

**MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF
DALAM BIDANG STUDI EKONOMI
Oleh: Neti Budiwati**

ABSTRAK

Model pembelajaran yang selama ini hanya menekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sudah saatnya untuk ditinggalkan, kini beralih ke proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan berfikir kreatif, inovatif dan produktif sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sudah saatnya proses pembelajaran yang menghambat kreativitas siswa dihilangkan, yaitu dengan cara memberi kebebasan kepada siswa dalam menjalankan proses berfikirnya atau dalam proses belajarnya.

Model pembelajaran kreatif dan produktif mendasarkan pada Teori Belajar Kognitif, khususnya pada Teori Belajar dari Piaget yang mengatakan bahwa hanya dengan mengaktifkan siswa secara optimal maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik. Bruner lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa pada bentuk belajar induktif, yang menuntut banyak dilakukan pengulangan. Dengan menerapkan model pembelajaran ini kelak diharapkan lahir orang-orang kreatif. Orang yang tingkat kreatifitasnya tinggi umumnya tingkat produktifitasnyapun tinggi, dengan kata lain orang kreatif juga produktif

Untuk dapat mengaplikasikan model pembelajaran ini, maka guru ekonomi harus memiliki kemampuan dalam memahami konsep kreativitas dan memiliki kemampuan akademik dan teknis porses belajar mengajar. Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kreatif dan produktif, yaitu 1) preparasi; 2) inkubasi; 3) iluminasi; dan 4) verifikasi.

Kata Kunci: komformitas, konvergensi, preparasi, inkubasi, iluminasi, verifikasi

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan berbagai pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya seringkali kita sebagai seorang guru tidak sadar, bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang kita laksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Kondisi ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas, umumnya guru lebih menekankan pada aspek kognitif. Kemampuan intelektual yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman materi pelajaran yang bersifat ingatan. Guru lebih sering menggunakan komunikasi satu arah, yakni dengan menggunakan metode ceramah. Dalam situasi yang demikian, biasanya peserta didik dituntut untuk menerima apa-apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya. Siswa diibaratkan sebagai kaset kosong yang siap dijejali dengan berbagai rekaman informasi, tanpa siswa banyak mengetahui tentang siapa, mengapa, bagaimana, dan untuk apa materi itu diberikan. Guru pada umumnya kurang menyenangi situasi dimana para peserta didik banyak bertanya mengenai apa-apa yang berada diluar konteks yang dibicarakan saat itu. Dengan kondisi yang demikian maka aktivitas dan kreativitas para peserta didik terhambat atau tidak dapat berkembang secara optimal.

B. Apa dan Bagaimana Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

Dipandang dari sudut manapun, kebutuhan akan kreativitas sangat penting. Berkembangnya teknologi serta dampak yang ditimbulkannya sangat menuntut kemampuan untuk beradaptasi secara kreatif dan kepiawaian mencari pemecahan yang imajinatif. Demikian pula dari sudut pendidikan. Sudah saatnya penekanan dalam proses belajar mengajar yang hanya menekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan untuk ditinggalkan, kini beralih ke proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif dan inovatif. Dengan kata lain saat ini kreativitas dan berfikir produktif benar-benar dibutuhkan agar kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran ekonomi dapat tercapai.

Dalam pengertian sehari-hari, kreativitas disamakan dengan daya cipta dan cenderung hanya ditujukan pada bidang seni saja. Sebenarnya kreativitas tidak hanya

menyangkut bidang seni, melainkan meliputi juga berbagai bidang ilmu termasuk didalamnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bentuk kreativitas dalam IPS antara lain kreativitas dihubungkan dengan proses-proses kognitif, seperti pentingnya penemuan, memecahkan masalah baru, atau menemukan jawaban baru terhadap masalah lama. Keanekaragaman pandangan menunjukkan betapa luas dan kompleks hal yang menyangkut kreativitas. Oleh sebab itu untuk mengetahui arti dari kreativitas secara luas dan mendalam, maka perlu dikaji berbagai defenisi yang dikemukakan oleh para ahli.

Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Yang diciptakan itu sebenarnya tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi bisa juga merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Tentang defenisi kreativitas sendiri para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda.

Conny Semiawan (1987:7) mengatakan kreativitas adalah “Kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah”. Sedangkan Utami Munandar (2002:33) mengatakan kreativitas sebagai: „Kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya“

Defenisi yang menekankan dimensi produk kreatif menekankan unsur orisinalitas, kebaharuan, dan kebermaknaan, seperti defenisi kreativitas yang dikemukakan oleh Barron (Utami Munandar,2002:28) yang menyatakan bahwa ‘*Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru*’. Begitu pula menurut Haefele (Utami Munandar,2002:28) ‘*Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial*’. Defenisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. unsur-unsurnya bisa saja sudah ada lama sebelumnya. Defenisi Haefele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna. Produk kreatif yang dihasilkan oleh individu yang dibuktikan dalam karya-karya kreatifnya menjadi ukuran, apakah ia atau mereka layak disebut sebagai orang kreatif, istimewa atau tidak. Orang yang tingkat kreatifitasnya tinggi umumnya tingkat

produktifitasnya pun tinggi, dengan kata lain orang kreatif juga produktif. Kata kreatif dan produktif berjalan seiring, oleh karena itu berbicara kreatif berarti juga bicara tentang produktif.

Pembelajaran kreatif dan produktif melandaskan kepada Teori Belajar Kognitif, dengan tokohnya: Piaget, Bruner dan Ausubel. Ketiga tokoh Teori Kognitif ini sama menekankan pada pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih), hanya dengan mengaktifkan siswa secara optimal maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik. Bruner lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa pada bentuk belajar induktif, yang menuntut banyak dilakukan pengulangan. Sedangkan Ausubel lebih mementingkan struktur disiplin ilmu. Dalam proses belajar lebih banyak menekankan pada cara berfikir deduktif.

Model Pembelajaran kreatif dan produktif dalam bidang studi ekonomi lebih memungkinkan untuk diterapkan, karena sifat analitis dari ilmu ekonomi selain deduktif juga bersifat induktif. Artinya analisis ekonomi dapat berangkat dari teori maupun secara empirik. Dengan demikian melalui pembelajaran bidang studi ekonomi sebenarnya dapat melahirkan anak didik yang kreatif dan produktif. Model pembelajaran kreatif dan produktif memberi kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan daya kreatifitasnya, sehingga dalam model ini yang lebih dominan berperan adalah siswa sedangkan guru hanya bertindak sebagai organisator, fasilitator dan evaluator.

Untuk dapat mengembangkan model pembelajaran ini maka harus didukung dengan kondisi lingkungan yang kondusif. Karena masih ada lingkungan yang kurang kondusif yang kurang menghargai imajinasi atau fantasi, yang sebenarnya hal ini dapat mendorong kreativitas dan inovasi. Kreativitas juga tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan komformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Agar model pembelajaran ini dapat efektif, maka terlebih dahulu guru harus memahami bahwa seseorang akan menjadi lebih kreatif dalam mengatasi setiap masalah (misalnya dalam pemenuhan kebutuhan hidup) apabila dihadapkan pada kondisi dan suasana lingkungan yang menantang. Oleh sebab itu jangan sampai muncul hambatan dalam kreativitas seseorang yang salah satunya karena kurang adanya dukungan dan respon terhadap gagasan-gagasan baru.

C. Kemampuan yang Harus Dimiliki Guru Ekonomi Dalam Penerapan Model

Pembelajaran Kreatif dan Produktif

Sebagaimana diuraikan di atas, bahwa salah satu syarat untuk terlaksananya model pembelajaran kreatif dan produktif adalah siswa harus diberi kebebasan. Kebebasan dalam hal ini adalah kebebasan belajar dan menemukan sesuatu dari pengalaman belajarnya dan mencoba mengaplikasikannya dalam kehidupan. Salah satu pendekatan dalam konsep kreativitas adalah pendekatan sosial psikologis yang berasumsi bahwa kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial yang berkesinambungan, dimana antara potensi dan kepribadian, keduanya mempengaruhi serta dipengaruhi oleh lingkungan.

