

TINGKAT KREATIVITAS SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PROGRAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Cicilia Rindi Antika

Magister Psikologi Sains Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya
ciciliarindi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Tahun Pelajaran 2014/2015 (2) mengidentifikasi butir pengukuran kreativitas yang capaian skornya rendah sebagai dasar usulan program yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Tahun Pelajaran 2014/2015. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya yang berjumlah 56 siswa. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner kreativitas yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek menurut Utami Munandar (1985) dengan 70 pernyataan. Reliabilitas kuesioner ini yaitu sebesar 0,817 dari 70 item. Uji validitas kuesioner menunjukkan dari 70 item, terdapat 58 item yang valid dan 12 item yang unvalid. Data penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan kategorisasi jenjang (ordinal) menurut kriteria Azwar (2007). Kategorisasi tingkat kreativitas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Tahun Pelajaran 2014/2015 digolongkan menjadi lima jenjang yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 5 orang (9%) siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori sangat tinggi, 7 orang (13%) siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori tinggi, 32 orang (57%) siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori sedang, 12 orang (21%) siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori rendah, dan tidak terdapat siswa yang siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mengusulkan program pengembangan kreativitas pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci: *Kreativitas, Siswa SD, Program Pengembangan Kreativitas*

ABSTRAK

This research is a descriptive research with aim to: (1) describe creativity level of students of V and VI grade in SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Academic year 2014/2015 (2) identify the points of creativity measurement which shows low scores, so it can be foundation to give suggested programs to help the school in developing the creativity of students of V and VI grade in SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Academic year 2014/2015. Populations of this research are 56 students in grade V and VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya, academic year 2014/2015. The instrument of research is questionnaire about creativity which is made by researcher based on 70 statements of aspects according to Munandar (1985). The reliability of this questionnaire is equal to 0.817 of 70 items. Test the validity of the questionnaire shows of the 70 items, there are 58 valid items and 12 items were unvalid. The data is analyzed using the ordinal categorization according to Azwar's criteria (2007). The categorization of creativity level of students in grade V and VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya, academic year 2014/2015 is divided into 5 categories: very high, high, average, low, very low. The result of the research shows that: 5 students (9%) have a level of creativity in the category very high, 7 students (13%) have a level of creativity in the category high, 32 students (57%) have a level of creativity in the category average, 12 students (21%) have a level of creativity in the category low and there is no student have a level of creativity in the category very low. Based on the result, researcher suggests a program of creativity development for the students in grade V and VI in SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya, academic year 2014/2015.

Keyword: *Creativity, Elementary Student, The Program of Creativity Development*

Pada zaman sekarang, individu hidup di dunia yang serba instan dengan berbagai perubahan-perubahan yang sangat cepat terjadi. Perubahan itu terjadi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kehidupan yang semacam itu menuntut orang memiliki kesiapan dan cara-cara

baru untuk menghadapi berbagai perubahan yang ada. Oleh karena itu, orang perlu mengembangkan kreativitas agar bisa menghadapi perubahan-perubahan di zaman ini. Dengan adanya kreativitas, individu akan memiliki kemampuan yang lebih

baik dalam mengatasi dan menyesuaikan segala perubahan yang terjadi di sekitarnya.

Utami Munandar (1985) mengungkapkan kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Conny Semiawan (1984) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran, keluwesan, dan keaslian dalam pemikiran, maupun ciri-ciri *non aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Utami Munandar (2009:31) menjelaskan pentingnya kreativitas yaitu pertama, dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas dapat dilihat dari ciri *aptitude* dan *non aptitude* (Utami Munandar, 1985:88-90). Ciri-ciri *aptitude* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi dan proses berpikir, sedangkan ciri-ciri *non aptitude* ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Aspek-aspek kreativitas yang diambil dari ciri-ciri *aptitude* dan *non aptitude* dari kreativitas yaitu sebagai berikut:

1. Ciri-ciri *aptitude*, terdiri atas:
 - a. Ketrampilan berpikir lancar
Kemampuan dalam mencetuskan banyak gagasan, jawabandan penyelesaian masalah.
 - b. Ketrampilan berpikir luwes (fleksibel)
Ketrampilan dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
 - c. Ketrampilan berpikir orisinal
Ketrampilan untuk melahirkan ungkapan baru dan unik.
 - d. Ketrampilan memperinci (mengelaborasi)

Ketrampilan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan serta menambahkan atau memperinci suatu objek.

