


PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI STRATEGI 4P (Person, Press, Process, Product)

Fitriani Rahayu

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Hamzar

Article Info	Abstrak
Article history: Received: 14 Agustus 2022 Publish: 14 Agustus 2022	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan strategi 4P (person, press, process, product) dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan penelitian pustaka dengan buku dan artikel jurnal sebagai sumber data. Hasil kajian ini menjelaskan bahwa kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Namun dalam perwujudannya kreativitas memerlukan dorongan eksternal dan internal. Anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif dengan melakukan berbagai kegiatan. Sehingga diharapkan anak menjadi pribadi yang kreatif dan mampu menciptakan dan mempertunjukkan produk dari kreativitas secara maksimal.
Keywords: Kreativitas, Strategi 4P	

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author: Aprianoto
Fitriani Rahayu
Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Hamzar
Email : fi3ani.rhy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Masyarakat Jepang merupakan masyarakat paling produktif dalam menciptakan hal-hal baru saat ini. Banyak produk teknologi yang bermunculan dari Jepang. Mulai dari desain mobil, peralatan elektronik rumah tangga, film kartun, buku komik, hingga ke alat permainan anak. Menurut Fukomoto bila orang Jepang melihat barang asing, walaupun hanya satu kali melihat saja, dapat dipastikan ia akan mampu membuat duplikatnya dengan segera. Hal ini disebabkan karena sikap terampil, bekerja keras, rajin orang Jepang yang serta dihadapkan pada lingkungan alam yang amat keras. Selain itu, pemerintah Jepang juga sangat memberi perhatian terhadap masyarakatnya, mulai dari pembinaan pada keluarga yang memiliki anak usia dini. Sehingga pendidikan anak betul-betul mendapatkan perhatian sejak mereka masih belia (Rachmawati, 2011 : 6).

Begitupula dengan Amerika yang dianggap sebagai negara *super power*. Tidak diragukan lagi mereka memegang peran penting dalam meletakkan dasar perkembangan kreativitas manusia. Banyak sekali karya-karya yang mereka ciptakan, mulai dari benda-benda yang tidak berbahaya hingga benda-benda yang sangat berbahaya seperti nuklir.

Lalu bagaimana dengan Indonesia ?. Berdasarkan laporan GCI (Global Creativity Index) 2020 menyatakan bahwa kreativitas Indonesia termasuk jajaran paling rendah yakni pada peringkat ke-115 dari 139 negara (Kompas.com, 2016). Apa yang menyebabkan fenomena ini ? Banyak factor yang menyebabkan rendahnya kreativitas di Indonesia. Beberapa factor tersebut diantaranya pola asuh yang cenderung otoriter (Permanasari, 2016) serta sistem pendidikan yang kurang mendukung.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka peneliti memandang perlu untuk menelaah lebih dalam lagi terkait permasalahan kreativitas. Oleh karena itu dalam tulisan ini peneliti akan menjabarkan bagaimana pengembangan kreativitas menggunakan salah satu strategi yaitu strategi 4P (person, press, process, product).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research) dengan menggunakan dokumen sebagai alat pengumpul data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan buku dan artikel dari pemikiran beberapa tokoh untuk menjabarkan secara mendalam definisi dari kreativitas beserta ciri-ciri kreativitas, teori 4P yang melandasi pengembangan kreativitas, serta strategi 4P dalam mengembangkan kreativitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Kreativitas

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. James J. Gallagher dalam Rahmawati (2011 : 13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Sejalan dengan itu, Barton dalam Ngalimun (2013 : 44) juga mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Harris seperti dikutip oleh Hamdani mengemukakan bahwa kreativitas dapat ditinjau dari (3) hal, yaitu : Kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan atau mengubah ide-ide yang sudah ada; Kreativitas adalah suatu sikap, yaitu kemauan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, Kreativitas adalah suatu proses, yaitu proses bekerja keras dan terus menerus sedikit demi sedikit untuk membuat perubahan (Hamdani, 2002 : 2)

Rodhes mengelompokkan definisi-definisi kreativitas ke dalam empat kategori, yaitu person, press, proses, dan product. Keempat P ini saling berkaitan : Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan dan dorongan akan menghasilkan produk kreatif (Rahmawati, 2011 : 13). Person memandang individu sebagai pribadi yang kreatif. Press menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu. Proses menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujudnya perilaku kreatif. Dan Product menekankan kreativitas dan hasil karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru (Ngalimun, 2013 : 45).