Mengacu pada pendekatan sosial psikologis tersebut, untuk dapat menerapkan model pembelajaran kreatif dan produktif dalam bidang studi ekonomi, guru ekonomi harus memiliki kemampuan tertentu. Kemampuan tersebut yang utama adalah kemampuan memahami konsep kreatif dan produktif sehingga dapat menerapkannya pada bidang studi ekonomi, dengan terlebih dahulu mengkaji pokok-pokok bahasan bidang studi ekonomi yang dapat menggunakan model tersebut. Guru harus dapat menciptakan kreativitas siswa dengan cara memberi dukungan dan respon terhadap gagasan-gagasan baru.

Agar guru dapat melaksanakan hal tersebut maka guru ekonomi harus memahami pula mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup, sebagaimana dikatakan Utami Munandar (2002) bahwa:

1. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya yang merupakan kebutuhan tertinggi dalam hidup manusia.
2. Sampai saat ini kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang masih kurang mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan.
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih-lebih memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitas memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Selain itu guru ekonomi harus pula memahami proses kreatif, yang diungkapkan oleh Graham Wallas (1926) dalam bukunya '*The Art of Thought*' yang mengatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi, dan (4) verifikasi

Tahap persiapan/orientasi (preparasi), seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain. Pada tahap persiapan ide datang dan timbul dari berbagai kemungkinan, dan ini dapat berasal dari guru melalui penjelasan atau penyampaian informasi topik materi pelajaran atau dapat pula dari siswa yang sebelumnya telah ditugaskan oleh guru untuk mencari ide atau gagasan yang terkait dengan materi pembelajaran.

Pada tahap inkubasi, kegiatan mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan. Inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tapi " mengeramnya " dalam alam pra-sadar, yaitu dimaksudkan diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang tadi timbul (setelah dieram). Contoh bentuk tahap ini adalah meditasi dan latihan meningkatkan kreativitas.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya '*insight*', yaitu saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Suatu tingkat penemuan saat inspirasi yang tadi diperoleh, dikelola, digarap, kemudian menuju kepada pengembangan suatu hasil (*product development*). Pada masa ini terjadi komunikasi terhadap hasilnya dengan orang yang signifikan (dalam hal ini adalah guru atau orang lain yang berkompeten) bagi penentu, sehingga hasil yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan lagi.

Tahap verifikasi (verification) atau tahap evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan *konvergen* (pemikiran kreatif) dan diikuti oleh *proses konvergensi* (pemikiran kritis). Tahap ini dapat dilakukan misalnya dalam bentuk simulasi dan diskusi hasil penemuan tersebut.

Selain itu, karena dalam model pembelajaran kreatif dan produktif diperlukan keterlibatan siswa secara aktif, maka guru ekonomi harus memiliki keterampilan

memotivasi siswa untuk dapat memunculkan minat dan meningkatkan retensi belajar. Hal ini dapat dilakukan guru ekonomi dengan cara selalu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa, serta harus memperhatikan perbedaan individual yang ada pada diri siswa. Menurut Teori Belajar Kognitif, maka pola pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk dapat mengaplikasi model pembelajaran kreatif dan produktif dalam bidang studi ekonomi, maka guru ekonomi harus memiliki kemampuan, antara lain:

- 1) Kemampuan memahami konsep kreatif dan produktif, antara lain:
 - a. Makna kreativitas dalam pembelajaran
 - b. Tahap-tahap proses kreatif.
- 2) Kemampuan akademik dan teknis dalam proses belajar mengajar, antara lain:
 - a. Analisis materi ajar
 - b. Konsep motivasi belajar
 - c. Pemahaman perbedaan individual siswa.