- e. Ketrampilan menilai (mengevaluasi)
Kemampuan individu dalam menentukan patokan penilaian diri sendiri.
2. Ciri-ciri *non aptitude*, terdiri atas:
 - a. Rasa ingin tahu
Suatu rasa dimana individu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak.
 - b. Bersifat imajinatif
Kemampuan untuk membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi.
 - c. Merasa tertantang oleh kemajemukan
Suatu rasa dimana individu terdorong untuk mengatasi masalah atau tugas yang sulit.
 - d. Berani mengambil resiko
Individu berani memberikan jawaban, tidak takut gagal, tidak takut mendapatkan kritik.
 - e. Sifat menghargai
Individu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Menurut Utami Munandar (dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrofi 2011:52) orang yang memiliki kreativitas yang tinggi dapat dilihat dari beberapa indikator misalnya: senang mencari pengalaman baru, memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, memiliki inisiatif, memiliki ketekunan yang tinggi, cenderung kritis terhadap orang lain, berani menyatakan pendapat dan keyakinannya, selalu ingin tahu, peka atau perasa, enerjik dan ulet, menyukai tugas-tugas yang mejemuk, percaya kepada diri sendiri, mempunyai rasa humor, memiliki rasa keindahan, berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Kreativitas antara satu orang dengan yang lain berbeda. Hurlock (1988:8) mengungkapkan walaupun kenyataan menunjukkan bahwa kreativitas mengikuti pola yang diramalkan, namun ada variasi dalam pola ini. Ada sejumlah faktor yang turut menimbulkan variasi dari kreativitas. Faktor-faktor tersebut yaitu: jenis kelamin, status sosio-ekonomi, urutan kelahiran, lokasi tempat tinggal, intelegensi,.

Suharnan (2005:375) menyatakan bahwa selama ini, kreativitas terkesan lebih dekat dengan orang-orang yang bekerja di bidang perancangan atau perekayasa, ilmuwan-peneliti, dan seniman. Ada juga pandangan yang mengatakan bahwa kreativitas hanya berhubungan

dengan karya-karya besar. Hal ini tidak benar karena setiap orang dapat berpikir dan bertindak kreatif pada bidang masing-masing.

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kreativitas seseorang. Utami Munandar (1998) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah: usia tingkat pendidikan orang tua, tersedianya fasilitas dan penggunaan waktu luang. Clark (dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrofi 2011:54) mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan yang menghambat.

Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas yaitu situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang menekan inisiatif diri, kemajemukan lingkungan, perhatian dari orangtua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri. Sedangkan faktor yang menghambat kreativitas yaitu adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui, konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial, kurang berani dalam melakukan eksplorasi, stereotip peran seks atau jenis kelamin, otoritarianisme, serta tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

Hurlock (1988:11) juga mengungkapkan ada beberapa kondisi yang bisa meningkatkan kreativitas. Kondisi-kondisi yang dimaksud yaitu: waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan orangtua-anak yang tidak posesif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Agar dapat berkembang secara optimal, kreativitas hendaknya perlu dikembangkan secara menyeluruh baik di lingkungan keluarga, masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Utami Munandar (2009:27) menyatakan bahwa pengembangan kreativitas anak yang dilakukan sejak masuk pendidikan sekolah dasar akan sangat berpengaruh terhadap hidup anak. Dengan menyediakan lingkungan yang tepat sebagai tempat kreativitas itu berkembang, peluang terbentuknya perilaku kreatif setelah anak menjadi dewasa lebih memungkinkan.