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami cirri-cirinya. Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni (1) kelancaran yakni kemampuan untuk menghasilkan gagasan, (2) keluwesan yakni kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah (3) keaslian yakni kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise (4) penguraian yakni kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar dan (5) perumusan kembali yakni kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang (Susanto, 2011 : 117)

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mendefinisikan orang-orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi non kognitif (misalnya minat, sikap, kualitas, dan temperamental). Menurut teori ini orang-orang yang kreatif memiliki ciri kepribadian yang signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif (Santoso, 2011: 118). Kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu kreativitas berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif (*aptitude*) seperti keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berfikir orisinal, keterampilan merinci (mengelaborasi), dan keterampilan menilai (mengevaluasi), sedangkan yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang (*afektif*) memiliki rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai (Santoso, 2011: 119-120).

Namun, sejauh ini nampaknya seolah-olah pribadi kreatif itu ideal dalam arti hanya menunjukkan cirri-ciri positif. Karakteristik siswa yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, dan cerdas yang lekat dengan pribadi kreatif. Namun ada juga sisi negative dari pribadi

kreatif itu sendiri seperti bersifat tidak kooperatif, menuntut, egois, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan juga tidak penurut (Munandar, 2002 : 55). Disinilah pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangan intelegensinya saja tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

Teori 4P (Person, Press, Process, Product) Yang Melandasi Pengembangan Kreativitas

1. Teori Tentang Pembentukan Pribadi Kreatif (Person)

Banyak sekali teori yang berusaha menjelaskan pembentukan kepribadian kreatif. Jika ditinjau secara historis, teori yang melandasi pengembangan kreativitas dapat dibedakan menjadi dua bagian besar, yaitu teori psikoanalisis, teori humanistic, dan teori Csikszentmihalyi.

a. Teori Psikoanalisis

Pada umumnya teori-teori Psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Teori psikoanalisis memandang pribadi kreatif sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis yang dihadapi, dengan memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma (Susanto, 2011 : 115). Tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat. Teori psikoanalisis ini dipelopori oleh Freud, Erns Kris, dan Carl Jung.

(1) Teori Sigmund Freud

Menurut beberapa pakar psikologi, kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dengan *mekanisme pertahanan*, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintang produktivitas kreatif (Munandar, 1999 : 45). Namun Freud percaya bahwa meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama kreativitas karena kebutuhan seksual tidak dapat dipenuhi, maka terjadi sublimasi dan awal imajinasi (Susanto, 2011 : 115). Freud menjelaskan banyak karya seni sebagai sublimasi dari seniman. Sebagai contoh, banyaknya lukisan Leonardo da Vinci mengenai Madonna dihasilkan dari kebutuhan seksual dengan tokoh ibu yang disublimasi, karena ia kehilangan ibunya pada usia muda.

(2) Teori Ernst Kris

Ernst Kris (1900-1957) menekankan bahwa *mekanisme pertahanan regresi* juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Jika seseorang mampu untuk melakukan regresi ke kerangka berpikir atau pola perilaku seperti anak, rintangan antara alam pikiran sadar dan tidak sadar menjadi berkurang dan bahan yang tidak disadari yang sering mengandung benih kreativitas dapat tembus ke alam kesadaran. Orang-orang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu "memanggil" bahan dari alam pikiran tidak sadar (Munandar, 1999 : 47).

Pada umumnya, sebagai orang dewasa kita tidak pernah bisa seperti anak lagi. Sedangkan orang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bisa "seperti anak" dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan "sikap bermain" mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupan. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (Susanto, 2011 : 115).

(3) Teori Carl Gustav Jung

Carl Jung (1875-1961) juga percaya bahwa alam ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi (Susanto, 2011 : 115). Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Selain itu, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan di sana. Secara tidak sadar kita "mengingat" pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari *ketidaksadaran kolektif* ini timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya (Munandar, 1999 : 47). Proses inilah yang menyebabkan berlanjutnya eksistensi manusia.

b. Teori Humanistik

Berbeda dari teori psikoanalisis, teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Tokoh-tokoh aliran humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup.

(1) Teori Abraham Maslow

Menurut Abraham Maslow (1908-1970), pendukung utama dari teori humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai *kebutuhan*. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan hierarki tertentu. Kebutuhan primitif muncul pada saat lahir, dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses pematangan individu. Kebutuhan yang dimaksud sebagai berikut : (1) kebutuhan fisik/biologis, (2) kebutuhan akan rasa aman, (3) kebutuhan akan rasa dimiliki dan dicintai, (4) kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, (5) kebutuhan akulturasi atau perwujudan diri, dan (6) kebutuhan estetik (Alwisol, 2017 : 116).

