

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU DALAM
MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN**

Yati Siti Mulyati

E-mail: yatiadpen@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas memiliki dua komponen: pentingnya kreativitas dalam aktivitas sehari-hari dan keyakinan pentingnya kreativitas di sekolah. Hal ini jelas bahwa tanpa kreativitas manusia tidak dapat menikmati kesenangan dan makna hidup, dan tanpa kreativitas kita tidak memiliki seni, literatur, ilmu, inovasi, pemecahan masalah, serta kemajuan. Mengembangkan kreativitas di kelas merupakan faktor utama dan penting. Kreativitas dapat dilatih dan diajarkan kepada siswa. Guru yang melatih dan mengajarkan kreativitas kepada siswa, haruslah guru yang juga adalah seorang kreator. Guru yang mengerti kreativitas dapat memilih konten, rencana pelajaran, mengorganisasikan materi, dan tugas-tugas yang tepat dalam cara membantu siswa mengembangkan keterampilan dan sikap penting untuk kreativitas. Untuk melakukan ini dengan baik, guru membutuhkan dasar yang kuat dalam penelitian dan teori tentang kreativitas dan berbagai strategi untuk mengajar dan manajemen yang mengaitkan penelitian dan praktik. Proses kreativitas sejajar dengan belajar. Siswa yang menggunakan konten dalam cara kreatif, belajar konten dengan baik. Siswa juga belajar strategi untuk mengidentifikasi masalah, mengambil keputusan, dan menentukan solusi di dalam sekolah, dan di luar sekolah. Kelas yang diorganisasikan untuk mengembangkan kreativitas menjadi tempat belajar dan menakjubkan, yaitu, "senang ingin tahu." Selanjutnya, didiskusikan apa, bagaimana, mengapa kreativitas diajarkan serta kaitan antara kreativitas dengan motivasi, dan organisasi kelas; dan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas.

Kata kunci: Kreatif, kreativitas, motivasi, dan organisasi kelas.

1. Pendahuluan

Untuk membedakan istilah kreatif dan kreativitas, perhatikan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: “Apakah kita semua kreatif?”, “Bagaimana kita mengetahui kreativitas dan kapan kita melihatnya?”, “Apakah sudah dilakukan dengan pendidikan?” Kata kreatif sering digunakan di sekolah. Sebenarnya, kita semua, sebagai guru atau siswa memiliki pengalaman dengan “menulis kreatif.” Guru bercerita dengan penuh perhatian dan menyenangkan tanpa membuat pertanyaan mendasar: “Apa kreativitas?” “Dari mana datangnya? Apakah pengalaman atau keadaan sekitar membolehkan individu menjadi lebih kreatif? Sementara seperangkat aktivitas dapat bermanfaat, tanpa informasi pada isu-isu yang lebih mendasar ini, sulit bagi setiap guru untuk mengambil keputusan pada praktik kelas yang dapat memungkinkan atau tidak memungkinkan kreativitas siswa.

Ada banyak definisi kreativitas (misalnya; lihat Sternberg, 1988). Beberapa definisi fokus pada karakteristik individu yang bekerja ditentukan dengan kreatif (Apakah seseorang kreatif?), sedangkan yang lain bekerja sendiri (Apa yang membuat kreatif ini?). Dalam salah satu kasus, sebagian besar definisi memiliki dua kriteria utama untuk mempertimbangkan kreativitas: (1) yang baru (novelty), dan (2) kelayakan (appropriateness) (Starko, 1995 : 5). Misalnya, Perkins (1988) menyatakan *kreativitas* sebagai berikut: (1) suatu hasil kreatif adalah suatu hasil yang baru dan layak; (2) seseorang kreatif—seseorang dengan kreativitas—adalah seseorang yang hamper secara rutin menghasilkan hasil kreatif (Perkins, 1988 : 311). Sedangkan proposisi Perkins luas, yang mengaitkan bersama-sama konsep *orang kreatif* dan *aktivitas kreatif* dalam suatu paket rapi praktis. Meskipun demikian, masing-masing aspek dari definisi ini memiliki pertanyaan.