Perkembangan kreativitas merupakan perkembangan proses kognitif. Oleh karena itu,

kreativitas juga dapat ditinjau melalui proses perkembangan kognitif berdasarkan teori yang diajukan oleh Jean Piaget. Menurut Jean Piaget, ada 4 tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut: (1) Tahap Sensori-Motoris (usia 0-2 tahun), (2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun), (3) Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun), (4) Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas).

Siswa Sekolah Dasar berada pada rentang umur 6-12 tahun. Oleh karena itu, perkembangan kognitif siswa usia Sekolah Dasar masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan berkembang rasa ingin tahunya. Interaksi anak dengan lingkungan, termasuk dengan orangtuanya sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dengan cara yang kurang egosentris dan lebih objektif.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada siswa kelas V dan VI di SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya dan wawancara dengan wali kelas, peneliti melihat fenomena bahwa kreativitas yang dimiliki oleh siswa masih kurang. Hal ini diindikasikan dari beberapa hal yaitu siswa cenderung pasif (jarang bertanya dan mengungkapkan pendapat), siswa hanya menerima informasi dari apa yang diajarkan guru, siswa kurang memiliki keberanian untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, serta siswa sering mengalami kesulitan bila diminta untuk mencari beberapa alternatif penyelesaian suatu masalah. Hal itu dapat membawa dampak yang lebih besar dalam kehidupan siswa bila tidak segera diatasi misalnya saja siswa akan mengalami kesulitan dan tidak terbiasa berhadapan dengan masalah yang berat, siswa kurang bisa menyelesaikan masalah secara kreatif, dan siswa akan merasa kesulitan untuk menyesuaikan perubahan-perubahan yang ada di sekitar mereka.

Mengingat kreativitas merupakan aspek yang sangat penting yang perlu dimiliki oleh setiap manusia pada zaman ini, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas yaitu: "Tingkat Kreativitas Siswa dan Implikasinya Terhadap Program Pengembangan Kreativitas (Studi Deskriptif pada Siswa Kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Tahun Pelajaran 2014/2015)". Penelitian ini dilakukan untuk

mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas V dan VI serta mengetahui butir-butir kreativitas yang tergolong sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah sehingga dapat menjadi bahan evaluasi diri maupun sekolah melalui upaya untuk meningkatkan kreativitas pada diri masing-masing siswa.

Utami Munandar (2009:77) menjelaskan untuk membentuk anak mewujudkan kreativitas, anak perlu dilatih dalam ketrampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat mereka. Pendidik terutama orangtua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan ketrampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana. Tetapi ini tidak cukup. Di samping perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi intrinsik pada anak. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Nawawi (1998), penelitian deskriptif yaitu metode-metode penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah atau fenomena yang bersifat aktual pada saat penelitian dilakukan, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat. Dengan demikian penelitian ini akan menggambarkan keadaan dari objek penelitian berdasarkan fakta-fakta dan menjelaskan serta mencoba menganalisis kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, variabel yang akan diteliti adalah variabel tunggal yaitu kreativitas siswa SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya kelas V dan VI tahun 2014/2015.

Variabel ini akan diuraikan secara operasional demi kepentingan pengukuran dan pengumpulan data. Definisi operasional dari kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan-gagasan baru yang inovatif dan unik serta membuat kombinasi baru dari unsur-unsur yang sudah ada yang ditandai oleh adanya ciri-ciri aptitude (berpikir kreatif) maupun non-aptitude (ciri yang berkaitan dengan sikap atau perasaan).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya tahun pelajaran 2014/2015. Peneliti menggunakan seluruh populasi siswa yang ada di

kelas V dan VI. Menurut Sugiono (2011) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Jumlah populasi siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya sebanyak 56 siswa. Rincian siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Data Siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	V	16	14	30
2	VI	14	12	26
	TOTAL			56

dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek-aspek kreativitas yang diambil dari ciri kreativitas aptitude dan non aptitude. Kuesioner yang disusun peneliti mengacu pada prinsip-prinsip skala likert. Item pernyataan yang terdapat pada kuesioner kreativitas terdiri dari pernyataan favorable (pernyataan positif) dan pernyataan unfavorable (pernyataan negatif). Instrumen penelitian ini menyediakan 4 alternatif jawaban. Jawaban yang dimaksud adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Item dalam kuesioner ini berjumlah 70 item.