Urutan hierarki kebutuhan ini jelas, tidak ada orang yang dapat mewujudkan dirinya jika kebutuhan dasar pada tingkat lebih rendah belum terpenuhi. Proses perwujudan diri erat kaitannya dengan kreativitas. Bila bebas dari neurosis, orang yang mewujudkan dirinya mampu memusatkan dirinya pada yang hakiki. Mereka dapat mencapai apa yang Maslow sebut "*peak experience* (pengalaman puncak)", saat mendapat kilasan ilham yang menumbuhkan kegembiraan dan rasa syukur karena hidup (Munandar, 1999 : 49)

(2) Teori Carl Rogers

Menurut Carl Rogers (1902-1987) tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif adalah keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang, dan kemampuan untuk bereksperimen (Munandar, 1999 : 49). Seseorang yang memiliki ketiga ciri ini berarti memiliki kesehatan psikologis yang sangat baik. Orang ini dapat berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk berkreasi.

Aliran psikoanalisis dan humanistik memang amat berbeda dalam penjelasan kepribadian kreatif. Sulit dan tampaknya tidak perlu untuk bersilang pendapat mengenai mana yang benar. Keduanya mempunyai maknanya sendiri. Penekanan teori psikoanalisis pada alam pikiran tidak sadar dan timbulnya kreativitas sebagai kompensasi untuk masa anak-anak yang traumatis, dapat menjelaskan kehidupan cukup banyak tokoh-tokoh yang produktif. Sedangkan teori humanistik lebih menekankan pada kesehatan psikologis yang memungkinkan seseorang mengatasi masalah kehidupan. Teori ini bertitik tolak dari pandangan bahwa manusia menentukan nasibnya sendiri. Kreativitas dilahirkan karena adanya dorongan untuk mencapai kemungkinan-kemungkinan yang tertinggi dalam hidup dan bukan sebagai mekanisme pertahanan terhadap neurosis.

c. Teori Csikszentmihalyi

Dalam bukunya berjudul *Creativity*, Csikszentmihalyi mengkaji ciri atau faktor yang memungkinkan atau membantu kreativitas seseorang muncul dan berkembang, menjadi delapan ciri (Susanto, 2011 : 116). Ia menegaskan bahwa :

1. Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah *predisposisi genetik* untuk ranah tertentu. Seseorang yang sistem sensorinya peka terhadap warna dan cahaya lebih mudah menjadi pelukis, sedangkan seseorang yang mempunyai kepekaan terhadap nada lebih mudah mengembangkan bakat dalam music.
 2. Minat pada usia dini untuk ranah tertentu.
 3. Minat yang menjadikan mereka terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.
 4. Memerlukan akses terhadap suatu bidang. Hal ini banyak bergantung pada faktor keberuntungan.
 5. Adanya sarana dan prasarana serta adanya pembinaan/ mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu perkembangan bakat.
 6. Akses ke lapangan (*access to a field*).
 7. Mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh-tokoh yang penting dalam bidang yang digeluti adalah hal-hal yang sangat penting untuk menandatangani pengakuan dan penghargaan. Seseorang yang tidak dikenal dan tidak ditunjang oleh orang-orang yang relevan akan sulit mencapai sesuatu yang diakui sebagai kreatif.
 8. Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.
2. Teori tentang Pendorong (Press)

Kreativitas seseorang agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

a. Motivasi Intrinsik Untuk Kreativitas

Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Dorongan ini ada pada setiap orang dan bersifat Internal, namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan (Munandar, 2002 : 57).

b. Kondisi Eksternal yang Mendorong Prilaku Kreatif

Torrance menekankan pentingnya dukungan dan dorongan dari lingkungan agar individu dapat berkembang kekreativitasannya. Menurutnya salah satu lingkungan yang pertama dan utama yang dapat mendukung atau menghambat berkembangnya kreativitas adalah keluarga, terutama interaksi dalam keluarga tersebut (Ngalimun, 2013 : 57). Selain itu peran guru juga sangatlah penting. Jika pada usia pra sekolah keluarga memiliki andil yang utama, maka ketika anak telah memasuki usia sekolah, seorang guru sering diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti keluarga dalam mendukung kreativitas anak (Munandar, 1999 : 59).

Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Bibit unggul memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan bibit itu mengembangkan sendiri potensinya. Bagaimana kita dapat mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) untuk mengembangkan kreativitasnya ?. Menurut pengalaman Rogers dalam psikoterapi adalah dengan menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis-lah yang memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif (Munandar, 2002 : 57).

