Hindyah - PENINGKATAN KREATIVITAS VERBAL PADA ANAK USIA SEKOLAH

ORIGINALITY REPORT

10%	7%	0%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	7%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
3	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	<1%
4	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1%
5	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
6	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1%

Hindyah- PENINGKATAN KREATIVITAS VERBAL PADA ANAK USIA SEKOLAH

by Endang Hindyah Ike

Submission date: 27-May-2020 09:30PM (UTC+0900)
Submission ID: 1332143352
File name: Buku_PENINGKATAN_KREATIVITAS_VERBAL_PADA_ANAK_USIA_SEKOLAH.docx (1,014.06K)
Word count: 11974
Character count: 87465

1

KREATIVITAS VERBAL PADA ANAK USIA SEKOLAH

بسم الله الرحمن الرحيم

Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah sehingga Buku Ajar Peningkatan Penyusunan buku ini merupakan salah satu bentuk kepedulian penyusun terhadap sekolah. Pembahasan materi pada buku perkembangan anak usia sekolah.

kreativitas verbal, aspek – aspek kreativitas kreativitas verbal. Buku ajar ini dapat bidang pengajaran dan penelitian dalam perkembangan anak usia sekolah.

[redacted]
dalam menyelesaikan bahan ajar ini. Mudah-mudahan buku ajar ini dapat [redacted]
penyusun mengakui dengan keikhlasan hati bahwa buku ajar ini jauh dari [redacted]

DAFTAR ISI

PRAKATA
DAFTAR ISI

BAB 1 KONSEP KREATIVITAS

B. CIRI-CIRI KREATIVITAS
C. KRITERIA KREATIVITAS

E. JENIS-JENIS STUDI KREATIVITAS
F. PENDEKATAN DALAM STUDI KREATIVITAS

A. PENDEKATAN KREATIVITAS

KREATIVITAS VERBAL

BAB 4 PENGUKURAN KREATIVITAS

A. ANAK USIA SEKOLAH

BIOGRAFI PENULIS

A. Pengertian

[redacted]

untuk melihat dan memikirkan hal-hal [redacted]

tidak berhubungan dan mencetuskan [redacted]

Kreativitas adalah suatu proses upaya [redacted]

membangun dirinya dalam berbagai aspek [redacted]

[redacted] menurut Jawwad ([redacted]), kreativitas adalah memunculkan [redacted] yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Kemudian, para pakar lain mengatakan kreativitas adalah suatu

proses yang menghasilkan karya baru yang bisa diterima oleh komunitas tertentu atau bisa diakui oleh mereka sebagai sesuatu yang bermanfaat.

Sedangkan Utami Munandar menyimpulkan konsep kreativitas dengan pendekatan Empat P, Yaitu: Pribadi, Proses, Produk, dan Pendorong. Yang pengertian definisinya sebagai berikut:

1. **Definisi Pribadi**: kreativitas muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. (Hulbeck). Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara 3 atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, kepribadian /motivasi. (Sternberg).

2. **Definisi Proses**: Kreativitas nampak di dalam cara menemukan masalah, kesulitan, informasi yang salah, unsur-

unsur yang salah, hingga menyampaikan hasilnya.

3. **Definisi Produk**: Kreativitas menekankan unsur orisinalitas, kebaruan, dan kebermaknaan: Barron dan Vernon menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Ditambahkan oleh Haefele bahwa produknya tidak harus slalu baru tetapi kombinasinya. Munandar menambahkan bahwa produknya harus mempunyai makna sosial. (1980).
4. **Definisi Pendorong**: Kreativitas menekankan pada faktor pendorong internal yaitu diri sendiri dan eksternal, yaitu lingkungan sosial dan psikologis. Faktor internal termasuk motivasi intrinsik (pendorong internal). Dan lingkungan sosial yang kondusif

(pendorong eksternal). (Munandar, 1999:28.29).

B. Ciri - Ciri Kreatifitas

Guilford mendeskripsikan 5 ciri kreativitas:

1. *Kelancaran* : Kemampuan memproduksi banyak ide.
2. *Keluwesan* : Kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalam pemecahan masalah.
3. *Keaslian* : Kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinil sebagai hasil pemikiran sendiri.
4. *Penguraian* : Kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci.
5. *Perumusan Kembali* : Kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbada dengan yang sudah lazim.

Ciri-Ciri Anak Yang Kreatif :

1. Kelancaran berpikir (Fluency): mencetuskan banyak gagasan, jawaban, pertanyaan. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Anak yang memiliki kelancaran berpikir akan mengajukan banyak pertanyaaan, menjawab dengan sejumlah jawaban, banyak gagasan, bekerja lebih cepat dari anak-anak lain, cepat melihat kesalahan pada obyek atau orang lain.
2. Mampu berpikir luwes (fleksible): menghasilkan jawaban yang bervariasi, melihat masalah dari berbagai pandangan, banyak alternatif, mampu mengubah cara berpikir dan pendekatan. Anak yang mampu berpikir luwes akan memberikan beragam penggunaan yang tidak lazim, macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar atau obyek, posisi sering

bertentangan dengan mayoritas, mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

3. Mampu berpikir orisinal (originalitas): mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

C. Kriteria Kreativitas

Penentuan kreativitas menyangkut tiga dimensi, yaitu: dimensi proses, person dan produk kreatif. Proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses kreatif dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Menurut Rothernberg (1976) proses kreatif identik dengan berpikir Janusian (Dedi Supriadi, 1994), yaitu suatu tipe berpikir divergen yang berusaha

melihat berbagai dimensi yang beragam atau bahkan bertentangan menjadi suatu pemikiran yang baru.

Dimensi person sebagai kriteria kreativitas identik dengan kepribadian kreatif (*creative personality*). Kepribadian kreatif menurut Guilford dalam Dedi Supriadi (1994:13) meliputi kognitif, dan non kognitif (minat, sikap, kualitas temperamental). Orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif. Karakteristik - karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif.

Produk kreatif yaitu menunjuk kepada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini merupakan paling ekplisit untuk menentukan kreativitas

seseorang, sehingga disebut sebagai kriteria puncak (*the ultimate criteria*) bagi kreativitas.

Kriteria kreativitas pendapat lainnya dibedakan atas dua jenis, yaitu *concurent criteria* yang didasarkan kepada produk kreatif yang ditampilkan oleh seseorang selama hidupnya atau ketika ia menyelesaikan suatu karya kreatif; kedua *concurent criteria* yang didasarkan pada konsep atau definisi kreativitas yang dijabarkan ke dalam indikatorindikator perilaku kreatif.

D. Asumsi Tentang Kreativitas

Terdapat enam asumsi tentang kreativitas, yaitu:

1. Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda, tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas.

2. Kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan (*creative ideas*).
3. Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal)
4. Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau menghambat perkembangan kreativitas.
5. Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh, dan merupakan perkembangan dari hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya (kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinsi-kombinasi bari dari nilai-nilai yang telah

ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru)

E. Jenis-Jenis Studi Kreativitas

Isu-isu dalam studi kreativitas dapat ditelaah melalui lima dimensi pertanyaan, yaiu: siapa, apa, bagaimana, mengapa, dan dimana. Masing-masing kelima pertanyaan itu menyangkut dimensi orang (person) kreatif, produk kreatif, proses kreatif, dorongan yang menimbulkan perilaku kreatif, dan tempat orang kreatif hidup dan berkembang.

Studi yang diarahkan kepada dimensi person berusaha mencari jawaban atas pertanyaan, 'siapakah orang kreatif itu ?" yang dalam arti sempit meliputi sikap, minat, motivasi, dan gaya berpikir. Studi yang diarahkan kepada dimensi produk berusaha menjawab pertanyaan, "apakah yang dilakukan atau dihasilkan

individu, atau sekelompok individu sehingga ia/mereka layak disebut sebagai orang kreatif. Jawaban atas pertanyaan ini menyangkut hasil karya, prestasi, atau penampilan individu dalam bidang yang ditekuninya.

Dimensi proses dari kreativitas menyangkut pertanyaan, "Bagaimana seseorang dapat sampai kepada suatu produk kreatif?" proses apakah yang dilaluinya, tahap-tahap apakah yang dialaminya ?". Mengapa orang kreatif melakukan sesuatu ? motivassi apa yang mendorong mereka melakukan apa yang dilakukannya, pertanyaan ini menyangkut dimensi press dari kreativitas. Dimensi tempat, menyangkut pertanyaan, "Dimanakah individu menampilkan kreativitasnya, melalui pertanyaan ini dapat diungkap mengenai faktor-faktor

lingkungan yang mempengaruhi perkembangan kreativitas seseorang.

F. Pendekatan Dalam Studi Kreativitas

Pendekatan studi kreativitas dapat dibedakan dalam tiga jenis, yaitu: pendekatan psikologis, sosiologis dan sosio-psikologis.

Perspektif psikologis meninjau kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan pada diri seseorang sebagai penentu kreativitas, seperti: inteligensi, bakat, motivasi, sikap, minat dan disposisi-disposisi kepribadian lainnya. Asumsi yang mendasari pendekatan psikologis yaitu manusia merupakan organisme alloplastis yang mampu mengubah lingkungannya.

Pendekatan sosiologis, lebih melihat faktor-faktor lingkungan sosial budaya dalam perkembangan kreativitas. Asumsi

yang mendasari pendekatan ini, yaitu kreativitas lebih merupakan fungsi dari faktor-faktor lingkungan.

Pendekatan sosial-psikologis disebut juga pendekatan transaksional. Asumsi pendekatan ini yaitu, kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan.

BAB 2

PENGUKURAN KREATIVITAS

A. Pendekatan Kreativitas

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-

pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu: 1) analisis obyektif terhadap perilaku kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis, dan 5) tes kreativitas.

1. Analisis Obyektif

Pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas (Amabile dalam Dedi Supriadi, 1994: 24), karena sangat sulit mendeskripsikan kualitas produk-produk yang beragam secara matematis, untuk menilai kualitas

instrinsiknya.

Kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahan metode ini yaitu hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas instrinsiknya secara statistik, dan tidak mudah melukiskan kriteria suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

2. Pertimbangan Subyektif

Pendekatan ini dalam melakukan pengukurannya diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Cara pengukurannya dengan menggunakan pertimbangan peneliti, seperti yang dikemukakan Francis Galton, Castle, Cox, MacKinnon (Dedi Supriadi, 1994: 25). Prosedur pengukurannya ada yang menggunakan

catatan sejarah, biografi, antologi atau cara meminta pertimbangan sekelompok pakar. Dasar epistemologis dari pendekatan ini, yaitu bahwa obyektivitas sesungguhnya adalah intersubyektivitas; artinya meskipun prosedurnya subyektif hasilnya menggambarkan obyektivitas, karena sesungguhnya subyektivitas adalah dasar dari obyektivitas. Prosedur lain yang digunakan dalam pendekatan pertimbangan subyektif yaitu dengan menggunakan kesepakatan umum, hal tersebut apabila jumlah subyeknya terbatas. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjaring orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur,

dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Adapun kelemahannya yaitu setiap penimbang mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap yang disebut kreatif, dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

3. Inventori Kepribadian

Pendekatan inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau korelat – korelat kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Alat ukurnya: Skala sikap kreatif (Munandar, 1997), Skala kepribadian kreatif (Dedi Supriadi, 1985), How do you

thing ? (Davis & Subkoviak, 1975), Group inventory for finding creative talent (Rimm,1976), Kathena-Torrance creative perception inventory (Torrance Kathena, 1976), creative personality scale (Gough, 1979), creative assessment packet (Williams, 1980), Scales for rating the behavioral characteristics of superior students (Renzulli, 1976), creative motivation inventory (Torrance, 1963), Imagination inventory (Barber & Wilson, 1971), Creative Attitude survey (Schaefer, 1971). Alat-alat ukur ini dapat mengidentifikasi perbedaan-perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya rendah. Item-itemnya biasanya menggunakan forced choice (ya, tidak) atau skala likert (Sangat setuju, Setuju, rangurangu, dan Tidak setuju).