Validitas yang diuji untuk instrumen penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi alat ukur dengan analisis rasional dengan cara professional judgment pada dua orang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang ini. Kuesioner yang telah dilakukan uji validitas tersebut kemudian dilakukan uji coba secara empirik pada 30 subjek di sekolah yang berberda dengan subjek yang digunakan untuk penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan ada 12 item yang gugur. Item yang gugur tersebut tidak digunakan sehingga menyisakan 58 item yang valid yang nantinya akan digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas juga dilakukan pada kuesioner. Berdasarkan hasil uji reliabilitas kuesioner yang peneliti lakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0 for Windows, diperoleh hasil 0,817 dari 70 item dengan kategori tinggi. Dari hal tersebut, kuesioner ini layak untuk

dijadikan alat penelitian. Setelah melakukan uji coba kuesioner dan memperoleh hasil validitas dan reliabilitas yang memenuhi syarat, peneliti melakukan pengumpulan data penelitian. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2014 pada siswa kelas V dan VI di SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya dengan jumlah populasi sebanyak 56 siswa.

Setelah melakukan pengumpulan data, dilakukan tahapan analisis data. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahap sebagai berikut:

1. Penentuan Skor pada Item Kuesioner
Penentuan dilakukan dengan cara memberikan skor dari angka 1 sampai 4 berdasarkan norma skoring yang berlaku dengan melihat sifat pernyataan favorable atau unfavorable. Selanjutnya memasukkannya ke dalam tabulasi data dan menghitung total jumlah skor serta jumlah skor item. Tahap selanjutnya adalah menganalisis validitas serta reliabilitas data secara statistik menggunakan program aplikasi SPSS.
2. Kategorisasi
Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur (Azwar, 2007). Kontinum jenjang pada penelitian ini adalah dari sangat rendah sampai dengan sangat tinggi. Norma kategorisasi disusun berdasar pada norma kategorisasi yang disusun oleh Azwar (2007:108). Tingkat kreativitas siswa SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya terdiri atas lima kategori: sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Norma Kategorisasi

Norma/Kriteria Skor	Kategori
$X \leq \mu - 1,5\sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1,5\sigma < X \leq \mu - 0,5\sigma$	Rendah
$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu + 0,5\sigma$	Sedang
$\mu + 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Tinggi
$\mu + 1,5\sigma < X$	Sangat Tiinggi

Keterangan:

Skor maksimum teoritik : Skor tertinggi yang diperoleh subjek penelitian berdasarkan perhitungan skala

Skor minimum teoritik : Skor terendah yang diperoleh subjek penelitian menurut perhitungan skala

Standar deviasi (σ / sd) : Luas jarak rentangan yang dibagi dalam 6 satuan deviasi sebaran

μ (mean teoritik) : Rata-rata teoritis skor maksimum dan minimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

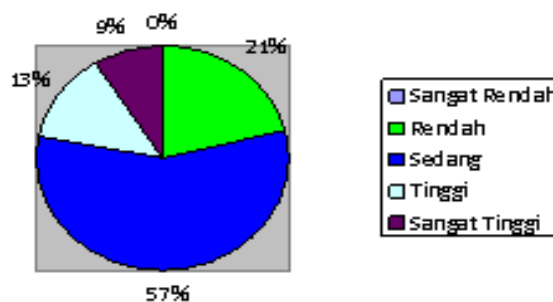
HASIL

Tingkat kreativitas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya ditentukan dengan menggunakan kategorisasi Azwar (2007: 107-108). Berdasarkan perolehan data penelitian yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner kreativitas, dilakukan analisis data dengan teknik deskriptif kategoris dan