Keamanan Psikologis ini dapat dibentuk dari tiga proses yang saling berhubungan : (1) Menerima individu dengan segala kelebihan dan keterbatasannya. Jika orangtua atau guru memberikan kepercayaan kepada anak bahwa ia pada dasarnya baik dan mampu, apapun tingkah laku atau prestasi anak saat ini, maka akan mendorong pengembangan kreativitas anak tersebut. (2) Mengusahakan tidak ada evaluasi yang bersifat mengancam. Evaluasi yang selalu mengandung ancaman akan menimbulkan kebutuhan pertahanan sehingga anak akan

mengalami rasa benci. (3) Memberikan pengertian secara empati dengan mengenal dan ikut menghayati perasaan anak, pemikirannya, tindakannya, dapat melihat dari sudut pandang anak dan tetap menerimanya, betul-betul memberi rasa aman. Dalam suasana ini, diri yang sebenarnya memungkinkan untuk timbul, untuk diekspresikan dalam bentuk-bentuk baru dalam hubungannya dengan lingkungannya. Inilah pada dasarnya memupuk kreativitas.

Kebebasan Psikologis. Jika orang tua atau guru memberi kesempatan kepada anak untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran atau perasaannya, maka anak akan berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya. Anak akan mampu mengekspresikan emosinya dalam hal konkrit, misalnya ketika marah anak tidak harus mengekspresikannya dengan memaki-maki atau memukul, tetapi ekspresi secara simbolis misalnya melalui sajak atau gambar.

3. Teori Tentang Proses (Process)

a. Teori Wallas

Pada teori Wallas, proses kreatif meliputi 4 tahap yaitu : (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi. Tahap pertama seseorang mempersiapkan diri dengan cara memecahkan masalah seperti berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dll. Pada tahap kedua, tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “menggeramnya” dalam alam pra sadar. Tahap ketiga, timbulnya insight, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap keempat, tahap evaluasi dimana kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas (Utami Munandar, 1999, 58 – 59).

b. Teori Belahan Otak Kiri dan Kanan

Segara sesudah anak dilahirkan, gerakan – gerakannya semula belum berdiferensiasi berkembang menjadi pola dengan preferensi untuk kiri dan kanan. Hampir semua orang mempunyai sisi yang dominan. Pada umumnya orang lebih biasa menggunakan tangan kanan, tetapi ada juga orang yang kidal. Mereka lebih dikuasai oleh belahan otak kanan. Dipotesiskan bahwa belahan otak kanan terutamaberkaitan dengan fungsi – fungsi kreatif sehingga terjadi (Utami Munandar, 1999, 59 – 60).

4. Teori Tentang Produk (Product)

1. Teori Cropley

Menunjukkan hubungan antara tahap-tahap proses kreatif dari Wallas dan produk psikologis yang bereaksi. Hasil berfikir konvergen, memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Jika dihadapkan dengan situasi yang menurut tindakan yaitu pemecahan masalah, individu menggabungkan unsur-unsur mental sampai timbul konvigurasi. Konvigurasi dapat berupa gagasan, model, tindakan, cara Menyusun kata, melodi atau bentuk. Pemikir divergen (kreatif) mampu manggabungkan unsur-unsur mental dengan cara yang tidak lazim atau tidak diduga. Konstruksi konvigurasi tersebut tidak hanya memerlukan berfikir konvergen atau divergen saja, tapi juga motivasi, karaktersistik pribadi yang sesuai. Proses ini disertai dengan perasaan emosi yang dapat menunjang atau menghambat.

2. Model dari besemer dan traffinger

Besemer dan traffinger mengemukakan bahwa prodeuk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu :

1. Kebaruan : sejauh mana produk itu baru dalam hal jumlah, luas, tehnik, konsep, produk kreatif dimasa depan. Selain itu produk yang langka juga menimbulkan kejutan dan juga dapat menimbulkan gagasan produk.
2. Pemecahan : sejauh mana produk itu dapat memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah.
3. Keterperincian : dimensi ini merujuk pada sejauh mana produk menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama/serupa menjadi kesatuan yang canggih dan koheren.

Kebaruan, pemecahan, keterperinciandan sintesis. Dari masing – masing ketiga itu tadi meliputi sejumlah atribut. Model ini disebut creative product Analysis Matrix (CPAM). (Utami Munandar, 1999, 62)

Strategi 4P (Person, Press, Process, Product) Dalam Pengembangan Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas anak, kita bertitik tolak dari asumsi bahwa setiap orang pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, masing-masing dalam bidang dan dalam kadat yang berbeda-beda. Di dalam kelas, guru dapat mengamati bakat dan minat siswa yang berbeda-beda, misalnya Mira untuk matematika dan Anton untuk bahasa. Dudi dapat dikatakan berbakat melukis, walaupun tidak (atau belum) setara dengan Affandi atau Basuki Abdullah. Yang terpenting dalam dunia pendidikan adalah bahwa bakat kreatif dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, sesuai dengan definisi kreativitas kita menggunakan pendekatan atau Strategi 4P (Person, Press, Process, Product).