Dengan demikian ada dua aspek kreativitas: (1) yang baru atau originalitas (novelty or originality), dan (2) ketepatan (appropriateness) (Starko, 1995 : 5). *Pertama, yang baru atau originalitas (novelty or originality); dapat merupakan karakteristik dengan serta-merta sangat berkaitan dengan kreativitas. Untuk kreatif, suatu idea atau produk (hasil) harus yang baru (novelty). Dilemma kunci di sini adalah yang baru untuk siapa? Sehingga untuk mengembangkan kreativitas di kelas, definisi berikut nampaknya sangat layak untuk tujuan tersebut: “Untuk dipertimbangkan kreatif, suatu produk (hasil) atau idea-idea harus asli atau yang baru bagi kreator individu tersebut.” Kedua, ketepatan (appropriateness). Salah satu faktor utama dalam menentukan ketepatan adalah konteks kultur di mana kreativitas didasarkan. Sebagaimana inteligensi ditelaah secara berbeda dalam berbagai kultur (Sternberg, 1990), sehingga wahana dan fokus berbagai kreativitas dari kultur dan lintas waktu. Idea-idea kreatif adalah yang baru dan ketepatan. Identifikasi suatu masalah untuk diselesaikan daripada menyelesaikan suatu masalah preset disebut temuan masalah (problem finding).*

2. Belajar dan Kreativitas

Meningkatkan konsensus antara peneliti dan theorist mengusulkan bahwa "*belajar*" adalah suatu proses berorientasi-tujuan (lihat, Jones, Palincsar, Ogle, & Carr, 1987; Resnick & Klopfer, 1989; dalam Starko, 1995 : 13). Belajar sebagai suatu proses konstruktif yang mengakibatkan pelajar mengonstruksikan pengetahuan mereka sendiri sebagai seorang *kontraktor* membangun suatu rumah, *bukan* sebagai suatu bunga karang yang menampung air atau sebuah bola billiard melambung meninggalkan meja. Proses yang berkaitan dengan visi belajar ini adalah: (1) mengorganisasikan informasi; (2) mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya; dan (3) menggunakan *strategi metakognitif (berpikir tentang berpikir) untuk merencanakan menyelesaikan tujuan (lihat; Bransford, Sherwood, Vye & Rieser, 1986; Carey, 1986; Resnick, 1984; Shoenfeld, 1985; dalam Starko, 1995 : 13).*

Belajar dalam mengejar suatu tujuan membuat belajar dengan maksud tertentu. Menghubungkan informasi dengan pengetahuan sebelumnya, mengerti, dan pengaruh yang membuatnya bermakna. Karena hubungan yang dikembangkan oleh masing-masing siswa unik harus asli (yang baru); dan harus belajar berorientasi-tujuan, dengan definisi adalah tepat (jika ia mencapai tujuan), proses belajar mereka sendiri dapat ditelaah sebagai *kreatif*. Masing-masing pelajar membangun suatu struktur kognitif individu dibedakan dari yang lainnya dan lengkap asosiasi personal unik. "*Belajar bermakna ... secara esensial adalah kreatif.*" *Semua siswa harus, dengan demikian, memberikan ijin untuk melebihi pengetahuan gurunya*" (Caine & Caine, 1991 : 92; dalam Starko, 1995 : 13). Proses membangun struktur kognitif terutama semua belajar. Pengembangan keahlian dalam suatu bidang dapat dilihat sebagai *mengembangkan ruang atau hubungan dalam struktur kognitif ke dalam mana informasi baru dapat tepat.*

Memberikan siswa kesempatan untuk kreatif perlu membiarkan mereka untuk menentukan dan menyelesaikan masalah dan mengorganisasikan idea-idea dalam cara baru dan tepat adalah suatu *kreativitas*. Belajar mengambil tempat terbaik apabila pelajar terlibat dalam setting dan pertemuan dan menghubungkan informasi dengan pengalaman mereka sendiri dalam cara unik adalah suatu *kreativitas*. Contoh lain, misalnya; menyelesaikan masalah, menghubungkan informasi dengan idea-idea personal dan asli; dan mengomunikasikan hasil semua bantuan belajar siswa.