Tabel 2
Tingkat Kreativitas Siswa

Norma/ Kriteria Skor	Kategori	Rentang Skor	Distribusi Subjek	Persentase
$X \leq \mu - 1,5\sigma$	Sangat Rendah	< 102	0	0 %
$\mu - 1,5\sigma < X \leq \mu - 0,5\sigma$	Rendah	102 – 130	12	21 %
$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu + 0,5\sigma$	Sedang	131 – 159	32	57 %
$\mu + 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Tinggi	160 – 189	7	13 %
$\mu + 1,5\sigma < X$	Sangat Tinggi	> 189	5	9 %
TOTAL			56	100 %

Grafik 1: Tingkat Kreativitas Siswa

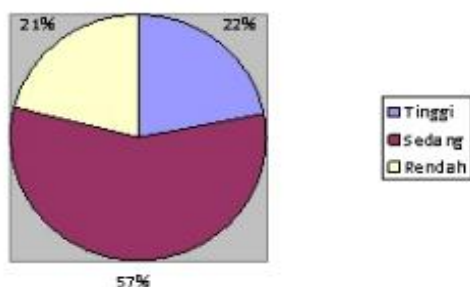


Pengamatan pada tabel maupun grafik menunjukkan:

- a. Terdapat 0 siswa (0 %) yang memiliki kreativitas sangat rendah.
- b. Terdapat 12 siswa (21%) yang memiliki kreativitas rendah.
- c. Terdapat 32 siswa (57 %) yang memiliki kreativitas sedang.
- d. Terdapat 7 siswa (13%) yang memiliki kreativitas tinggi.
- e. Terdapat 5 siswa (9%) yang memiliki kreativitas sangat tinggi.

Untuk membatasi pembahasan dan menghindari terjadinya pengulangan yang tidak perlu dalam pembahasan, subjek yang masuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi akan digabungkan menjadi kategori tinggi dan dianggap sudah mencapai tingkat kreativitas yang ideal. Subjek yang masuk dalam kategori sangat rendah dan rendah akan digabungkan menjadi kategori rendah dan dianggap belum mencapai tingkat kreativitas yang belum ideal. Sedangkan untuk subjek yang masuk ke dalam kategori sedang dianggap sudah memiliki tingkat kreativitas namun hal itu belum berkembang dengan baik. Untuk lebih memudahkan penjelasan, akan ditampilkan grafik dibawah ini:

Grafik 2
Tingkat Kreativitas Siswa Kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya Tahun Pelajaran 2014/2015 Berdasarkan Kategori Tinggi, Sedang dan Rendah



Pembahasan selanjutnya yaitu mengidentifikasi butir-butir pengukuran kreativitas yang rendah frekuensi kemunculannya pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya tahun pelajaran 2014/2015 dalam implikasinya terhadap program pengembangan kreativitas.

Penggolongan skor item tingkat kreativitas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya ditentukan dengan menggunakan kategorisasi Azwar (2007: 107-108). Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, analisis skor item pengukuran kreativitas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Analisis Skor Item Pengukuran Kreativitas

Rentang Skor	Kategori	Nomor Item	Jml
< 98	Sangat Rendah	-	-
98 – 125	Rendah	24, 27, 39, 44, 47	5
126 – 153	Sedang	2, 6, 8, 9, 12, 13, 14, 17, 18, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58	41
154 – 182	Tinggi	1, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 15, 16, 19, 21, 34	12
> 182	Sangat Tinggi	-	-

Data yang terdapat dalam tabel di atas menunjukkan bahwa item dengan skor yang berada dalam kategori sangat rendah berjumlah 0 item, item dengan skor yang berada dalam kategori rendah berjumlah 5 item, item dengan skor yang berada dalam kategori sedang berjumlah 41 item, item dengan skor yang berada dalam kategori tinggi berjumlah 12 item, dan tidak ada satupun item dalam kategori sangat tinggi.