4. Inventori Biografis

Pendekatan ini digunakan untuk mengungkapkan berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadinya, lingkungannya, serta pengalamanpengalaman kehidupannya.

5. Tes Kreativitas

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Hasil tesnya dikonversikan ke dalam skala tertentu sehingga menghasilkan CQ (*creative quotient*) yang analog dengan IQ (*intellegence quotient*) untuk inteligensi. Terdapat beberapa tes kreativitas, yaitu: alternate uses, test of divergent thinking, creativity test for children (Guilford, 1978), Torrance test of creative thinking (Torrance, 1974), creativity assessment packet (Williams,

1980), tes kreativitas verbal (Munandar, 1977). Bentuk soal tes ini umumnya berupa gambar dan verbal. Perbedaan tes inteligensi dengan tes creativitas, yaitu pada kriteria jawaban. Tes inteligensi menguji kemampuan berpikir memusat (konvergen), karena itu ada jawaban benar dan salah, sedangkan tes creativitas menguji berpikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban benar atau salah.

B. Macam Pengukuran Kreativitas

1. Pengukuran Kreativitas Berpikir

Guilford merupakan salah seorang ahli yang berusaha mengembangkan instrumen yang diperlukan untuk

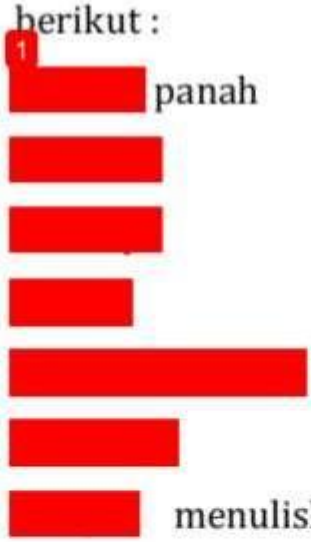
mengukur kreativitas berpikir. Temuan baru Guilford merupakan kemajuan penting dalam psikologi dan pendidikan di mana kreativitas berpikir dapat diukur dan memungkinkan dihubungkan dengan gejala-gejala kejiwaan lainnya. Terdapat dua hal yang dapat disimpulkan dari instumen kreativitas berpikir yang dikembangkan oleh Guilford.

a. Peserta didorong untuk memberikan penampilan maksimum dalam menjawab butir-butir instrumen. Oleh karenanya, instrumen yang dipakai untuk mengukur kreativitas berpikir merupakan instrumen jenis tes yang dikenal dengan tes kreativitas berpikir.
b. Peserta tes tidak memberikan respons atas alternatif yang sudah disediakan, tapi harus memproduksi sendiri jawaban atas persoalan yang diajukan.

Oleh karenanya, Guilford menyebut kreativitas berpikir dengan kemampuan memproduksi secara divergen (*divergent production abilities*).

Tes kreativitas berpikir mengacu kepada model struktur intelektual Guilford. Dari segi operasi, tes kreativitas berpikir mengukur kemampuan berpikir divergen. Dari segi konten, proses berpikir divergen mengolah bahan berupa figural dan simbol. Sedang dari segi produk, proses berpikir divergen yang mengolah bahan berupa figural dan simbol akan menghasilkan produk berupa unit, kelas, hubungan, sistem, transformasi dan implikasi. Contoh butir-butir tes kreativitas berpikir, adalah sebagai berikut:

1) Dari bangun berikut buatlah sebanyak mungkin gambar! (waktu Anda 1 menit).
2) Buatlah sebanyak mungkin kata dengan huruf awal L dan huruf akhir N! (waktu Anda 1 menit).
3) Buatlah sebanyak mungkin gambar dengan mengkombinasikan bangun berikut! (waktu Anda 1 menit)
4) Terdapat beberapa benda sebagai berikut :



panah

menuliskan huruf depannya saja, tentukan :

a. Yang dijumpai di udara

b. Yang dijumpai di air

c. Binatang

d. Punya ekor

(waktu Anda 1 menit)

5) Terdapat lima angka yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Kombinasikan beberapa angka yang kalau dijumlahkan hasilnya 7 sebanyak mungkin (waktu Anda 1 menit).

6) Terdapat empat bangun sebagai berikut: Kombinasikan dengan berbagai cara untuk membentuk objek sebanyak mungkin dan namailah objek itu (waktu Anda 1 menit). Misalnya :Wajah

7) Buatlah kalimat dengan petunjuk huruf berikut sebanyak mungkin (waktu Anda 1 menit)

M ------ E ------ P

Misalnya : Mengapa engkau pergi.

8) Dari gambar berikut, buanglah tiga garis sehingga membuang dua kotak.

9) Buatlah sebuah kotak dan hiasilah sehingga menjadi lebih bagus.
10) Ada dua persamaan : B – C = D dan Z = A + D. Kembangkan sebanyak mungkin persamaan baru berdasarkan kedua persamaan tersebut! Misalnya : B – C = Z – A

Perhitungan skor kreativitas berpikir

Dalam perhitungan skor, jawaban peserta tes atas butir-butir pertanyaan kreativitas berpikir diubah ke dalam skor kreativitas berpikir dengan cara tertentu. Pengukuran kreativitas berpikir dilakukan dengan meminta peserta tes membuat

jawaban sebanyak mungkin atas butir-butir tugas dalam waktu yang ditentukan. Untuk dapat diubah menjadi skor, jawaban diinterpretasikan dalam kelancaran, keluwesan dan keaslian. Menurut Ellis dan Hunt (1993 : 280), Woolfolk dan Nicolich (1984 : 144), Good dan Brophy (1990 : 617), Winkel (1996 : 143) dan Rakhmat (1999 : 75), respons peserta tes akan diinterpretasikan berdasarkan tingkat kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*) proses berpikir. Skor kreativitas berpikir adalah skor gabungan dari ketiga unsur.

Kelancaran menjawab berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan alternatif pemecahan masalah dalam waktu yang singkat. Unsur ini mengukur kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah.

Oleh karenanya kemampuan ini berhubungan dengan arus ide. Menurut Good dan Brophy (1999 : 75), kelancaran adalah kemampuan menghasilkan banyak gagasan pemecahan masalah dalam waktu singkat. Hal yang sama dinyatakan oleh Rakhmat (1999 : 75), kelancaran adalah kemampuan menyebutkan sebanyak mungkin.

Kelancaran tidak hanya berhubungan dengan jumlah jawaban, tapi juga kesesuaian jawaban dengan masalahnya. Tes kreativitas berpikir mendorong peserta tes menyebutkan sebanyak mungkin jawaban dalam waktu tertentu dan skor diberikan dengan menghitung jumlah semua respons yang sesuai dengan masalahnya. Menurut Ellis dan Hunt (1993 : 280), kelancaran adalah kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan

masalah sesuai dengan perangkat yang dipersyaratkan. Sedang menurut Munandar (1992 : 49), kelancaran adalah kemampuan memberikan banyak jawaban. Jawaban yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan masalahnya. Bukan hanya kuantitatas yang diperhatikan, tapi juga kualitasnya.

Keluwesan adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesiapan mengubah arah atau memodifikasi informasi. Keluwesan berhubungan dengan kemampuan mengubah dengan mudah pendekatan pemecahan masalah yang digunakan jika masalah atau kondisi baru membutuhkan pendekatan baru. Menurut Good dan Brophy (1990 : 617), keluwesan dapat mengubah dengan mudah pendekatan pemecahan masalah yang digunakan, jika masalah atau kondisi baru

membutuhkan pendekatan atau perspektif baru. Pendapat sama dikemukakan oleh Ellis dan Hunt (1993 : 280) yang menyatakan bahwa keluwesan adalah kemampuan mengubah pendekatan dalam pemecahan masalah. Di samping itu, keluwesan memungkinkan seseorang melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjauan. Menurut Munandar (1992 : 49), keluwesan adalah kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut tinjauan.

Dalam tes kreativitas berpikir, keluwesan ditandai oleh jumlah golongan jawaban yang berbeda. Kadar keluwesan diukur dengan menghitung jumlah kategori respons yang berbeda. Peserta tes diminta memberikan respons sebanyak mungkin, lalu skor keluwesan diberikan pada jumlah kategori atau golongan respons. Skor diberikan atas jawaban yang

menunjukkan keragaman atau variasi. Menurut Woolfolk dan Nicolich (1984 : 144), keluwesan diukur dengan menghitung jumlah kategori respons yang berbeda.

Keaslian membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru atau khusus. Dengan kata lain, keaslian adalah kemampuan untuk menghasilkan jawaban yang jarang diberikan oleh peserta tes. Jawaban original adalah jawaban yang jarang diberikan oleh anak-anak lain. Keaslian mengukur kemampuan peserta tes dalam membuat usulan yang tidak biasa atau unik. Menurut Winkel (1996 : 143), jawaban mempunyai orisinalitas apabila sangat sedikit orang yang menghasilkan pikiran seperti itu. Woolfolk

dan Nicolich (1984 : 144) memberikan kriteria mengenai keaslian. Respons yang orisinal menurutnya diberikan oleh lebih sedikit dari 5 atau 10 dari 100 peserta pengambil tes. Ada pendapat yang memberikan kriteria lebih spesifik. Menurutnya, respons yang diberikan oleh 5 % dari kelompok bersifat tidak biasa, dan respons yang hanya diberikan oleh 1 % dari kelompok bersifat unik

2. Pengukuran Kreativitas Untuk Anak Sekolah

Menurut Prof. Dr. Sukarni Catur Utami Munandar, Dipl. Psych., untuk menjadi individu kreatif, dibutuhkan kemampuan berpikir yang mengalir lancar, bebas, dan ide yang orisinal yang didapat dari alam pikirannya sendiri. Berpikir kreatif juga menuntut yang bersangkutan

memiliki banyak gagasan. Agar anak bisa berpikir kreatif, ia haruslah bisa bersikap terbuka dan fleksibel dalam mengemukakan gagasan. Makin banyak ide yang dicetuskannya menandakan makin kreatif si anak. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas seorang anak, pakar pendidikan ini berupaya mengembangkan **Tes Kreativitas Verbal dan Figural**. Tes kreativitas verbal dilakukan pada anak berusia minimal 10 tahun karena dianggap sudah lancar menulis dan kemampuan berbahasanya pun sudah berkembang. Sedangkan tes kreativitas figural dilakukan terhadap anak mulai usia 5 tahun.

Adapun unsur penilaian berfikir kreatif adalah sebagai berikut :

1. Fleksibel: Anak mampu memberikan jawaban yang berbeda-beda. Untuk

gambar lingkaran, contohnya, anak mengasosiasikannya sebagai piring, bulan, bola, telur dadar dan sebagainya. Anak juga diminta untuk membuat sebanyak mungkin objek mati maupun hidup pada gambar lingkaran tadi. Namun, tes kreativitas ini bukan dimaksudkan sebagai tes menggambar, melainkan sebagai tes gagasan, sehingga unsur "keindahan" tidak diprioritaskan.