Pembelajaran model kreatif dan produktif ini melandaskan pada Teori Belajar Kognitif, salah satunya Teori Belajar menurut Piaget. Guru ekonomi dapat mengaplikasikan kemampuannya tersebut kedalam tahap-tahap proses kreatif dari Graham Wallas dalam bentuk dalam langkah-langkah pembelajaran menurut Piaget sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Memilih materi pelajaran
- 3) Menentukan topik-topik yang dapat dipelajari siswa secara aktif
- 4) Menentukan kegiatan belajar sesuai dengan topik-topik tersebut (misalnya penelitian, memecahkan masalah, diskusi, simulasi).
- 5) Mengembangkan metode pembelajaran untuk merangsang kreatifitas dan cara berfikir siswa.
- 6) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

D. Classroom Management Pembelajaran Kreatif dan Produktif Dalam Bidang Studi Ekonomi.

Tahap-tahap proses kreatif di atas menjadi inspirasi bagi guru ekonomi dalam menciptakan *Classroom Management* dalam pembelajaran ekonomi. Untuk ini maka dua hal utama yang harus diperhatikan untuk berhasilnya penerapan model kreatif dan produkti adalah:

- 1) Siswa harus berperan secara aktif dalam pembelajaran
- 2) Perbedaan individual siswa harus diakomodasi.

Untuk dapat memenuhi dua hal tersebut, maka langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah:

- a) Mengidentifikasi siswa antara yang aktif, biasa dan kurang aktif
- b) Mengidentifikasi siswa dari kemampuan akademik: pintar, biasa dan kurang pintar

Memperhatikan hal di atas, maka pembelajaran model ini tidak dapat dilakukan hanya dengan model belajar klasikal yang menggunakan metoda ceramah (*mono metoda*), karena dengan model seperti itu siswa lebih banyak pasif yang sangat bertolak belakang dengan ciri dari model pembelajaran kreatif dan produktif. Walaupun model pembelajaran di Indonesia belum dapat meninggalkan model klasikal, kelemahan dari model klasikal dapat dieliminir dengan memadukannya dengan model individual. Misalnya dengan cara membuat kelompok belajar siswa, sehingga perbedaan individual siswa dapat terakomodir.

Agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan, maka kegiatan pembelajaran dapat diskenario secara bervariasi, artinya kegiatan pembelajaran tidak monoton dengan hanya menggunakan satu metoda saja atau hanya dengan menciptakan suatu kelompok belajar yang menetap. Metoda pembelajaran dapat digunakan secara bervariasi, antara lain metoda diskusi, metoda *role playing*, metoda pemberian tugas, metoda kerja kelompok, metoda karyawisata, metoda demonstrasi dan metoda eksperimen. Sedangkan pada prakteknya, agar daya kreatif dan produktif dimiliki oleh seluruh siswa, maka siswa dapat dibentuk kelompok belajar dengan alternatif berikut:

- 1) Kelompok belajar atau kelompok tugas siswa, yang terdiri dari satu kelompok beranggotakan siswa yang aktif, satu kelompok yang beranggotakan siswa yang biasa-biasa saja dan satu kelompok yang beranggotakan siswa yang

kurang/tidak aktif atau dilihat dari kemampuan akademiknya yaitu antara siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar.

Pembentukan kelompok model ini, adalah dimaksudkan untuk melihat perbedaan hasil model pembelajaran kreatif dan produktif antara ketiga karakteristik tersebut. Tentu saja pengelompokan model pertama ini tidak dapat dipertahankan selamanya, karena hal ini bisa menimbulkan rasa kurang percaya diri atau percaya diri yang berlebihan (*over confidence*) dari kelompok tertentu. Oleh karena itu guru harus dapat memvariasikan kegiatan belajar dengan kelompok model kedua.

- 2) Kelompok belajar atau kelompok tugas siswa, yang terdiri dari beberapa kelompok yang didalamnya beranggotakan percampuran dari ketiga karakteristik siswa di atas. Model pengelompokan ini dapat menghilangkan perasaan negatif seperti halnya pada pengelompokan model pertama, namun dengan syarat siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih baik dari siswa lainnya tidak boleh terlalu dominan atau menganggap remeh siswa lainnya. Disini siswa tersebut harus dapat menjadi pembimbing bagi siswa yang kurang. Untuk efektifnya model pengelompokan ini, maka guru harus berperan aktif dengan cara melakukan monitoring terhadap kerja kelompok.