Oleh karena itu, item yang teridentifikasi dalam kategori rendah digunakan menjadi dasar untuk merumuskan program pengembangan kreativitas. Item yang masuk dalam kategori rendah diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4

Item-Item Pernyataan yang Tergolong dalam Kategori Rendah

No	Aspek	Komponen	Nomor Item dan Pernyataan	Skor Item
1	Aptitude	Ketrampilan menilai (mengevaluasi)	24. Saya tahu rencana yang saya buat bermanfaat atau tidak bagi saya	123
2		Ketrampilan menilai (mengevaluasi)	27. Saya bingung dalam menilai kemampuan yang saya miliki	122
3	Non-Aptitude	Merasa tertantang oleh kemajemukan	39. Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang sulit	117
4		Merasa tertantang oleh kemajemukan	44. Saya pusing bila memperoleh tugas sekolah yang sulit diselesaikan	125
5		Berani mengambil resiko	47. Saya menuruti kemauan orangtua saya karena takut dimarahi bila saya melawan	102

PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian dan melakukan analisis terhadap data penelitian, diperoleh gambaran mengenai tingkat kreativitas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya tahun pelajaran 2014/2015. Mayoritas, tingkat kreativitas siswa berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 57%. Sebanyak 22 % siswa berada pada kategori tinggi, dan sebanyak 21% siswa berada pada katogori rendah.

Selain itu, hasil analisis skor item menunjukkan item dengan skor yang berada dalam kategori sangat rendah berjumlah 0 item, item dengan skor yang berada dalam kategori rendah berjumlah 5 item, item dengan skor yang berada dalam kategori sedang berjumlah 41 item, item dengan skor yang berada dalam kategori tinggi berjumlah 12 item, dan tidak ada satupun item dalam kategori sangat tinggi.

Utami Munandar (1985:88-90) mengungkapkan bahwa kreativitas dapat dilihat dari ciri-ciri aptitude dan ciri-ciri non aptitude. Ciri-ciri aptitude yaitu ciri yang berhubungan dengan proses kognisi/pikiran sedangkan ciri-ciri non aptitude yaitu ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Kedua hal ini sangat penting bagi terwujudnya perilaku kreatif.

Ciri-ciri aptitude dari kreativitas terdiri atas ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes (fleksibel), ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan memperinci (mengelaborasi), dan ketrampilan menilai. Ciri-ciri non aptitude dari kreativitas terdiri atas rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Semakin individu menunjukkan ciri-ciri aptitude dan non aptitude dalam kehidupannya artinya individu tersebut semakin memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam kehidupan kesehariannya.

Siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori tinggi mengandung pengertian bahwa siswa sudah mencapai tingkat kreativitas yang ideal. Artinya siswa telah menunjukkan ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yang tinggi misalnya bisa mengemukakan pendapatnya dengan lancar dan tepat, bisa mengemukakan pendapat yang berasal dari pemikirannya sendiri, memiliki daya imajinatif yang tinggi, dan lain-lain. Tingkat kreativitas siswa yang tinggi ini dilihat berdasarkan butir-butir item kreativitas yang hasil skornya masuk dalam kategori tinggi.

Siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori sedang dapat dikatakan bahwa siswa sebenarnya sudah memiliki kreativitas pada dirinya, namun kreativitas yang dimiliki siswa belum berkembang/kurang berkembang secara optimal. Artinya siswa masih kurang menunjukkan ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yang sedang misalnya siswa kadangkala masih takut saat akan menyampaikan pendapatnya atau menjawab pertanyaan dari guru, siswa kadang masih meniru ide yang disampaikan oleh teman, siswa kadang bingung saat diminta menyampaikan pendapat yang bervariasi, dan lain-lain. Tingkat kreativitas siswa yang sedang ini dilihat berdasarkan butir-butir item kreativitas yang hasil skornya masuk dalam kategori sedang.

Sedangkan siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori rendah mengandung pengertian bahwa siswa belum mencapai tingkat kreativitas yang ideal. Artinya siswa belum menunjukkan ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yang tinggi misalnya dalam perumusan masalah penelitian di awal ditemukan bahwa siswa cenderung pasif saat proses belajar di kelas, siswa sering kesulitan bila diminta memberikan gagasan/ide yang bervariasi, siswa cenderung hanya menerima informasi yang disampaikan guru, siswa kurang berani mengambil resiko, siswa merasa bingung saat berhadapan pada situasi yang sulit, dan lain-lain. Tingkat kreativitas siswa yang rendah ini dilihat berdasarkan pengamatan pada keseharian siswa di sekolah serta pada hasil butir-butir item kreativitas yang hasil skornya masuk dalam kategori rendah.