2. Orisinalitas: Anak mampu memberikan jawaban yang jarang/langka dan berbeda dengan jawaban anak lain pada umumnya. Dari bentuk lingkaran yang sama, contohnya, anak mahir menggambarkannya sebagai wajah orang.
3. Elaborasi: Anak mampu memberikan jawaban secara rinci sekaligus mampu memperkaya dan mengembangkan

jawaban tersebut. Dia bisa melengkapi gambar wajah tersebut dengan mata, hidung, bibir, telinga, leher, rambut sampai aksesoris semisal kalung dan jepit rambut. Makin detail ornamen atau organ-organ yang digambarkannya, berarti mencirikan ia anak yang kreatif. "Jadi, anak yang kreatif tak sekadar mengemukakan ide, tapi juga dapat mengembangkan gagasan yang dilontarkannya," tandas Utami.

Untuk tes kreativitas figural, ada enam topik pertanyaan yang diajukan, yaitu :

1. Tes Permulaan Kata

Misalnya kepada anak diberikan huruf "k" dan "a". Kemudian ia diminta untuk membentuk sebanyak mungkin kata yang bisa dibentuk dari kedua huruf tadi. Umpamanya anak menjawab

"kami", "kapal", "karung" dan sebagainya.

2. Tes Membentuk Kata

Kepada anak diberikan kata tertentu, semisal "proklamasi". Nah, berdasarkan kata tersebut anak diminta membentuk kata-kata lain sebanyak mungkin. Umpamanya anak akan menjawab "kolam", "lama", "silam" dan lain-lain.

3. Tes Kalimat 3 Kata

Misalnya kepada anak diberi tiga huruf, yakni "a", "m", dan "p". Lalu mintalah ia menyusun sebanyak mungkin kalimat-kalimat yang diawali dari huruf-huruf yang diberikan tadi, dengan urutan yang boleh diubah-ubah. Umpamanya, jawabanya adalah "Ani makan pisang" atau "Mana payung Anton".

4. Tes Kesamaan Sifat

Misalnya anak mendapat soal mengenai sifat bulat dan keras. Anak dimita untuk memikirkan dan menyebutkan sebanyak mungkin benda-benda yang memiliki sifat/ciri-ciri tersebut. Jawabannya mungkin adalah bola tenis, kelereng, roda kursi, dan sebagainya.

5. Tes Penggunaan Tak Lazim

Contohnya, anak akan diberi benda yang ditemuinya sehari-hari. Akan tetapi, ia justru diminta untuk membuat sesuatu yang tak biasa dengan benda tersebut. Umpamanya, ketika anak diberi surat kabar, ia menggunakannya untuk membuat kapal-kapalan, topi, bola, dan sebagainya, bukan sebagai bahan bacaan.

6. Tes Sebab-Akibat

Anak mendapat pertanyaan mengenai situasi tertentu yang dalam keadaan nyata tak pernah terjadi. Nah, mintalah anak untuk menjawab apa kira-kira akibatnya bila situasi tersebut betul-betul terjadi. Dalam hal ini, anak dituntut untuk bebas berimajinasi. Contohnya adalah pertanyaan, "Apa jadinya bila semua orang di dunia ini pandai?" atau, "Apa akibatnya jika setiap orang bisa mengetahui pikiranmu?"

Menurut Utami, setiap tes tersebut terdiri dari 4 soal. Untuk tes pertama dan kedua, setiap soal harus dijawab dalam waktu 2 menit. Sedangkan untuk tes ketiga, diberikan waktu 3 menit untuk setiap soal, sementara untuk tes

berikutnya per soal diberi durasi 4 menit.

Hasil akhir tes kreativitas ini sama halnya dengan tes IQ, yakni berupa skor. Anak yang mencapai skor 90-110 berarti tingkat kreativitasnya rata-rata, skor di bawah 80 dikategorikan sangat lamban, sedangkan yang mampu mencapai skor 130 ke atas tergolong sangat unggul. Namun dari pengalaman Utami selama ini, hanya sedikit anak yang bisa mencapai skor kreativitas yang tinggi. Kebanyakan berada pada kisaran skor 90-100. Sebaliknya, banyak sekali anak yang bisa mencapai skor tinggi untuk tes IQ. Menurutnya, "Hal ini disebabkan berpikir kreatif kurang dirangsang, sehingga anak tak terbiasa berpikir bermacam-macam arah." Selain pengukuran kreativitas yang sudah

disebutkan, ada juga pengukuran skala sikap kreatif yang lebih menyangkut pada segi afektif. Menurut Utami, dari berbagai penelitian ternyata kemampuan berpikir kreatif belumlah cukup jika tanpa disertai sikap kreatif. Tanpa sikap kreatif ini katanya produk kreatif pun takkan terwujud. Jadi, berpikir kreatif itu sendiri harus disertai ciri-ciri sikap kreatif sebagai berikut:

a. Terbuka terhadap pengalaman baru,
b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi,
c. Tidak takut melakukan kesalahan ketika mengemukakan ide,
d. Imajinatif, dan
e. Berani mengambil risiko terhadap langkah yang diambil.

C. Alat Ukur Kreativitas

Tes yang mengukur kreativitas secara langsung, sejumlah tes kreativitas telah

disusun, diantaranya tes dari Torrance untuk mengukur pemikiran kreatif (Torrance Test of Creative Thingking : TTCT) yang mempunyai bentuk verbal dan bentuk figural.

Tes Verbal:

Appendix 1: Torrance Tests of Creative Thinking

Table 1. Description of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT): Verbal

Name of Test and Subtests	*Description*	*Rationale*	*Creative Factors*
Activity 1 *Ask and Guess*	This activity requires the person to ask questions based on drawings on a page.	The *Asking* activity reveals a person's ability to sense what a person is unable to discern by looking at a picture and to ask questions to fill in gaps in knowledge. Curiosity is the indispensable element of inquiry and scientific creativity.	• Fluency—relevant responses • Flexibility—different categories/shifts in thinking • Originality—uncommon, original responses
Activities 2/3 *Guessing Causes* and *Guessing Consequences*	These activities require the person to make guesses about causes and consequences of happenings related to a drawing.	The *Guessing Causes* and *Guessing Consequences* activities are designed to reveal a person's ability to formulate cause and effect.	
Activity 4 *Product Improvement Activity*	The person thinks of as many ways as possible to change a toy animal to make it more fun to play with.	This activity taps the person's ability to develop and play with ideas.	• Fluency • Flexibility • Originality
Activity 5 *Unusual Uses Activities*	The person devises as many uses as possible for objects, such as tin cans or cardboard.	This activity tests a person's ability to think originally.	• Fluency • Flexibility • Originality
Activity 6 *Just Suppose Activity*	The person predicts possible outcomes and consequences of an improbable situation.	This activity is a test for the ability to "play with" ideas and consequences, and often is an indication of degree of	• Fluency • Flexibility • Originality

Tes Figural:

Table 2. Description of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT): Figural

Name of Test and Subtests	*Description*	*Rationale*	*Creative Factors*
Activity 1 *Picture Construction*	The person constructs a picture using a pear shape or jelly-bean shape as a stimulus on the page. The shape must be an integral part of the composition.	This activity gets at the tendency to find a purpose for something that has no definite purpose and to elaborate it so that a clear purpose emerges.	• Originality • Abstractness of titles • Elaboration • Checklist of creative strengths
Activity 2 *Picture Completion*	This activity requires a person to use 10 incomplete figures to make and to name (label) an object or picture.	This activity calls into play the need to structure, integrate and present an object, scene or situation.	• Fluency • Originality • Abstractness of titles • Elaboration • Resistance to premature closure • Checklist of creative strengths
Activity 3 *Lines and Circles* (repeated figures)	This activity consists of three pages of lines or circles; the person makes objects or pictures using the lines or circles and adds titles or names at the bottom of each picture.	This activity requires an ability to return to the same stimulus again and again, perceiving it differently each time, disrupting structure to create something new.	• Fluency • Originality • Elaboration • Checklist of creative strengths

Tes terbaru yang sudah diadaptasi untuk Indonesia, yaitu tes lingkaran (*circles test*) dari Torrance. Tes ini pertama kali digunakan di Indonesia oleh Utami Munandar (1977) dalam penelitian untuk disertasinya *Creativity and Education*, guna membandingkan ukuran kreativitas verbal dengan ukuran kreativitas figural. Kemudian tahun 1988 Jurusan Psikologi Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia melakukan penelitian standarisasi tes lingkaran,dan tes ini kemudian disebut tes kreativitas figural. Ditentukan nilai baku untuk usia 10 sampai dengan 18 tahun. Tahun 1977 diperkenalkan tes kreativitas pertama yang khusus dikonstruksikan untuk

Indonesia, yaitu Tes Kreativitas Verbal oleh Utami Munandar, berdasarkan konstruk Model Struktur Intelek dari Guilford.

Tes yang mengukur **Unsur-unsur kreativitas**, Kreativitas merupakan suatu konstruk yang multi-dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berfikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari kreativitas-berfikir divergen-mencakup antara lain, **kelancaran, kelenturan dan orisinilitas** dalam berfikir, kemampuan untuk **merinci (elaborasi)** dan lain-lain. Untuk masing-masing unsur dikonstruksi tes tersendiri, misalnya untuk orisinalitas. Beberapa

contoh tes yang mengukur orisinalitas adalah : tes menulis cerita. Tes penggunaan batu bata yang meminta subjek untuk memikirkan berbagai macam penggunaan yang tidak lazim untuk batu bata, tes purdue yang biasanya digunakan dikawasan industry juga meminta subjek untuk memberi macam-macam gagasan untuk penggunaan benda-benda yang berkaitan dengan industry.

Tes yang mengukur ciri kepribadian kreatif, dari berbagai hasil ditemukan paling sedikit 50 ciri kepribadian yang berkaitan dengan kreativitas. Dari ciri-ciri ini disusun skala yang dapat mengukur sejauh mana seseorang memiliki ciri-ciri tersebut. Beberapa tes mengukur ciri-ciri tersebut. Beberapa tes mengukur ciri-ciri khusus, diantaranya adalah:

a. Tes mengajukan pertanyaan,yang merupakan bagian dari tes Torrance untuk berfikir kreatif dan dimaksudkan untuk mengukur kelenturan berfikir.
b. Tes Risk Taking, digunakan untuk menunjukkan dampak dari pengambilan risiko terhadap kreativitas.
c. Tes Figure Preference dari Barron-Welsh yang menunjukkan prefensi untuk ketidakteraturan,sebagai salah satu cirri kepribadian kreatif
d. Tes Sex Role Identity untuk mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasikan diri dengan peran jenis kelaminnya. Alat yang sudah digunakan di Indonesia ialah Ben Sex Role Inventory.

Untuk mengatasi keterbatasan dari *paper and pencil test* untuk mengukur

kreativitas, dirancang beberapa pendekatan alternatif:

a. Daftar periksa (Checklist) dan Kuisoner, alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif.
b. Daftar pengalaman, teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang dimasa lalu. Beberapa studi menemukan korelasi yang tinggi antara "laporan diri" dan prestasi kreatif dimasa depan. Format yang paling sederhana meminta seseorang menulis autobiografi singkat, yang kemudian dinilai untuk kuantitas dan kualitas prilaku kreatif.
c. Bagian dari berfikir kreatif. Asumsi kita adalah bahwa kreatif proses yang bergerak salah satunya karena suatu masalah telah teridentifikasi atau

karena orang berlomba-lomba untuk menghasilkan sesuatu yang sebelumnya dianggap belum ada dan tidak mungkin, atau karena seseorang ingin mengetahui apa yang mungkin jika suatu aktifitas telah berjalan,orang kemudian harus mulai berfikir tentang berbagai arah tujuannya.

BAB 3

KONSEP KREATIVITAS VERBAL

A. Definisi

Kreativitas verbal terdiri dari 2 kata, yaitu kreativitas dan verbal. Thrustone, yang dikutip Azwar (1996) menyatakan bahwa verbal adalah pemahaman akan hubungan kata, kosakata, dan penguasaan komunikasi.

Sinolungan (2001) menyatakan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan berkomunikasi yang diawali dengan pembentukan ide melalui kata-kata, serta mengarahkan fokus permasalahan pada penguasaan bahasa atau kata-kata, yang akan menentukan jelas tidaknya pengertian mengenai ide yang disampaikan.

Torrance (Munandar, 1999b) mengungkapkan kreativitas verbal sebagai kemampuan berpikir kreatif yang terutama mengukur kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam bentuk verbal. Bentuk verbal dalam tes Torrance berhubungan dengan kata dan kalimat. Mednick & Mednick (dalam Sinolungan, 2001) menambahkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan melihat hubungan antar ide yang berbeda satu

sama lain dan kemampuan untuk mengkombinasikan ide-ide tersebut ke dalam asosiasi baru. Anak-anak yang mempunyai kemampuan tersebut mampu membuat pola-pola baru berdasarkan prakarsanya sendiri menurut ide-ide yang terbentuk dalam kognitif mereka. Guilford (1968) menambahkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan berfikir divergen, yaitu pemikiran yang menjajagi bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama besarnya.

Munandar (1985) menyatakan bahwa kreativitas verbal [redacted], infromasi [redacted] unsure – unsure [redacted] diungkapkan secara verbal. Kemampuan untuk menciptakan tidak perlu hal – hal yang

baru sama sekali, tetapi merupakan gambaran dari hal – hal sudah ada sebelumnya, yang diperoleh dari pengalaman selama hidupnya.

Kreativitas verbal merupakan struktur intelek manusia merupakan akulturasi dari kecakapan – kecakapan intelektual yang meliputi hampir semua kecakapan individu, dimana dalam segi – segi tertentu dapat dikategorikan menjadi tiga, sesuai dengan operasi, jenis isi atau informasi dan jenis produk yang dihasilkan (Prakosa, 1995)

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang [redacted] sudah

, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal.

B. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Verbal

Munandar (1985) mengungkapkan bahwa ada sejumlah faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu :

1. Kemampuan berpikir

   Terdiri dari intelegensi dan pemerkayaan bahan. Berpikir berupa pengalaman dan ketrampilan.

2. Sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu

   Factor kepribadian terdiri dari rasa ingin tahu, harga diri dan kepercayaan

diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan sifat asertif.

Menurut Harlock (2000) ada 6 faktor yang menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu, yaitu :

1. Jenis kelamin

   Anak laki – lali menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan.

2. Status social ekonomi

   Anak dari kelompok social ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari social ekonomi kelompok yang lebih rendah.

3. Urutan kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan pada lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal mungkin lebih kreatif daripada yang lahir pertama.

4. Ukuran keluarga

   Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar.

5. Lingkungan kota vs lingkungan pedesaan

   Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak lingkungan pedesaan.

6. Intelegensi

Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak yang kurang pandai.

Guilford (Prabu, 1999) menyatakan bahwa faktor kreativitas verbal dapat berperan kuat, karena dengan kemampuan secara lancar dan luwes dalam bentuk yang asli yang diikuti dengan kemampuan mengurai dan merumuskan kembali secara benar dapat membuat seseorang cekatan, terampil, dan mampu menyelesaikan tugas pekerjaannya dengan lebih baik dan lebih cepat.

Charles (Puspo, 2003) menyatakan bahwa dari segi inteligensi, dapat dijelaskan bahwa terlepas dari faktor kreativitas dan atau faktor psikologis lainnya, kadar inteligensi merupakan faktor yang berperan kuat. Dalam kadar

inteligensi tertentu dalam pengertian tingkat kemampuan potensial seseorang untuk dapat menggunakan pemikirannya dalam mempelajari, menyesuaikan diri dalam pemecahan suatu masalah baru secara cepat dan berhasil, maka seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan tugasnya secara tepat dan cepat. Uraian dari dua pendekatan tadi menunjukkan bahwa kedua-duanya baik kreativitas maupun inteligensi dapat menjadi faktor yang menyebabkan seseorang dapat atau tidak dapat mengerjakan tugas dan pekerjaannya dengan baik, cepat, dan tepat. Itu semua tergantung dari sejauhmana seseorang memiliki tingkat kreativitas berbeda secara individual.

Torrance (Munzert, 2002) dalam temuan hasil penelitiannya menjelaskan

bahwa anak-anak yang tinggi kreativitasnya memiliki taraf inteligensi (IQ) di bawah rata-rata IQ kelompok sebayanya. Dalam kaitannya dengan keberbakatan (*giftedness*), Torrance mengemukakan bahwa IQ tidak dapat dijadikan ukuran satusatunya sebagai kriteria untuk mengidentifikasi anak-anak yang berbakat. Apabila yang digunakan untuk menentukan kriteria keberbakatan hanya IQ, diperkirakan 70% anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi akan tersingkir dari penyaringan.

Pada tingkat IQ di atas 120, hampir tidak ada hubungan antara kreativitas dengan inteligensi. Artinya, orang-orang yang IQ-nya tinggi mungkin kreativitasnya rendah, atau sebaliknya. Clark (Prabu, 1999) menyatakan bahwa dalam proses berpikir kreatif bertalian erat dengan

fungsi otak. Untuk itu, bahasan materi ini akan disinggung secara singkat keterkaitan keduanya. Lahirnya kreativitas dalam bentuk gagasan maupun karya nyata dalam proses seperti ini telah diuraikan di atas merupakan hasil perpaduan antara fungsi kedua belah otak manusia. Konsep otak mengenalkan perbedaan fungsi otak menurut belahannya yaitu:

a. *Left hemisphere*, adalah belahan otak kiri, berkenaan dengan kemampuan berpikir ilmiah, kritis, logis dan linier.
b. *Right hemisphere*, adalah belahan otak kanan, berkenaan dengan fungsifungsi pemikiran yang non-linier, non-verbal, holistik, humanistik, dan mistis. Fatimah (2006) berpendapat bahwa kecerdasan seseorang dipengaruhi oleh kesehatan fisik, kesehatan emosi, dan

menyesuaikan emosi dengan suasana yang dihadapi.

a. Kesehatan fisik, artinya individu mempunyai tubuh yang sehat tidak terkena suatu penyakit atau menderita sakit.
b. Kesehatan emosi, artinya emosi individu dalam keadaan stabil, tidak tertekan atau memiliki perasaan gelisah, sedih, dan marah.
c. Menyesuaikan emosi dengan suasana yang dihadapi, artinya individu dapat menyesuaikan keadaan lingkungan dengan mengendalikan emosi yang dimiliki.

Jamaris (2005) menambahkan bahwa kecerdasan berhubungan dengan karakter dan integritas terbentuk pertama-tama di lingkungan keluarga. Di lingkungan kecil itulah seseorang

seharusnya mengenal dan belajar tentang berbagai tata nilai. Lewat pendidikan yang diberikan, tata nilai akan ditumbuhkembangkan agar yang bersangkutan siap memasuki dunia nyata di luar kehidupan keluarga. Secara konseptual, mendasar dan hakiki, tata nilai bersumber pada agama yang dianut. Dari situlah ketahanan pribadi mulai dibentuk dan diberi landasan kokoh, yaitu iman dan ketakwaan kepada Tuhan YME. Seseorang dapat memiliki kecerdasan emosi lewat karakter dan dapat terlihat dari tata nilai yang didapat seseorang dari agama, budaya, ataupun keluarganya.

Secara umum semua kondisi dapat menimbulkan kreativitas karena ada kondisi tertentu yang menyebabkan munculya kreativitas. Adapun faktor-

faktor yang mempengaruhi kreativitas verbal secara umum ada dua yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik dibedakan menjadi dua yaitu (1) faktor jasmani (fisiologis) yang meliputi kesehatan tubuh, keadaan tubuh (cacat tubuh misalnya, kurang pendengaran, kurang penglihatan) dan (2) faktor psikologis merupakan faktor kejiwaan dalam diri individu, misalnya, kepandaian, bakat, motivasi dan kesehatan mental (Haryani, 2005). Faktor instrinik dan ekstrinsik dalam kreativitas, dengan penjelasannya sebagai berikut:

a. Faktor instrinsik

1) Faktor jasmani (fisiologis)

Faktor jasmani artinya individu mempunyai tubuh yang sehat tidak terkena suatu penyakit atau menderita sakit. Faktor jasmaniah

(fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk faktor penglihatan, pendengaran, dan struktur tubuh.

2) Faktor psikologis yang bersifat bawaan yang di peroleh yang terdiri atas:

a) Faktor intelektual

Faktor intelektual meliputi faktor potensial yang dimiliki oleh individu.

Charles (Puspo, 2003) menyatakan bahwa dari segi inteligensi, dapat dijelaskan bahwa terlepas dari faktor kreativitas dan atau faktor psikologis lainnya, kadar inteligensi merupakan faktor yang berperan kuat. Dalam kadar inteligensi tertentu dalam pengertian tingkat kemampuan

potensial seseorang untuk dapat menggunakan pemikirannya dalam mempelajari, menyesuaikan diri dalam pemecahan suatu masalah baru secara cepat dan berhasil, maka seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan tugasnya secara tepat dan cepat.

b) Faktor non intelektual

Ahmadi dan Supriyono (2003) menyebutkan bahwa factor - faktor non intelektual yang mempengaruhi kreativitas, antara lain: sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.

1) Sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan pikir yang dipersiapkan untuk memberikan

tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasi melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku. Keadaan jiwa tersebut sangat dipengaruhi oleh tradisi, kebiasaan, kebudayaan dan lingkungan sosialnya.

2) Kebiasaan. Kebiasaan [redacted], dengan mana [redacted]-kebutuhan [redacted].

3) Minat. Minat adalah dorongan kehendak yang terarah pada

tujuan-tujuan hidup tertentu, dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Adanya minat timbullah dinamika dan aktivitas manusia yang diarahkan pada pencapaian tujuan akhir.

4) Kebutuhan, setiap manusia dapat dipastikan memiliki kebutuhan. Jenis kebutuhan manusia dibedakan atas kebutuhan primer, sekunder dan tersier.

   Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang harus dipenuhi seperti makan, minum, dan pakai. Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang harus dipenuhi tetapi tidak diharuskan, seperti rumah dan motor. Kebutuhan tertier adalah kebutuhan mewah seperti mobil.

5) Motivasi, yaitu kemauan yang kuat besar sehingga mendorong kuat berlangsungnya kemauan dalam melakukan suatu kegiatan. Ada dua sifat motivasi, yaitu sifat motivasi negatif adalah motivasi yang kurang mendukung dan motivasi positif adalah motivasi yang mendukung suatu kegiatan.
6) Emosi, emosi individu dalam keadaan stabil, tidak tertekan atau memiliki perasaan gelisah, sedih, dan marah. Individu perlu menyesuaikan emosi dengan suasana yang dihadapi, artinya individu dapat menyesuaikan keadaan lingkungan dengan mengendalikan emosi yang dimiliki.

7) Penyesuaian diri merupakan proses dinamika yang bertujuan untuk mengubah perilaku individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai dengan diri dan lingkungan tersebut yang meliputi lingkungan alami, lingkungan sosial dan lingkungan kejiwaan dari individu.

b. Faktor ektrinsik

1) Lingkungan keluarga Jamaris (2005) menyatakan bahwa lingkungan keluarga mempunyai peran penting dalam perkembangan individu (kreativitas). Di lingkungan kecil itulah seseorang seharusnya mengenal dan belajar tentang berbagai tata nilai. Lewat pendidikan yang diberikan, tata nilai

akan ditumbuhkembangkan agar yang bersangkutan siap memasuki dunia nyata di luar kehidupan keluarga. Hubungan antara [redacted], tingkat pendidikan [redacted], nilai-nilai [redacted] dipentingkan [redacted] mendidik [redacted], baik pada jenjang pendidikan dasar maupun pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi pada umumnya memperkuat teori dan hasil penelitian di luar negeri mengenai faktorfaktor penentu dalam memupuk dan meningkatkan bakat dan kinerja kreatif anak.