Baik pada pengelompokan siswa model pertama maupun kedua, guru dapat memberikan materi kajian yang merangsang lahirnya ide dengan topik yang berbeda walaupun pokok bahasannya sama.

Contoh pembagian topik kajian masing-masing kelompok:

Pokok Bahasan: Kelangkaan, Biaya Peluang, Pilihan dan Pengalokasian Sumber Daya dan Barang

Kelompok 1 : Mengkaji tentang kelangkaan

Kelompok 2 : Mengkaji tentang biaya peluang dan pilihan

Kelompok 3 : Mengkaji tentang pengalokasian sumber daya dan barang.

Contoh Skenario pembelajaran model kreatif dan produktif berdasarkan tahap proses kreatif dari Graham Wallas.

Skenario Pembelajaran

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan	Alokasi Waktu
1	Persiapan/ Orientasi	Mengajak siswa memperhatikan tentang sumber daya yang langka, banyaknya biaya dari pilihan yang dilakukan serta bagaimana cara agar sumber daya langka dapat dimanfaatkan	Pemusatan perhatian siswa terhadap topik yang dipelajari	10 menit
2	Inkubasi	Siswa diberi kesempatan untuk merenungkan informasi awal yang diberikan guru dan memadukannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa	Perenungan dan pemahaman lebih mendalam mengenai topik materi	10 menit
3.	Iluminasi	Siswa menyampaikan hasil temuannya kepada guru berupa ide atau inspirasi dari hasil perenungannya, agar diperoleh hasil yang sempurna.	Menata ulang struktur kognitif siswa menjadi suatu ide/gagasan sesuai dengan konsep ilmiah	45 menit
4	Verifikasi	Tahap ini dapat dilakukan misalnya dengan kegiatan diskusi kelompok atau kelas, atau simulasi dan demonstrasi dari tiap-tiap kelompok: Kelompok 1 menyampaikan ide/gagasan misalnya tentang mengurangi kelangkaan; kelompok 2 misalnya tentang cara bersikap hemat; dan kelompok 3 misalnya tentang cara mengurangi pemborosan sumber daya.	Menggunakan konsep ilmiah yang baru diperoleh untuk menjelaskan fenomena dalam kehidupan sehari-hari	15 menit
5	Pemantapan dan Evaluasi	Mengkaji ulang konsepsi awal siswa tentang kelangkaan. Biaya peluang dan pilihan serta pengalokasian sumber daya dibandingkan dengan konsep temuan hasil dari iluminasi	Penguatan konsep-konsep ilmiah yang diperoleh siswa dengan mengkaji ulang dan memberi umpan balik.	10 menit

Daftar Bacaan

- Banaszak, Ronald A, et.al (1983), *Teaching Economic, Content and Strategies*, Addison Wosley Publishing Company, California.
- C. Asri Budiningsih (2005), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Asdi Mahasatya
- Conny R Semiawan (1987). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah, Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta : PT Gramedia.
- Dian Sukmana (2005), *Implementasi Program Lifeskill*, Bandung, Mughni Sejahtera.
- M.Ahmad Abdul Jawwab (2004), *Mengembangkan Inovasi & Kreativitas Berfikir*, Bandung, PT. Syaamil Cipta Media
- MD. Dahlan (1990), *Model-model Mengajar Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar*, Bandung, CV. Diponegoro
- Meszaros, Bonnie T, et.al. (tt), *National Content Standards in Economics*, New York, National Council of Economic Education.
- Paul Suparno (1997), *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, Yogyakarta, Pustaka Filsafat
- Graham Wallas (1926), *The Art of Thought* dalam Utami Munandar (2002), *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Utami Munandar, (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suciati dan P.Irawan (2001), *Teori Belajar dan Motivasi*, Jakarta, Depdiknas. Dirjen PT. DAU.
- Syaiful Sagala (2005), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta.