: an inspiration from apprenticeship. I, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52 (1), 97-116. <http://dx.doi.org/10.1080/00313830701786719>
- Tanggaard, L. & Stadil, C. (2012) I bad med Picasso: sådan bliver du mere kreativ. Copenhagen: Gyldendal.
- Torrance, E.P. (1972) Can we Teach Children to Think Creatively? *Journal of Creative Behaviour*, 6, 114-143. <http://dx.doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00923.x>
- Wegener, C. & Tanggaard, L. (2013) The Concept of Innovation as Perceived by Public Sector Frontline Staff: outline of a tripartite empirical model of innovation, *Studies in Continuing Education*, 35(1), 82-101. <http://dx.doi.org/10.1080/0158037X.2012.707123>
- Zeng, L., Proctor, R.W. & Salvendy, G. (2011) Can Traditional Divergent Thinking Tests be Trusted in Measuring and Predicting Real-world Creativity? *Creativity Research Journal*, 23(1), 24-37. <http://dx.doi.org/10.1080/10400419.2011.545713>