2) Lingkungan teman sebaya

Berbicara mengenai teman sebaya tidak terlepas dari pengertian kelompok. Menurut Sears (Dalyono,

2006) kelompok adalah agregat sosial di mana anggotanya saling tergantung, memiliki potensi untuk melakukan interaksi satu sama lain. Kelompok mempunyaim keragaman, ukuran, nilai, tujuan dan ruang lingkup yang sama. Kelompok juga diartikan sebagai kumpulan orang yang mempunyai sifat atau atribut yang sama dan saling mempengaruhi. Kelompok teman sebaya merupakan kelompok yang terdiri dari teman seusia dan mereka dapat mengasosiasikan dirinya (Chaplin, 2001). Lingkungan teman sebaya merupakan suatu kelompok baru, memiliki ciri, norma, kebiasaan, yang jauh berbeda dengan apa yang ada di dalam lingkungan keluarga remaja. Kesimpulan

[redacted] kreativitas [redacted] tiga, [redacted], non intelektual, [redacted] eksternal. [redacted] meliputi jasmani, psikologis, dan intelektual. Faktor non intelektual meliputi sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri. Faktor eksternal meliputi lingkungan rumah, dan teman sebaya.

C. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif Verbal

Munandar (1998) menjelaskan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir lancar
   a. Definisi:
      1) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.

2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. Perilaku Siswa:
1) Mengajukan banyak pertanyaan.
2) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
3) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah.
4) Lancar mengemukakan gagasan gagasannya.
5) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lainnya.

6) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekuarangan pada suatu objek atau situasi.

2. Keterampilan berpikir luwes (*Fleksibel*)
   a. Definisi:
      1) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
      2) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
      3) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
      4) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
   b. Perilaku Siswa:

1) Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek.
2) Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.
3) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
4) Memberikan pertimbangan terhadap situasi, yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
5) Dalam membahas atau mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.
6) Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam

cara yang berbeda-beda untuk memecahkannya.

7) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.

8) Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

3. Keterampilan berpikir rasional

a. Definisi:

1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.

2) Memikirkan cara yang [redacted] untuk [redacted].

3) Mampu [redacted] kombinasi-[redacted] lazim [redacted]-bagian atau [redacted].

b. Perilaku siswa:

1) Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan orang lain.
2) Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha untuk memikirkan caracara yang baru.
3) Memilih a-simetri dalam menggambar atau membuat disain.
4) Memiliki cara berpikir yang lain dari pada yang lain.
5) Mencari pendekatan yang baru dari yang stereotip. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
6) Lebih senang mensintesis daripada menganalisa situasi.

4. Keterampilan memperinci atau mengelaborasi
   a. Definisi:
      1) Mampu memperkaya dan [redacted] atau [redacted].
      2) Menambahkan [redacted] detil-detil [redacted] objek, [redacted] atau [redacted].
   b. Perilaku siswa:
      1) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
      2) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.

3) Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

4) Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan

penampilan yang kosong atau sederhana.

5) Menambahkan garis-garis atau warna-warna dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

5. Keterampilan menilai (mengevaluasi)

a. Definisi:

1) Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana.

2) Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.
3) Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya

b. Perilaku siswa:
1) Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri.
2) Menentukan pendapatnya sendiri mengenai suatu hal.
3) Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan "mengapa?"
4) Mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan.

5) Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus.
6) Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan, tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis.
7) Menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.

D. Ciri Kreativitas Verbal

Devito (Semiawan, 1994) mengemukakan ada empat tahap dalam proses sebagai ciri kreativitas verbal, yaitu:

1. Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya.

2. *Inkubasi*, adalah tahap diterimanya proses pemecahan masalah dalam alam pradasar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama (berharihari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit atau detik saja). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya
3. *Iluminasi*, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan, seperti dilukiskan oleh Kohler dengan kata-kata *now*, *I see* itu yang kurang lebihnya berarti: oh ya!

4. *Verifikasi*, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Guilford (Damayanti, 2008) dengan analisis faktornya menemukan ada lima ciri yang menjadi sifat kreativitas verbal:

1. Pertama, kelancaran *(fluency)* adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan.
2. Kedua, keluwesan *(flexibility)* adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan / atau jalan pemecahan terhadap masalah.
3. Ketiga, keaslian *(originality)* adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.

4. Keempat, penguraian [redacted]) adalah [redacted] menguraikan [redacted].
5. Kelima, [redacted] mengkaji/menilik kembali [redacted] melalui cara dan [redacted] sudah lazim.

Kesimpulan ciri-ciri kreativitas verbal yaitu persiapan, proses pemecahan masalah, timbulnya gagasan-gagasan, muncul kreativitas, kelancaran, keluwesan, dan keaslian.

BAB 4

PENGUKURAN KREATIVITAS VERBAL

A. Test Kreativitas Verbal

Pengukuran Kreativitas menurut Dacey (Nurhidayah, 2007) adalah dasar pertimbangan untuk mengukur bakat kreatif anak, yaitu untuk tujuan pengayaan, remedial, bimbingan kejuruan, evaluasi pendidikan, dan untuk mengkaji kreativitas pada berbagai tahap kehidupan. Davis (Damayanti, 2008) melihat tiga kegunaan utama untuk tes kreativitas, yaitu untuk tujuan identifikasi bakat kreatif, penelitian, serta untuk bimbingan dan konseling.

Kreativitas atau bakat kreatif dapat diukur secara langsung dan tidak langsung, dapat menggunakan metode tes dan non-tes. Ada pula alat untuk mengukur ciri-ciri kepribadian kreatif, dan dapat dilakukan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif. Untuk mengukur kemampuan intelektual umum, tes individual lebih cermat, tetapi lebih banyak memakan waktu dan biaya. Tes yang sudah digunakan di Indonesia adalah tes *Stanford-Binet* dan *Wechsler intelligence Scale for Children*. Tes inteligensi kelompok memiliki kelebihan yaitu lebih efisien dalam ukuran waktu dan biaya, akan tetapi di sisi lain juga memiliki keterbatasan yaitu peneliti tidak dapat mengetahui apakah prestasi anak sudah optimal.

Pengukuran kreativitas verbal mengunakan TKV (Tes Kreativitas Verbal).

Tes Kreativitas Verbal ini terdiri dari 6 subtes. Untuk setiap subtes ditentukan batas waktu yang cukup memberi kesempatan pada subyek untuk mengekspresikan ide-idenya. Keenam subtes tersebut menurut Munandar (1988), yaitu:

1. Permulaan kata

   Subtes ini mempunyai batas waktu 2 menit untuk setiap item. Pada subtes ini, subyek harus memikirkan sebanyak mungkin kata-kata yang diawali dengan susunan huruf tertentu yang diberikan. Tes ini mengukur kelancaran dengan kata, yaitu kemampuan untuk menemukan kata-kata yang memenuhi persyaratan struktural tertentu.

2. Menyusun kata

   Subtes ini mempunyai batas waktu 2 menit untuk setiap item. Pada subtes

ini, subyek harus menyusun sebanyak mungkin kata - kata dengan menggunakan huruf-huruf dari sebuah kata yang diberikan (= ANAGRAM). Tes ini juga mengukur kelancaran kata, akan tetapi berbeda dari permulaan kata, karena juga menuntut keterampilan dalam reorganisasi perseptuil.

3. Membentuk kalimat tiga kata

   Subtes ini mempunyai batas waktu 3 menit untuk setiap item. Pada subtes ini, subyek harus membentuk kalimat yang terdiri dari tiga kata, di mana huruf pertama pada setiap kata telah ditentukan, akan tetapi urutan dalam penggunaan ketiga huruf tersebut boleh sekehendak subyek. Tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam ungkapan, yaitu kemampuan untuk menyusun kalimat-kalimat yang

memenuhi persyaratan – persyaratan tertentu.

4. Sifat-sifat yang sama

   Subtes ini mempunyai batas waktu 2 menit untuk setiap item. Pada subtes ini, subyek harus menemukan sebanyak mungkin obyek yang semuanya memiliki dua sifat yang ditentukan. Tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu dalam waktu yang terbatas

5. Macam-macam penggunaan

   Subtes ini mempunyai batas waktu 2 menit untuk setiap item. Pada subtes ini, subyek harus memikirkan sebanyak mungkin penggunaan sebuah benda

seharihari yang telah ditentukan, akan tetapi penggunaan - penggunaan tersebut haruslah merupakan penggunaan yang tidak lazim (tidak biasa). Penggunaan yang sebetulnya diperuntukkan bagi benda tersebut tidak perlu dituliskan sebagai jawaban. Tes ini merupakan ukuran dari fleksibilitas dalam pemikiran, karena dalam tes ini subyek harus dapat melepaskan diri dari kebiasaan untuk melihat sebuah benda sebagai alat untuk melakukan hal tertentu saja. Kecuali mengukur fleksibilitas dalam tes ini juga mengukur orijinalitas dengan melihat kejarangan jawaban

jawaban dalam sampel

6. Apa kibatnya

Subtes ini mempunyai batas-batas untuk setiap item. Pada subtes ini,

subyek harus memiliki suatu kejadian hipotesis yang sudah ditentukan. Tes ini menuntut subjek untuk menggunakan daya imajinasinya dan dapat menguraikan gagasan-gagasannya. Jadi, tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan dikombinasikan dengan elaborasi, di mana elaborasi diartikan sebagai kemampuan untuk dapat mengembangkan suatu gagasan, memperincinya, dengan menghasilkan macam-macam implikasi.

Kesimpulan pengukuran kreativitas dalam penelitian ini yaitu kreativitas verbal diukur dengan menggunakan TKV (Tes Kreativitas Verbal). Tes TKV terdiri dari enam subtes, yaitu permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga

kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, apa akibatnya.

Hasil akhir tes kreativitas ini sama halnya dengan tes IQ, yakni berupa skor. Anak yang mencapai skor 90-110 berarti tingkat kreativitasnya rata-rata, skor di bawah 80 dikategorikan sangat lamban, sedangkan yang mampu mencapai skor 130 ke atas tergolong sangat unggul.