3. Mengajar untuk Kreativitas dan Mengajar Kreatif

Membuat struktur mengajar untuk kreativitas dapat merupakan suatu tujuan mulus. Suatu aktivitas mengajar yang menghasilkan suatu hasil yang menyenangkan, atau tepat kreatif, hasil itu tidak perlu mempertinggi kreativitas kalau siswa memiliki kesempatan untuk berpikir kreatif. Aktivitas parasut dapat dipandang "*mengajar kreatif*" karena guru dapat dipandang melatih kreativitas dalam mengembangkan dan menyajikan latihan tersebut. Mengajar kreatif (guru kreatif) tidak sama seperti mengajar untuk mengembangkan kreativitas.

Perbedaan ini menjadi jelas apabila anda menguji buku yang disebut "*aktivitas kreatif.*" Di beberapa kelas ilustrasi kreativitas adalah menarik dan luar biasa, tetapi input dari siswa agak rutin.

4. Motivasi, Kreativitas, dan Organisasi Kelas

Siswa juga harus memiliki motivasi untuk kreatif. Ada banyak sumber motivasi. Ada sumber ekstrinsik: ini datang dari luar individu. Siswa dapat dimotivasi dengan penghargaan, dll. Ada sumber intrinsik: ini datang dari dalam diri individu itu sendiri atau dari suatu interaksi antara seorang individu dan suatu tugas khusus.

Amabile (1987, 1989) mengidentifikasi motivasi intrinsik sebagai salah satu dari tiga elemen kunci dari dalam perilaku kreatif. Beliau yakin bahwa tipe motivasi ini terutama kemauan individu untuk eksperimen, mencoba idea-idea baru, dan mengeksplor jalan kecil baru daripada memperlihatkan hafalan terbaik untuk setiap jenis ketertutupan. Beliau yakin benar bahwa mengembangkan struktur kelas yang mendukung motivasi intrinsik merupakan suatu elemen penting dalam mengembangkan kreativitas di sekolah. Kita melihat bahwa independensi dalam keputusan, kemauan untuk mengambil resiko, dan ketekunan dalam tugas pilihan-sendiri merupakan karakteristik yang berkaitan dengan kreativitas. Jika kita dengan mempertinggi ciri-ciri ini di siswa, kita harus mengembangkan kelas yang meningkatkan otonomi mereka. Jika siswa menjadi kreatif, mereka harus mulai untuk mengembangkan idea-idea, keputusan-keputusan, dan interes mereka sendiri daripada selalu mencari jalan kecil yang dilupakan oleh guru mereka.

Bagian ini memperhatikan cara-cara untuk mendukung dan mengembangkan otonomi siswa dan motivasi intrinsik di kelas. Ini menguji teori-teori yang berkaitan dengan motivasi intrinsik, organisasi kelas, dan belajar independen, masing-masing mereka mempengaruhi motivasi, otonomi, dan kreativitas siswa.