Ada beberapa hal yang mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat kreativitas yang dimiliki oleh seseorang. Hurlock (1988:8) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi variasi pada kreativitas yang dimiliki oleh setiap orang. Faktor-faktor yang dimaksud yaitu jenis kelamin, status sosioekonomi, urutan kelahiran, lokasi tempat tinggal, dan intelegensi.

Berdasarkan pada poin-poin sebelumnya, diketahui bahwa terdapat 5 item yang masuk dalam kategori rendah. Item-item inilah yang akan dijadikan dasar untuk pembuatan program pengembangan kreativitas. Usulan program yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 5
Usulan Program Pengembangan Kreativitas

No	Jenis Kegiatan	Minggu I	Minggu II	Minggu III	Minggu IV	Minggu V
1	Kegiatan dengan topik "Aku Pribadi Unik"					
2	Kegiatan dengan topik "Aku Bisa, Aku Berani Mencoba!"					
3	Kegiatan dengan topik "Berani Mengambil Resiko"					
4	Kegiatan dengan topik "What's My Plan?"					
5	Kegiatan dinamika kelompok "Show Your Creativity"					

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat variasi tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya tahun pelajaran 2014/2015. Mayoritas siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya masuk ke dalam kategori tingkat kreativitas yang sedang. Beberapa siswa sudah memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan sebagian siswa masih berada pada tingkat kreativitas yang rendah.

Terdapat 5 item pengukuran kreativitas yang capaian skornya rendah. Item yang masuk dalam kategori rendah ini dijadikan dasar dalam pembuatan program pengembangan kreativitas bagi siswa kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya tahun pelajaran 2014/2015.

Saran

Bagi Guru Wali Kelas, beberapa hal yang disarankan yaitu:

1. Melakukan pengembangan model pembelajaran di kelas yang bisa menumbuhkan kreativitas siswa misalnya pembelajaran konstruktivisme (pembelajaran yang berfokus pada pengetahuan yang sudah dimiliki siswa), pembelajaran dengan menggunakan media-media pembelajaran yang bervariasi, dan lain-lain.
2. Mendorong setiap siswa untuk mengembangkan daya kreativitas yang dimilikinya.
3. Program yang telah dibuat bisa menjadi acuan untuk membuat program lain atau program kelanjutan yang bisa mendukung perkembangan kreativitas siswa.

Bagi Peneliti Lain, beberapa hal yang disarankan yaitu:

1. Melakukan penelitian pada tingkat usia yang berbeda misalnya pada siswa SMP, SMA, atau mahasiswa untuk melihat apakah ada perbedaan tingkat kreativitas pada tiap usia seseorang.
2. Menggunakan metode lain sebagai variasi penelitian dengan judul kreativitas misalnya mengenai faktor yang paling dominan mempengaruhi tinggi-rendahnya kreativitas, hubungan kreativitas dengan variabel lain, atau hal lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Ary, Donald. Jacobs, LC. Razavieh, A (terjemahan oleh Furchan). 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. 2003. *Reliabilitas & Validitas*. Cetakan kelima. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 2007. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 2007. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya, Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Firmanto, Ari. 2013. *Kecerdasan, Kreativitas, Task Commitment dan Jenis Kelamin Sebagai Prediktor Prestasi Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Sains dan Praktik Psikologi 2013, Volume I (1), halaman 26-36. Universitas Muhammadiyah Malang.

Hurlock, E. B. 1988. *Perkembangan Anak, Edisi keenam Jilid 1, (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.

_____. 1988. *Perkembangan Anak, Edisi keenam Jilid 2, (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.

_____. 1991. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5, Cetakan Keempat*. Jakarta: Percetakan PT. Gelora Aksara Pratama. Penerbit Erlangga (anggota IKAPI).

- Masidjo. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Munandar, Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nawawi, Hadari. 1998. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Saparhayuningsih, Sri. 2010. *Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Siswa*. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Volume 1, Nomor 1, September 2010, halaman 1-6.
- Semiawan, Conny dkk. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Gramedia: Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryana, Dodi. 2012. *Efektivitas Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Kreativitas*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini, Cetakan Pertama*. Jakarta: PT. Grasindo (anggota IKAPI).
- Walija. 2007. *Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. *Educatio Indonesiae*, Volume 15, Nomor 1, Januari 2007, halaman 1-34.
<http://jurnal.pustakaindonesia.com/artikel-jurnal-pendidikan/49-perkembangan-anak-sekolah-dasar.html?showall=1>

LAMPIRAN

Tabel 6
Rincian Usulan Program Pengembangan Kreativitas berdasarkan Item-item dalam
Kuesioner yang Teridentifikasi Rendah
pada Siswa Kelas V dan VI SD Negeri Bajing Kulon 04 Kroya

No	Nomor Item	Pernyataan	Judul Topik	Tujuan	Materi	Kegiatan
1	24	Saya tahu rencana yang saya buat bermanfaat atau tidak bagi saya	<i>What's My Plan?</i>	Siswa mampu membuat gambaran dan menilai rencana yang sesuai dan bermanfaat mengenai masa depannya (setelah lulus SD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film yang berkaitan dengan topik yaitu "Cita-Citaku Setinggi Tanah" 2. Bagaimana mencapai sebuah rencana yang telah dibuat (cita-cita yang diinginkan)? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak untuk menonton sebuah film yang sesuai dengan topik 2. Siswa diajak untuk merefleksikan nilai yang terkandung pada film yang baru saja ditonton 3. Siswa dilatih merumuskan hal-hal yang dapat dilakukan untuk mencapai rencana yang dibuat
No	Nomor Item	Pernyataan	Judul Topik	Tujuan	Materi	Kegiatan
2	27	Saya bingung dalam menilai kemampuan yang saya miliki	Aku Pribadi Unik	Siswa memahami potensi dan bakat-bakat yang dimilikinya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang diri 2. Hal positif menurut orang lain 3. Manfaat dari mengenal potensi yang dimiliki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melambungkan dirinya dengan benda atau hal tertentu 2. Siswa menuliskan hal-hal positif pada

						dirinya 3. Siswa saling menuliskan hal-hal positif yang dimiliki oleh temannya
3	39 44	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang sulit Saya pusing bila memperoleh tugas sekolah yang sulit diselesaikan	“Aku Bisa, Aku Berani Mencoba!”	Siswa memiliki rasa tertantang dan daya juang saat berhadapan dengan situasi, masalah, atau tugas-tugas yang sulit	1. Perasaan dan sikap yang muncul saat berhadapan dengan situasi sulit 2. Pentingnya pantang menyerah 3. Menciptakan sikap pantang menyerah	1. Siswa melakukan permainan 2. Refleksi dari permainan 3. Fasilitator memberikan materi 4. Peneguhan lewat film pendek
No	Nomor Item	Pernyataan	Judul Topik	Tujuan	Materi	Kegiatan
4	47	Saya menuruti kemauan orangtua saya karena takut dimarahi bila saya melawan	Berani mengambil resiko	Siswa memiliki keberanian mengambil resiko atas pilihan yang diambil	1. Keberanian dalam mengambil resiko 2. Manfaat dari keberanian mengambil resiko	1. Permainan yang disesuaikan dengan topik 2. Refleksi dari permainan 3. Penjelasan dari fasilitator 4. Peneguhan dari fasilitator

Catatan:

Kegiatan terakhir yaitu kegiatan dinamika kelompok yang mengambil tema besar “*Show Your Creativity*” merupakan kegiatan dinamika kelompok yang dikemas dalam bentuk permainan. Akan diadakan beberapa permainan yang mengandung unsur kreativitas. Secara keseluruhan, diakhir program yang direncanakan ini, diharapkan kreativitas siswa dapat semakin berkembang dengan optima