B. Pedoman penilaian

Kriteria jawaban subtes 1

1. Harus benar ejaannya dibagian awal (susunan huruf depan harus sesuai dengan soal, khususnya ejaan awal di soal)

   contoh: k a

   kalimatan, yg seharusnya kalimantan (benar); kamari, yg seharusnya kemari (salah)

2. Nama orang, nama binatang, nama merek dagang **tidak dibenarkan**
3. Nama negara, nama kota, nama gunung, nama sungai, dan sebagainya **dapat dibenarkan**

Kriteria jawaban sub tes 2

1. Keseluruhan kata yang dibentuk harus benar ejaannya
2. Menggunakan huruf-huruf lain yang tidak terkandung dalam kata dari item tes maka **tidak dibenarkan**
3. Menggunakan suatu huruf dalam kata item tes sampai dua kali maka **tidak dibenarkan**, ***kecuali*** kata item tes huruf tersebut memang muncul dua kali seperti huruf **a** dalam kata 'kre**a**tifit**a**s'
4. Singkatan-singkatan **tidak dibenarkan** seperti PLN, PDK, dan sebagainya
5. Kata-kata bahasa daerah atau bahasa asing **tidak dibenarkan**, ***kecuali*** kata

tersebut secara umum telah diterima sebagai Bahasa Indonesia

Kriteria jawaban sub tes 3

1. Urutan huruf-huruf yg diberikan dalam pembuatan kalimat *boleh di ubah*, maka **dibenarkan**
2. Tiap kalimat boleh memakai *satu kata* yang telah dipakai pada kalimat-kalimat sebelumnya, maka **dibenarkan**
3. Kalimat yang menggunakan *dua kata* yang sama dengan sebuah kalimat sebelumnya, maka **tidak dibenarkan**
4. Menggunakan nama orang, **dibenarkan**
5. Susunan kata dalam kalimat harus benar dan logis
6. Kesalahan dalam ejaan tidak mengurangi skor (**dibenarkan**)

Kriteria jawaban sub tes 4

1. BULAT dan KERAS

Bulat : kebulatannya/bundar, bulat sepenuhnya

Keras : tahan thd tekanan atau tidak mudah ditekan, tidak mudah berubah bentuk

2. PUTIH dan DAPAT DIMAKAN

Putih dan dapat dimakan : makanan atau minuman, bahan yang telah matang, telah dimasak, maupun yg masih perlu dimasak

3. **PANJANG dan TAJAM**

Panjang dan tajam : bentuk yang memanjang dan tidak melebar yang disertai ketajaman/ runcing seperti pisau, lembing, pensil diraut, jarum, dsb

4. **PANAS dan BERGUNA**

Panas dan berguna : semua benda yang kegunaannya adalah *akibat 'kepanasannya atau kehangatannya',*

boleh benda/zat yang mempunyai efek panas.

Jika kepanasan dari benda adalah akibat dari berfungsinya akan tetapi tidak merupakan sumber dr kegunaannya, maka **tidak dibenarkan**

Kriteria jawaban sub tes 5

1. Penggunaan yang lazim atau yang biasa, **tidak dibenar (tidak mendapat skor)**
2. Jawaban-jawaban yang menunjukkan pada kegunaan yang kurang lebih sama, **tidak dibenarkan**
3. Penggunaan benda tersebut tidak harus dalam keadaan utuh (kursi makan, boleh dipotong-potong untuk dipakai sebagi kayu bakar, dsb) maka **dibenarkan**
4. Tidak perlu pula dipakai keseluruhannya

5. Jawaban yang hanya menggunakan bagian-bagian tertentu dari benda tersebut, **dapat dibenarkan *asalkan*** penggunaan dari bagian tersebut memang tepat (tongkat sapu dipakai sebagai pengukur dan ijuk sapunya dipakai sebagai rambut boneka, dsb)

Kriteria jawaban sub tes 6

1. Setiap jawaban yang menunjuk pada akibat (yang masuk akal) dari kejadian hipotesis yg dilukiskan. Maka **dibenarkan (mendapat skor)**
2. Setiap perincian yg ditambahkan, dan yg memperkaya jawaban atau yang merupakan akibat tambahan, juga **dapat skor**

   Contoh: apa akibatnya jk setiap orang dpt mengetahui pikiran orang lain? "maka orang dapat mengetahui rahasia-rahasia orang lain, dapat mengetahui

pikiran-pikiran jahatnya, sehingga dapat menimbulkan permusuhan atau saling tidak mempercayai lagi" skor : 4 (empat)

C. Pemberian Skor

1. Skor benar adalah 1, skor salah adalah 0
2. Penilaian dilakukan pada setiap sub tes per-soal
3. Kriteria jawaban benar sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan pada setiap sub tes
4. Jawaban yang benar, sebagai nilai RS (nilai mentah)
5. Nilai RS pada setiap subtes dikonsultasikan dengan nilai SS

	≥ 101	≥ 76	≥ 47	≥ 49	≥ 44	≥ 69	20
19	97-100	72-75	44-46	47-48	42-43	65-68	19
18	....	....	....	....	....	....	18
dst	....	....	....	....	....	....	dst

6. Nilai total SS dikonsultasikan dengan tabel CQ

Jumlah SS	1

kategori nilai per aspek kreatifitas verbal

Rentang CQ	Golongan
> 128	Sangat superior
dst	dst

Dalam bukunya, Nasution, Arman Hakim, Ir., M. Eng. yang berjudul Creative Thinking (2006), menyatakan bahwa potensi kreatif yang ada pada kita perlu diukur, sehingga kita dapat mengetahui skor masing-masing. Dari hasil pemberian

skor, kita bisa mengidentifikasi hambatan-hambatan apa saja yang berpengaruh dalam pencapaian skor yang rendah tersebut. Dengan demikian, kita akan mencoba menggunakan alternative-alternatif pendorong kreativitas yang ada untuk meningkatkan skor kreativitas kita di masa mendatang. Untuk hambatan atas kreativitas seseorang dapat disimak kembali pada artikel penulis dengan topik "Arti dan Hambatan Kreativitas" yang disajikan pada edisi dan website yang sama.

D. Petunjuk Tes Kreativitas

Untuk sampai pada pengukuran yang mencakup atribut kreativitas yang lebih luas, Princenton Creative Research mengembangkan alat-alat pengukuran kreatif. Alat-alat ini merupakan salah satu alat termudah untuk mengidentifikasi

kemampuan kreativitas seseorang, disamping tingkat validitasnya tinggi dan dapat dipercaya. Kuesioner yang digunakan untuk mengukur terdiri dari 75 pertanyaan, dan pilih jawaban yang menunjukkan tingkat kesetujuan anda sebagai berikut:

A = [redacted]

B [redacted]

C [redacted]

D [redacted]

E [redacted]

Tuliskan jawaban anda setepat-tepatnya dan sejujurnya. Hendaknya anda mencoba untuk tidak ragu ketika menjawab, sebagaimana seorang yang kreatif akan bereaksi terhadap setiap pernyataan. Sangat mungkin pada satu nomor jawaban A mendapatkan nilai tertinggi, dan pada nomor yang lain jawaban B mendapatkan

nilai tertinggi. Pastikan untuk tidak ragu-ragu dalam memberikan jawaban.

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Hanyalah membuang waktu saja bagi saya bila saya menanyakan sesuatu yang saya tahu tidak ada harapan untuk tidak memperoleh jawaban.	
2.	Saya mencurahkan lebih banyak perhatian terhadap sesuatu yang menarik minat saya daripada yang biasa dilakukan orang lain.	
3.	Sebelum menangani persoalan yang penting, saya membekali diri saya dengan mempelajari segala sesuatu tentang hal tersebut.	
4.	Banyak waktu yang saya pergunakan untuk memikirkan apa yang dipikirkan orang lain tentang saya.	
5.	Saya merasa bahwa saya memiliki andil khusus dalam dunia.	
6.	Saya sangat terganggu bila seseorang menghalangi saya.	
7.	Untuk menjadi efisien, seseorang harus mempertahankan jam kerja yang teratur dan memelihara pola kerja yang teratur.	
8.	Lebih penting bagi saya untuk mengerjakan sesuatu yang menurut pendapat saya benar daripada mencoba mendapat pengakuan orang lain.	
9.	Saya curiga terhadap orang yang mengerjakan hal-hal yang menyenangkan saya.	
10.	Saya sering merasa kesulitan untuk sepakat melakukan sesuatu tindakan yang telah ditetapkan.	

11.	Saya berpendapat bahwa saya memiliki lebih banyak masalah daripada yang dapat saya atasi dan lebih banyak pekerjaan daripada waktu yang tersedia untuk itu.	
12.	Pada saat-saat tertentu saya terlalu tertarik pada sesuatu.	
13.	Gagasan-gagasan yang aneh hanya merupakan pemborosan waktu.	
14.	Saya sering mendapat gagasan-gagasan yang terbaik bila saya sedang tidak mengerjakan sesuatu yang khusus.	
15.	Saya mengandalkan perasaan saya tentang sesuatu yang benar dan yang salah ketika mengatasi suatu persoalan.	
16.	Saya merasa bahwa saya sangat berbeda dari orang lain.	
17.	Dalam keadaan stress, saya menjadi bingung dan kacau.	
18.	Saya kadang-kadang disingkirkan karena melanggar peraturan dan mengerjakan sesuatu yang tidak seharusnya saya kerjakan.	
19.	Saya menyukai hobi yang berkaitan dengan pengumpulan sesuatu.	
20.	Saya lebih suka mempelajari sesuatu dengan cara saya sendiri dari pada tergantung pada buku.	
21.	Saya merasa, bahwa saya bergairah, bersemangat, dan menarik daripada orang lain yang saya kenal.	
22.	Saya dapat beergaul lebih baik dengan yang berasal dari kelas social bisnis seperti saya.	
23.	Saya cenderung gugup bila sesuatu tidak berjalan sebagaimana direncanakan.	

24.	Saya lebih bergairah dengan gagasan-gagasan saya sendiri daripada gagasan orang lain.	
25.	Saya sering merasa bahwa saya dikhianati dan menjadi korban kehidupan.	
26.	Saya terdorong untuk meraih status dan kekuasaan yang tinggi dalam kehidupan ini.	
27.	Apabila menghadapi suatu persoalan, saya sering meneliti dan mencari berbagai pendekatan.	
28.	Saya ingin mengungkapkan ketidak setujuan saya kepada salah seseorang atau kedua orang tua saya.	
29.	Saya lebih tertarik bila memperoleh gagasan-gagasa baru daripada harus meyakinkannya kepada orang lain.	
30.	Saya cenderung menghindari situasi di mana saya akan merasa rendah diri.	
31.	Saya merasa tidak memiliki tenaga sebanyak orang lain.	
32.	Kadang-kadang saya tidak dapat menghindarkan diri dari melakukan sesuatu yang saya tahu tidak benar.	
33.	Menghargai diri sendiri lebih bearti daripada penghargaan dari orang lain.	
34.	Gagasan-gagasan sering timbul dibenak saya dan menghalangi saya untuk tidur.	
35.	Apabiola saya sedang mengerjakan pekerjaanrutin, saya sering memikirkan masalah-masalah yang belum terpecahkan.	
36.	Saya sering menemui kesulitan untuk mengingat nama orang-orang yang pernah saya temui.	
37.	Saya lebih banyak belajar daripada mengikuti kursus-kursus.	

38.	Saya dapat memelihara motivasi dan keantusaisan saya dalam bentuk proyek walaupun sedang menghadapi kekecewaan, hambatan, atau perlawanan.	
39.	Saya merasa bahwa perjuangan hidup merupakan warisan yang berguna.	
40.	Saya lebih terkesan dengan sesuatu yang saya tidak tahu daripada sesuatu yang saya tahu.	
41.	Pada kebanyakan pertanyaan, hanya satu jawaban yang benar.	
42.	Walaupun sudah diputuskan, saya masih sering mengu bahnya.	
43.	Saya lebih suka bermain-main dengan gagasan baru walaupun tidak ada imbalannya.	
44.	Saya tidak suka bertanya sesuatu yang tampaknya lugu.	
45.	Sekali saya memahami suatu pekerjaan, saya menetapkan untuk menyelesaikannya walaupun dalam kondisi frustasi sekalipun.	
46.	Saya tidak pernah merasa sangat bersemangat.	
47.	Kegaduhan kota besar mengganggu saya.	
48.	Saya tidak suka didikte ketika sedang mewujudkan ide saya.	
49.	Saya merasa bahwa pada umumnya orang-orang dapat dipercaya.	
50.	Paling tidak seorang dari kelurga dekat saya adalah seorang yang kreatif.	
51.	Salah seorang atau kedua orang tuaku memiliki gagasan-gagasan yang yang tidak kolot dan tradisonal.	
52.	Orang yang berorientasi pada teori kurang berarti daripada orang yang praktis.	

53.	Saya menganggap diri saya lebih generalis daripada spesialis.	
54.	Kebijaksanaan lebih berharga daripada pengetahuan.	
55.	Saya menghindari situasi yang mungkin dapat mempersalahkan sikap dan kegiatan saya.	
56.	Saya yakin bahwa melamun dan berkhayal hanya membuang-buang waktu.	
57.	Saya berhasrat untuk meraih sebanyak mungkin dalam hidup.	
58.	Saya lebih suka menjadi banker daripada pemahat.	
59.	Saya memiliki banyak hobi.	
60.	Gagasan-gagasan yang tidak umum dan pandangan yang berani menarik minat dan menggelitik saya.	
61.	Saya tidak peduli pendapat orang lain tentang saya.	
62.	Orang yang sering merencanakan dan mempertimbangkan segala sesuatu adalah orang-orang yang ragu-ragu dalam melakukan tindakan.	
63.	Hanya membuang-buang waktu saja untuk memikirkan kegagalan orang lain.	
64.	Saya tidak berkompromi dengan sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai mendasar yang saya anut.	
65.	Saya menyukai pekerjaan yang tetap waktu kerjanya.	
66.	Saya sering merasakan bahwa pendapat saya lebih penting daripada pendapat umum.	
67.	Saya tidak menyukai kemalasan baik pada diri saya sendiri maupun pada orang lain.	

68.	Saya percaya pada perasaan saya untuk menuntut menimba pengalaman.	
69.	Saya berusaha untuk lebih mendapatkan kepuasan dari pekerjaan saya daripada orang lain.	
70.	Dalam masa remaja, saya lebih menghargai setinggi-tingginya kehidupan rumah tangga dan hubungan saya dengan orang tua.	
71.	Sampai umur 18 tahun, saya menghargai setinggi-tingginya kehidupan rumah tangga dan hubungan saya dengan orang tua.	
72.	Dalam pekerjaan, saya tidak melaksanakannya, kecuali bila instruksinya jelas.	
73.	Saya terganggu dengan perubahan-perubahan yang ada di sekitar saya.	
74.	Dihargai sebagai anggauta kelompok yang baik, sangat penting untuk saya.	
75.	Masa kanak-kanak saya amat sangat bahagia.	

Petunjuk Penilaian Tes Kreativitas:

Nilai kreativitas anda diperoleh dengan menambahkan nilai-nilai jawaban yang telah dilingkari. Hitung prosentase kreativitas anda

Nilai Total Perolehan 100 ....%

BAB 5
KREATIVITAS VERBAL PADA ANAK USIA SEKOLAH

A. Anak Usia Sekolah

1. Pengertian

Anak usia antara 6-12 tahun periode ini kadang disebut sebagai masa anak-anak pertengahan atau masa laten, masa untuk mempunyai tantangan baru. Kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simultan memberikan kemampuan pada anak-anak usia sekolah untuk mengevaluasi diri sendiri dan merasakan evaluasi teman-temannya. Dapat disimpulkan sebagai sebuah penghargaan diri menjdao masalah sentral bagi anak sekolah (Behrman, Kliegmasn & Arvin, 2000).

Menurut Buku Data Penduduk yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan Indonesia (2011), anak usia sekolah adalah anak-anak yang berusia 7-12 tahun (Depkes, 2011). Menurut Wong (2009) anak usia sekolah atau anak yang sudah sekolah akan menjadi pengalaman inti anak. Periode ini anak-anak dianggap mulai bertanggungjawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orangtua mereka, teman sebaya dan orang lain. Usia sekolah merupakan masa anak [redacted] ketrampilan [redacted].

2. Tumbuh kembang Anak Usia Sekolah

Pada usia ini anak disebut juga periode intelektual, karena merupakan

tahap pertama anak menggunakan sebagian waktunya untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya. Anak usia ini sedang belajar di sekolah dasar (SD) dan mendapat pelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Perhatian anak sedang ditujukan kepada dunia pengetahuan tentang dunia dan alam sekelilingnya serta senang sekali membaca tentang cerita petualangan yang menambah pengalamannya. Pada usia ini terjadi perubahan-perubahan dari usia sebelumnya diantaranya ialah:

a. Minat

Minatnya objektif, perhatian lebih ditujukan pada dunia kenyataan atau dinia objektif yang dianalisa serta menunjukkan adanya hokum sebab akibat. Anak akan mampu

menyelesaikan tugas yang diberikan. Jika lingkungannya mendukung anak akan lebih mudah untuk belajar kebiasaan seperti tidur dan bangun pada waktunya, makan, belajar, pada waktu dan tempatnya, dan anak mudah diajak kerja sama dan patuh. Ikut aktif dalam kepramukaan akan sangat membantu dalam pembentukan kepribadian yang stabil.

Untuk mengembangkan minat tergantung pada kesempatan yang ada, misalnya saja seorang anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak religius kemungkinan besar anak tidak menauh minat pada agama. Dalam pengembangan minat, hubungan antar pribadi lebih menunjanga dari pada pengajaran khusus, juga suka atau tidak suka memainkan peranan penting,

seperti anak yang tidak menyukai gurunya cenderung tidak menyukai pelajarannya.

b. Kesempurnaan

Menurut Ericson anak nampak rajin dan aktif karena ingin menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan padanya. Karenanya jaga jangan sampai anak rendah diri, usahakan anak merasxa tenang, mampu berprestasi. Priode ini disebut usia sekolah kareana itu anak tidak boleh gagal dalam sekolahnya. Ia harus memperoleh kepuasan atas keberhasilannya dan kepuasan ini akan memperkuat perkembangan kepribadiannya. Sikap sukses akan memberikan perasaan mampu pada dirinya yang akan menjadi modal dasar untuk menyelesaikan tugas-tugas lebih lanjut dan lebih berat.

c. Bermain

Dengan kemajuan usianya dan bertambah popularnya bentuk hiburan seperti bacaan, film dan televisi maka kegiatan bermain menjadi berkurang.

d. Permasalahan

Dunianya makin luas demikian pula minatnya dengan pelajaran formal di sekolah, pembahasan mengenai lingkungan meningkat. Melalui kemampuan membaca anak dapat bertukar pikiran dengan teman-teman sebayanya. Dengan demikian anak mengembangkan sikap yang realistis mengenai hidup.

e. Moral

Kontaknya anak dengan orang lain membuat pandangan atau konsepnya semakin luas. Ia menemukan apa yang

selama ini dianggap benar atau salah di rumah yang tidak selamanya sesuai dengan di luar rumah. Sehingga ukuran-ukuran baru mengenai moral anak tumbuh secara bertahap yang kadang-kadang bertentangan dengan yang dianut orang tua. Anak mengemban rasa kejujuran dan keadil;an yang tinggi dan ia tidak segan-segan memprotes bila ia diperlakukan tidak adil

f. Hubungan Keluarga

Walaupun lingkungan anak telah bertambah luas pengaruh orang tua masih membekas dalam perkembangan kepribadiannya. Misalnya orang tua yang berambisi, dapat mempengaruhi anak menjadi kurang tenang, tidak aman dan tidak menerima bila gagal mencapai harapan-harapan orang tua.

g. Salah Didikan

Jika salah didikan akan timbul berbagai masalah prilaku seperti mengompol, berbohong, suka berkelahi, nakal dan malas belajar, mengganggu adik-adiknya, melancong, melamun, lari dari rumah, tidak naik kelas, merokok, dsb. Untuk memperbaiki salah penyesuaiian diri perlu diteliti latar belakang kehidupan anak, mengapa hal itu terjadi, sering ditemukan sebabnya, karena kurang perhatian orang tua.

Tahap tumbuh kembang anak usia sekolah antara lain :

a. Pertumbuhan fisik

Pertumbuhan selama periode ini rata-rata 3-3,5 kg dan 6 cm atau 2,5 inchi per tahunnya. Lingkar kepala tumbuh hanya 2-3 cm selama periode

ini, mendandakan pertumbuhan otak yang melambat karena proses mielinisasi sudah sempurna pada usia 7 tahun (Behrman, Kliegman & Arvin, 2000). Anak laki-laki usia 6 tahun, cenderung memiliki berat badan sekitar 21 kg, kurang lebih 1 kg lebih berat daripada anak perempuan. Rata-rata kenaikan berat badan anak usia sekolah 6-12 tahun kurang lebih sebesar 3,2 kg per tahun. Periode ini, perbedaan individu pada kenaikan berat badan disebabkan oleh faktor genetik dan lingkungan. Tinggi badan anak usia 6 tahun, baik laki-laki maupun perempuan memiliki tinggi badan yang sama, yaitu kurang lebih 115 cm. Setelah usia 12 tahun, tinggi badan kurang lebih 150 cm (Kozier, Erb, Berman & Snyder, 2011).

Kekuatan otot, koordinasu dan daya tahan tubuh meningkat secara terus menerus. Kemampuan menampilkan pola gerakan-gerakan yang rumit seperti menari, melempar bola, atau bermain alat musik. Kemampuan perintah motorik yang lebih tinggi adalah hasil dari kedewasaan maupun latihan, derajat penyelesaian mencerminkan keanekaragaman yang luas dalam bakat, minat dan kesempatan bawaan sejak lahir. Organ-organ seksual secara fisik belum matang, namun minat pada jenis kelamin yang berbeda dan tingkah laku seksual tetap aktif pada anak-anak dan meningkat secara profresif sampai pada pubertas (Behrman, Kliegman & Arvin, 2000).

b. Perkembangan kognitif

Perubahan kognitif pada anak usia sekolah adalah pada kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang disini dan saat ini, bukan tentang hal yang bersifat abstraksi. Pemikiran anak usia sekolah tidak lagi didominasi oleh persepsinya dan sekaligus kemampuan untuk memahami dunia secara luas.

Kemampuan membaca biasanya berkembang dengan baik di akhir masa kanak-kanak dan bacaan yang dibaca anak biasanya dipengaruhi oleh keluarga. Setelah usia 9 tahun, kebanyakan anak termotivasi oleh dirinya sendiri. Mereka bersaing dengan diri sendiri dan mereka senang membuat rencana ke depan, mencapai usia 12 tahun, mereka termotivasi oleh dorongan di dalam diri, bukan karena

kompetesi dengan teman sebaya. Mereka senang berbicara, berdiskusi mengenai berbagai subyek dan berdebat (Kozier, Erb, Berman & Snyder, 2011).

c. Perkembangan moral

Perkembangan moral anak menurut Kohlberg didasarkan pada perkembangan kognitif anak terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu :

1) Fase preconventional

Anak belajar baik dan buruk, atau benar dan salah melalui budaya sebagai dasar dala peletakan nilai moral. Fase ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap satu didasari oleh adanya rasa egosentris pada anak, tahap kedua yaitu orientasi hukuman dan ketaatan, baik dan buruk sebagai suatu konsekuensi dan tindakan. Tahap selanjutnya yaitu

anak berfokus pada motif yang menyenangkan sebagai suatu kebaikan.

2) Conventional

Pada tahap ini, anak berorientasi pada mutualitas hubungan interpersonal dengan kelompok. Anak sudah mampu bekerjasama dengan kelompok dan mempelajari serta mengadopsi norma-norma yang ada dalam kelompok selain norma dalam lingkungan keluarganya.