5. Mengajar untuk Kreativitas: Suatu Model

Szekely (1988) dalam bukunya berjudul: *Encouraging Creativity in Art Lesson* menggambarkan interaksinya dengan siswa seperti mengikuti artis, penemu, dan pencari. Dalam proses itu beliau menggunakan beberapa strategi sebagai seorang artis/guru dan memperhatikan bagaimana mereka dapat model proses menentukan dan menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan idea-idea. Selanjutnya mengeksplor cara-cara untuk menggunakan prinsip-prinsip ini dengan domain lain, siswa berdiskusi sebagai produser kreatif dari pada reproduser pengetahuan dalam berbagai disiplin, mencari masalah dan mengomunikasikan idea-idea. Menjelaskan dalam bagian adalah bidang konten di mana beberapa strategi didesain untuk mempertinggi berpikir kreatif tepat secara khusus. Dalam usaha ini, kita harus secara kontinu menguji peranan guru. Seperti Szekely menelaah dirinya sendiri sebagai seorang artis/guru, membuat dan menghidupkan seni sementara beliau berbagi dengan siswanya, sehingga proses kreativitas lintas disiplin dapat berperan bagi kita untuk mengembangkan diri kita sendiri dalam peran-peran baru. Sehingga, kita juga mencari masalah-masalah yang layak menaruh perhatian dan idea-idea yang menggairahkan untuk berbagi, kita membutuhkan untuk menjadi ilmuwan/guru,

penulis/guru, dan seterusnya. Barangkali dengan membenamkan diri kita sendiri dalam pertanyaan, masalah, dan aneh konten kita, kita dapat menentukan petualangan baru untuk diri kita sendiri dan juga siswa kita. Sebagai contoh, misal, seorang guru memberikan tugas kepada siswa. Sebelum tugas itu dikerjakan oleh siswa, maka guru lebih dulu memberikan penjelasan yang rinci bagaimana menyelesaikan tugas tersebut. Siswa bertanggungjawab untuk mendengarkan dengan teliti, dan mengikuti arahan/petunjuk dengan baik. Selanjutnya, siswa berhasil melaporkan hasil dengan baik. Muncul pertanyaan siapa yang kreatif dalam hal ini? Guru atau siswa? Mengapa? Jika guru memilih masalah dan memutuskan bagaimana dapat diselesaikan, hasil akhir (sedangkan secara potensial menentukan kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan masalah itu) lebih merupakan suatu refleksi dari kreativitas guru daripada kreativitas siswa: idea-idea guru, pilihan materi guru, jelas seperangkat pengajaran guru. Siswa belajar sains perlu untuk mempelajari informasi tentang dunia sekitarnya. Jika mereka belajar untuk mengembangkan seperti ilmuwan kreatif, maka mereka juga belajar bagaimana ilmuwan menelaah dunia, yaitu bagaimana mereka bertanya dan mengeksplor. Siswa belajar matematika mereka perlu melihat tindakan keajaiban di mana matematis menelaah pola-pola seputarnya dan tipe-tipe pertanyaan yang mereka tanyakan.

Jadi, kreativitas membutuhkan cara-cara baru melihat tindakan, rangsangan dan eksplorasi baru lintas bidang konten. Membantu murid melihat tindakan dalam mengerti memerlukan cara-cara baru di mana sekarang murid melihat: mengamati gambaran, pengalaman, dan baha kehidupan anak. Apabila anak dapat tertarik untuk bermain, untuk bertanya, observasi, berani mengemukakan idea-ideanya.

Bagaimana perencanaan pelajaran untuk mengembangkan berpikir kreatif? Tipe pelajaran yang membolehkan siswa untuk melihat proses menentukan dan menyelesaikan masalah memiliki karakteristik lintas disiplin: (1) pelajaran fokus pada idea luas dan penting dari pada fakta dan teknik khusus, (2) pelajaran harus berkaitan, dalam suatu cara, dengan dunia siswa, (3) proses kreatif merupakan hal personal yang luar biasa, (4) untuk mengaitkan pelajaran dengan dunia siswa, harus ditentukan suatu keseimbangan antara konten akademik tradisional dan aspek kultur kontemporer yang dapat menjelaskan prinsip-prinsip umum, dan (5) pelajaran dapat terstruktur untuk memelihara dan mendukung independensi siswa (Starko, 1995 : 135-136).

6. Mengajar untuk Kreativitas dalam Bidang Konten

Secara dangkal paling sedikit, kreativitas dalam satu disiplin sangat dibedakan dari kreativitas dalam bidang lain. Gardner (1993) mengamati, "Apa yang dilakukan ahli fisika dibedakan dari apa yang dilakukan artis." Sementara ahli teori berdebat apakah ada proses kreatif utama yang lintas disiplin, guru harus mengambil keputusan tentang mengajar konten. Banyak guru, Gardner mencurigai, seperti mengambil keputusan yang membolehkan mereka untuk mengajar konten dalam suatu cara yang mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam disiplin yang diajarkan. Guru dapat senang untuk mendukung kreativitas matematis dalam kelas matematika, kreativitas ilmiah dalam kelas sains, dan sebagainya. Jika memang benar ada perbedaan dalam proses yang

digunakan untuk kreativitas dalam berbagai disiplin, ini penting bagi guru untuk mengajar kreativitas dalam banyak bidang subjek berbeda. Jika strategi kreatif, tepat sebagian, transfer dari satu disiplin ke disiplin berikutnya, mengajar untuk kreativitas dalam disiplin mutipel menentukan penguatan dan kesempatan penting untuk transfer. Dalam salah satu kasus, apabila guru mengajar untuk kreativitas dalam bidang konten, yang menghasilkan pengalaman membantu siswa mengerti bahwa individu kreatif adalah kreatif terhadap sesuatu. Latihan konten-bebas dapat menyenangkan. Mereka membolehkan siswa untuk praktik keterampilan yang dibutuhkan. Bagaimanapun, sampai siswa menggunakan kreativitasnya pada konten substantif dan masalah dunia-nyata, mereka belum mengalami berpikir kreatif seperti yang digunakan dan dinilai dalam masyarakat.

Guru harus mengalamatkan dua pertimbangan utama apabila mereka mengambil keputusan tentang mengajar dalam bidang konten: (1) mereka harus memutuskan untuk apa mengajar: konsep, generalisasi, keterampilan, atau strategi mana yang ditekankan; (2) mereka harus memutuskan bagaimana konten itu diajarkan: pendekatan mengajar apa, atau strategi organisasional dapat pendekatan terbaik tujuan mereka. Bagian ini secara singkat menelaah beberapa kecenderungan kurikulum utama dan apa yang mereka usulkan apa dan bagaimana mengajar konten. Selanjutnya menyajikan beberapa rekomendasi umum untuk apa dan bagaimana mengajar untuk kreativitas dan akhirnya, memberikan contoh2 khusus bagaimana rekomendasi itu dapat diimplementasikan dalam seni bahasa, studi sosial, dan matematika.

Menurut VN Tassel-Baska (1993) bahwa ada 10 karakteristik kreativitas :

1. Hasil signifikansi pelajar. Mengajar konten terfokus pada aktivitas yang membolehkan pelajar untuk menggunakan konten dalam cara signifikan. Hasil signifikan memiliki banyak karakteristik yang sama seperti belajar otentik atau masalah nyata.
2. Asesmen otentik . Secara logis, aplikasi signifikan kompleks dari belajar memerlukan prosedur asesmen kompleks yang sama.
3. Belajar berbasis- inquiry. Belajar inquiry diorganisasikan seputar explorasi data siswa untuk menggambarkan konklusi . Dari pada guru menyajikan informasi siswa menghasilkan informasi dari pengalaman yang diorganisasikan oleh guru.
4. Belajar aktif. Siswa mwnjadi partisipan aktif dari pada reseptor pasif dalam proses belajar.
5. Keterampilan berpikir. Lintas disiplin ada suatu penekanan pada suatu keterampilan yang menentukan berpikir tingkat tinggi. Bidang penekanan yang direkomendasikan sering meliputi strategi berpikir kritis dan kreatif.
6. Metagognisi. Siswa diajarkan untuk berpikir tentang proses berpikir mereka sendiri.
7. Relevansi teknologi. Siswa dapat diajarkan untuk menggunakan teknologi nuntuk mengumpulkan, menganalisis dan mengekspresikan konten linyas disiplin.
8. Kebiasaan berpikir siswa dapat diajarkan kebiasaan berpikir yang penting untuk pelaksana di lapangan.