3) Postconventional

Anak usia remaja telah mampu membuat pilihan berdasar pada prinsip yang dimiliki dan yang diyakini. Segala tindakan yang diyakininya dipersepsikan sebagai suatu kebaikan. Ada dua fase pada tahapan ini, yaitu orientasi pada hukum dan orientasi pada prinsip etik yang umum. Pada fase

pertama, anak menempatkan nilai budaya, hukum dan perilaku yang tepat yang menguntungkan bagi masyarakat sebagai sesuatu yang baik. Mereka mempersepsikan kebaikan sebagai suatu yang dapat mensejahterakan individu. Fase kedua dikatakan sebagai tingkat moral tertinggi, yaitu dapat menilai perilaku baik dan buruk dari dirinya sendiri. Kebaikan dipersepsikan ketika mereka dapat melakukan sesuatu yang benar. Anak sudah dapat mempertahankan perilaku berdasarkan standard moral yang ada, seperti mentaati aturan dan hukum yang berlaku di masyarakat.

d. Perkembangan spiritual

Menurut Fowler, anak usia sekolah berada pada tahap 2 perkembangan spiritual, yaitu pada tahapan mitos-

faktual. Anak-anak belajar untuk membedakan khayalan dan kenyataan. Kenyataan (fakta) spiritual adalah keyakinan diterima oleh suatu kelompok keagamaan, sedangkan khayalan adalah pemikiran dan gambaran yang terbentuk dalam pikiran anak. Orangtua dan tokoh agama membantu anak membedakan antara kenyataan dan khayalan. Orangtua dan tokoh agama lebih memiliki pengaruh daripada teman sebaya dalam hal spiritual (Fowler, J.W., 1981; Kozier, Erb, Berman & Snyder, 2011).

Pada saat anak tidak dapat memahami peristiwa tertentu seperti penciptaan dunia, mereka menggunakan khayalan untuk menjelaskannya. Pada masa ini, anak usia sekolah dapat mengajukan banyak

pertanyaan mengenai Tuhan dan agama dan secara umum meyakini bahwa Tuhan itu baik dan selalu ada untuk membantu. Sebelum memasuki pubertas, anak-anak mulai menyadari bahwa dia mereka tidak selalu dikabulkan dan mereka merasa kecewa karenanya. Beberapa anak menolak agama pada usia ini, sedangkan sebagian yang lain terus menerimanya. Keputusan ini biasanya sangat dipengaruhi oleh orang tua (Kozier, Erb, Berman & Snyder, 2011).

e. Perkembangan psikoseksual

Freud menggambarkan anak-anak kelompok usia sekolah (6-12 tahun) masuk dalam tahapan fase laten. Selama fase ini, fokus perkembangan adalah pada aktifitas fisik dan intelektual, sementara kecederungan seksual seolah

ditekan (Kozier, Erb, Berman & Snyder, 2011).

Selama periode laten, anak menggunakan energy fisik dan psikologis yang merupakan media untuk mengeksplorasikan pengetahuan dan pengalamannya melalui aktivitas fisik maupun sosialnya. Pada fase laten, anak perempuan lebih menyukai teman dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki dengan laki-laki.

f. Perkembangan psikososial

Erikson mengidentifikasi masalah sentral psikososial pada masa ini sebagai krisis antara keaktifan dan inferioritas. Perkembangan kesehatan membutuhkan peningkatan pemisahan dari orangtua dan kemampuan menemukan penerimaan dalam kelompok yang sepadan serta

merundingkan tantangan-tantangan yang berada di luar (Behrman, Kliegman & Arvin, 2000).

Pendekatan Erikson dalam membahas proses perkembangan anak adalah dengan menguraikan lima tahapan perkembangan psikososial, yaitu : percaya *versus* tidak percaya (0-1 tahun), otonomi *versus* rasa malu dan ragu (1-3 tahun), Inisiatif *versus* rasa bersalah (3-6 tahun), *Industry versus inferiority* (6-12 tahun), identitas *versus* kerancuan peran (12-18 tahun).

3. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah

Pada masa ini anak memasuki masa belajar di dalam dan di luar sekolah. Anak belajar di sekolah, tetapi membuat latihan pekerjaan rumah yang mendukung hasil belajar di sekolah. Aspek perilaku banyak

dibentuk melalui penguatan (reinforcement) verbal, keteladanan dan identifikasi. Anak-anak pada mas ini harusmenjalani tugas-tugas perkembangan, yaitu :

a. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum
b. Membentuk sikap sehat mengenai dirinya sendiri
c. Belajar bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya
d. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat
e. Mengembangkan ketrampilan dasar : membaca, menulis dan berhitung
f. Mengembangkan pengertian atau konsep yang [redacted] shari-[redacted]

g. Mengembangkan [redacted], nilai [redacted], tata [redacted] sosial

h. Memperoleh kebebasan pribadi

i. Mengembangkan [redacted]-kelompok [redacted]-lembaga (Gunarsa, D & Gunarsa Y., 2008)

B. Peningkatan kreativitas verbal pada anak usia sekolah

Salah satu terapi yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreativitas verbal pada anak usia sekolah adalah dengan biblioterapy.

Biblioterapi merupakan tehnik komunikasi yang kreatif dengan anak. Biblioterapi juga diartikan menggunakan buku dalam proses terapeutik dan suportif. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi suatu kejadian yang hampir sama dengan kejadian yang

mereka alami dengan versi berbeda agar anak tidak terlalu terfokus terhadap kejadian tersebut dan agar anak tetap berada dalam kontrol (Wong, 2008). Biblioterapi merupakan penggunaan buku atau literatur untuk meningkatkan ekspresi perasaan, koping, pemecahan masalah atau wawasan (Bulecheck et all, 2013).

Menurut Wong (2008) petunjuk umum untuk menggunakan biblioterapi adalah : (1) Kaji perkembangan emosional dan kognitif perkembangan anak guna mengkaji kesiapan anak untuk memahami pesan dari buku tersebut, (2) Kenalilah isi buku (pesan atau tujuan yang terkandung) dan untuk usia berapa buku itu ditulis, (3) Bacakan buku tersebut pada anak jika anak tidak mampu membaca, (4) Eksplorasi makna buku itu bersama anak

dengan cara meminta anak untuk: menceritakan kembali isi cerita, membaca bagian khusus dengan perawat atau orang tua, membuat gambar yang berhubungan dengan cerita dan mendiskusikan gambar tersebut, bicarakan karakter-karakternya, dan rangkum pesan moral atau makna dari cerita tersebut.

Menurut Kutner dan Kanto (dalam Rismiati, 2002) menyatakan faktor-faktor yang menimbulkan kreativitas adalah :

a. Lingkungan didalam rumah maupun di sekolah yang merangsang belajar kreatif. Lingkungan kreatif tercipta dengan memberikan pertanyaan terbuka, dapat dilakukan dirumah maupun disekolah yang menimbulkan minat dan merangsang rasa ingin tahu anak.

b. Pengaturan Fisik. Dengan menciptakan suasana nyaman dan santai untuk merangsang imajinasi anak.

c. Konsentrasi. Akan menghasilkan ide-ide yang produktif sampai menampilkan daya khayal anak untuk mengembangkan imajinasi anak.

d. Orang tua dan guru sebagai fasilitator. Orang tua dan guru harus bisa menghilangkan ketakutan dan kecemasan yang menghambat pemikiran dan pemecahan masalah secara kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan kreativitas verbal pada anak usia sekolah cenderung lebih meningkat pada anak pertama, dimana pada anak pertama orangtua masih sangat antusias dalam memberikan stimulasi pada anaknya. Dengan stimulasi yang baik, akan sangat

mempengaruhi kreativitas verbal pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Goddart menemukan bahwa dari 253 anak berbakat kreatif lebih dari setengahnya merupakan anak pertama.

Jumlah anggota keluarga yang relative kecil akan memungkinkan orangtua memberikan dukungan pada anaknya untuk membaca. Demikian juga dengan pekerjaan orang tua yang sebagian besar swasta, orang tua akan mempunyai banyak waktu untuk memberikan dukungan pada anaknya untuk membaca sekaligus memantau anaknya dalam membaca. Dengan dukungan yang maksimal ini merupakan aspek lingkungan yang sangat mendukung anak dalam meningkatkan kreativitas verbal.

Hurlock (1992) salah satu kondisi

yang mempengaruhi kreativitas verbal anak adalah dorongan orangtua dan lingkungan yang merangsang (lingkungan rumah). Diperkuat oleh teori Kutner dan Kanto dalam Rismiati (2002) salah satu faktor yang menimbulkan kreativitas adalah lingkungan di dalam rumah yang merangsang belajar kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Saifuddin. (1996). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Basuki, Heru. A. M (2005). *Kreatifitas, keberbakatan, intelektual, dan faktor-faktor pendukung dalam pengembangannya*. Jakarta: Universitas Gunadarma

Behrman, Robert M, Kliegman, Ann M.Arvin, 2000. *Ilmu Kesehatan Anak Nelson Volume 3 Edisi 15*. Jakarta: EGC.

Bulechek, Gloria. M, et al. (2013). *Nursing Interventions Classification (NIC)*. Sixth Edition. United States of America: Elsevier.

Chaplin, J. P. 2001. *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemahan oleh Kartini dan Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa

Dedi Supriadi, (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta

Dharma, A. & Andryanto, M., (2010) *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.

Dianzansori.(2010) *Implikasi Perkembangan dan Anak Terhadap Penyelenggaraan*

Pendidikan.
http://dianzansori.wordpress.com
diakses tanggal 20 November 2017

Ellis, H.C., dan Hunt, R.R., 1993, *Fundamental of Cognitive Psycology*, Madison: Brown and Benchmark.

Guilford, J. P. (1968). *Intelligence, Creativity and Their Educational Implication*. San Diego, Calif: R. R. Knapp.

Good, Thomas L & Jere E. Brophy. (1990). *Educational Psychology Realistic Approach*. New York: Longman.

Gunarsa D & Gunarsa Y. (2008). *Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.

Hurlock, E. B. 1996. *Perkembangan Anak*. Jakarta : PT. Gelora Aksara pratama

Hurlock, E. B. 2000. *Psikologi Perkembangan : suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan* (terjemahan: Istiwidayati). Jakarta: Erlangga

Jawwad, Ahmad (2002). *Mengembangkan inovasi dan kreativitas berpikir*. Bandung : Syamil Cipta Media

Kim, K. H. 2006. *Can We Trust Creativity Test? A Review of Torrance Test of Creative Thinking (TTCT).* Lawrence Erlbaum Associates, Inc: Creativity Research Journal Vol. 18 No. 1, 3-14

Kozier, Erb, Berman, & Snyder. (2011). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses & Praktik*. Jakarta: EGC.

Munandar, S.C.U. (1985). [redacted]. Grasindo. [redacted].

Munandar, S.C. Utami, 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Muliasari

Munandar, S. C. Utami, 1992, *Mengembangkan Bakat Anak*. Jakarta: Gramedia

Munandar, Utami. [redacted]: Rineka Cipta.

Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas & Keberbakatan Strategi [redacted]wujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. [redacted] Pustaka Utama.

[redacted], Utami. (2002). [redacted].

Nur'aeni. 2012. *Tes Psikologi: Tes Inteligensi dan Tes Bakat*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Purwokerto Press

Prakosa, H. (1995). *Analisis matriks multitrait-multimethod validitas konstrak tes kreativitas verbal*. Jurnal Psikologi, 01, 1-8.

Rothenberg, A., & Hausman, C. R. (1976). *The Creativity Question*. Durham, N.C.: Duke University.

Sinolungan, A. E. (2001), *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Manado: PT. Gunung Agung

Torrance, E.P. (1974). *Norms-Technical Manual Torrance Test of Creative Thinking. Lexington.* Massachusetts: Ginn and Company (Xerox Corporation).

Winkel, 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta, Grasindo

Wong, L. Donna. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Vol. 1. Edisi 6*. Jakarta : EGC.

Woolfolk, A. E. & Mc Cune-Nicolich, L. (1984). *Educational Psychology for teacher*. Englewood Cliffs: Prenctice Hall, Inc.

https://klinis.wordpress.com/Artikel *Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial*. 20 Nopember 2017

[redacted] diakses 20 Nopember 2017