9. Orientasi konseptual. Konten diorganisasikan seputar konsep dan prinsip kunci dari disiplin dari pada menekankan fakta=fakta yang terpisah.
10. Orientasi interdisipliner. Siswa dapat diajarkan untuk menggunakan dan mengerti konten sebagai rentangan disiplinnya.

7. Mengases Kreativitas

Sekolah mengases kreativitas dalam berbagai cara bergantung kebutuhannya. Jika kreativitas diases diluar evaluasi kelas umum, biasanya untuk tujuan mengidentifikasi siswa terhadap pontensial kreatif yang luar biasa yang dapat berguna dari kesempatan pendidikan khusus. Salah satu model untuk assesmen berfikir kreatif berbasis- kinerja yang diusulkan olh The Ohio Departemen of Education (1992) memuat tiga level: (1) penyaringan (screening), (2) penyerahan (referral) , dan (3) identifikasi (identification). Model itu mengusulkan bahwa tipe assesmen yang dibutuhkan berbasis, paling sedikit sebagian pada pengetahuan guru dan pelatihan dalam strategi berfikir kreatif, Guru dengan pengetahuan sedikit dalam bidang ini kurang dimungkinkan untuk melakukan aktivitas kelas yang kondusif untuk berpikir kreatif dan kurang mampu untuk mengidentifikasi manifestasi, perilaku kreatif dari pada guru dengan latar belakang extensif dalam kreativitas.

Pada level penyaringan, informasi dapat datang dari berbagai sumber. Guru dapat mengamati siswa selama aktivitas kelas reguler yang mengembangkan kreativitas. Mereka juga dapat memiliki partisipasi siswa dalam aktivitas khusus yang didesain untuk memperoleh respons kreatif. Orang tua juga dapat mengamati pemecahan –masalah dan aktivitas kreatif siswa di luar sekolah. Suatu assesmen kreativitas terstandar dapat merupakan suatu bagian dari penyaringan awal ini. Jika aktivitas siswa dirumah atau disekolah memperlihatkan suatu derajat kreativitas tak biasa dibandingkan dengan teman-temannya, siswa itu berkenaan untuk evaluasi selanjutnya.

Pada tahap penyerahan, suatu kreativitas port folio kreativitas atau dokumentasi lain diserahkan kepada suatu panitia evaluator untuk telaah data dan nominasi yang memungkinkan. Seleksi siswa terakhir oleh panitia evaluator merupakan tahap identifikasi.

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas di Kelas

Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas di kelas (Starko, 1995 : 323-324) adalah sebagai berikut:

- (1) Kondisi bahan. Siswa lebih dimungkinkan untuk menghasilkan respons lancar dalam suatu lingkungan stimulus-kaya daripada stimuli-jelek (Fiedman, Raymond, & Feldhusen, 1978; Mohan, 1971). Mereka kurang dimungkinkan untuk menghasilkan respons kreatif jika mereka diinterupsi dari suatu aktivitas (Elkind, Deblinger, & Adler, 1970).
- (2) Petunjuk bahan. Siswa lebih dimungkinkan untuk memberikan respons asli jika mereka bercerita respons asli yang ditentukan.
- (3) Tipe bahan stimuli. Skor pada tes kreativitas dipengaruhi oleh tipe stimuli di mana siswa respons.
- (4) Beberapa siswa lebih dipengaruhi daripada siswa lain dengan variasi dalam petunjuk. Siswa yang diidentifikasi sebagai berbakat atau sangat kreatif

kurang dapat dipengaruhi oleh perubahan dalam petunjuk tes daripada siswa lain.

9. Rekomendasi

Rekomendasi ini dibuat karena para ahli belum sepakat tentang definisi kreativitas, antara lain:

1. Cocokkan alat asesmen dengan definisi/teori kreativitas yang digunakan dan tujuan asesmen.
2. Bukan satu asesmen memiliki reliabilitas dan validitas yang cukup merupakan jiwa determinasi kesempatan pendidikan individual.
3. Studi umum informasi yang ada tentang alat asesmen yang digunakan, khususnya dengan melihat informasi tentang reliabilitas, validitas, dan bias potensial.
4. Kesadaran bahwa asesmen kreativitas, khususnya tes berpikir divergen dipengaruhi oleh berbagai variabel yang mencakup tipe ruangan, waktu, dan pengungkapan instrumen tes.
5. Jika asesmen kreativitas terus-menerus mengumpulkan suatu basis data dari informasi tes bagi sekolah.
6. Ingat bahwa guru menggunakan bentuk observasi atau daftar cek behavioral membutuhkan latar belakang informasi dan pengajaran pada tujuan dan penggunaan bentuk itu.

Psikolog tidak sepakat tentang bagaimana untuk mendefinisikan dan mengukur kreativitas namun mereka sepakat dalam mendukung usaha-usaha untuk mempertinggi kreativitas. Dua faktor tambahan yang dapat mempengaruhi kreativitas: (1) Pengilhaman (brain storming), (2) Kegunaan praktisnya. Menurut Osborn (1957) bahwa pengilhaman merupakan prinsip kreativitas. Pengilhaman adalah suatu proses yang dilakukan dalam suatu setting kelompok di mana ada 4 petunjuk dasar: (1) evaluasi idea harus tidak diberi sampai terakhir, (2) pencarian idea terbaik, (3) mengunggulkan sejumlah idea terbaik, (4) orang dapat menggabungkan dua atau lebih idea yang diusulkan oleh orang lain.

Osborn mempertahankan bahwa spirit (semangat) dari suatu sesi pengilhaman adalah penting. Orang dapat mendorong diri mereka – sendiri dan juga mendorong orang lain. Keramah-tamahan lengkap dan sudah kerangka pikir bersantai terutama penting.

Teknik pengilhaman memiliki publisitas yang dalam surat kabar populer. Baru-baru ini. Bagaimanapun, psikolog menjadi skeptis secara meningkat terhadap nilai teknik ini (e-g; Gilhooly, 1988; Weisberg, 1986). Review Literatur Weisberg, misalnya, pertanyaan asumsi utama pengilhaman dan kegunaan praktisnya. Weisberg tidak sepakat dengan kekurangan asumsi yang selama periode penundaan (Gilhooly, 1988). Selanjutnya, periode inkubasi ini dapat memberikan waktu untuk perbedaan penggerakan antara konsep berkaitan, terutama untuk tugas yang memerlukan kreativitas verbal (Yaniv dan Meyer, 1987).

REFERENSI

- Barnes, C. A. (Ed.). Critical Thinking: Educational Imperative. San Francisco: Jossey-bass Publishers.
- De Bono, E. (1970). Lateral Thinking: Creativity Step by by step. New York:
- Evans, J. R. (1991). Creative Thinking: In the Decision and Management Sciences Cincinnati: nSounh- Westerm Publishing Co MacGraw- Hill Internastional Editions.
- Marzano, et al (1988).. Dimenssons of Thinking. A Framework for Curriculum and Intruction. Alexandria, Virgina: Association for Suprevision and Curriculum Development (ASCD).
- Perkins, D. N. (1981) The Mind's Best Work . Cambridge, Mass: Harvaerd University Press.
- Perkins, D. N. (1988). Creativity in the Quest for Mechanism in the R. J. Strernberg And E. E. Smith (Eds.). The Psychology of Human thought (pp, 309-336). New York: Cambridge University Press.
- Tarko, A. J. (1995). Creativity in the Classroom School of Curious Delight. New York : Longman Publishers USA.