1. Person

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat memahami bahwa setiap anak memiliki pribadi berbeda, baik dari bakat, minat, maupun keinginan. Pendidik dapat menghargai keunikan kreativitas yang dimiliki anak, dan bukan mengharapkan hal-hal yang sama antara satu anak dengan anak lainnya, karena setiap anak adalah pribadi yang “unik”, dan kreatifitas juga merupakan sesuatu yang unik. Jangan membanding-bandingkan anak karena tiap anak memiliki minat, bakat, kelebihan serta ketebesannya masing-masing. Pahamiilah kekurangan anak dan kembangkanlah bakat dan kelebihan yang dimilikinya (Munandar, 2002 : 68). Selain pendidik, orangtua perlu memperhatikan ketertarikan pada buah hatinya, apakah ia suka menyanyi, menggambar, olahraga, atau lainnya. Jika dipupuk sejak dini, maka minat dan bakat anak ini dapat terasah dengan baik dan akan berkembang membawanya menuju kesuksesan.

2. Press

Unuk mewujudkan bakat kreatif siswa, diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, dan insentif, dan dorongan kuat juga harus muncul dari dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung. Tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu.

Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, dan lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking tinggi di dalam kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau tidak diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat terhadap bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan ranking di dalam kelas. Demikian pula beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah murid yang banyak, maka “tidak ada waktu untuk kreativitas” menjadi lebih dikedepankan. Padahal kesibukan kreatif memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademis. Justru sebaliknya, karena anak merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, ia menjadi lebih semangat untuk belajar (Munandar, 2002 : 68).

Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya untuk dapat memupuk dan meningkatkan dorongan intelektual anak, namun pendidik perlu berhati-hati pula jangan sampai dorongan eksternal yang berlebih atau yang tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan) anak.

3. Process

Untuk mengembangkan kreativitas anak, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Proses berkreasi merupakan bagian paling penting dalam pengembangan kreativitas dimana anak akan merasa mampu dan senang bersibuk diri secara kreatif dengan aktivitas yang dilakukannya, baik melukis, menyusun balok, merangkai bunga. Ada beberapa hal yang bias dilakukan oleh guru maupun orang tua :

- Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
- Hargailah kreasinya tanpa perlu berlebihan. Karena secara intusif anak akan tau mana pujian yang tulus dan mana yang hanya basa basi.
- Hindari memberi komentar negative saat anak berkreasi, apalagi disertai dengan perintah ini itu terhadap karya yang sedang dibuatnya. Karena hal ini justru akan dapat menyurutkan semangatnya untuk berkreasi.
- Peliharalah harga diri anak dengan mengungkapkan terlebih dahulu komentar anda secara positif. Dengan demikian anak akan mampu dan dihargai lingkungannya.

Produk yang kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas siswa. Hendaknya orang tua dan guru menyadari bahwa waktu luang seyogjanya digunakan untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati anak, dan tidak belajar semata – mata atau melakukan kegiatan yang pasif apalagi destruktif (Utami Munandar, 1999, 69 – 70).

4. Product

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan kegiatan) kreatif. Dan dengan bersibuk diri secara kreatif, dengan menyediakan waktu dan sarana prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk – produk kreativitas anak dan remaja dipastikan akan timbul yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidikan menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak, ini lebih menggugah minat anak untuk berkreasi. (Utami Munandar, 1999, 70)

5. KESIMPULAN

- Teori yang melandasi pengembangan kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga bagian besar, yaitu teori psikoanalisis, teori humanistic, dan teori Csikszentmihalyi. Teori psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil dari traumatic dan pengalaman masa lampau. Teori humanistic memandang kreativitas merupakan hirarki teratas berupa aktualisasi diri setelah tercapainya hirarki-hirarki bawah. Dan teori Csikszentmihalyi mengungkapkan bahwa kreativitas adalah bawaan dari dirinya dan dapat dikembangkan dan diasah dari luar.
- Sedangkan terkait dengan dorongan dalam mengembangkan kreativitas ada dua yaitu internal yang dari dalam individu itu sendiri, dan eksternal yang berasal dari luar. Dorongan dari luar individu yang utama mempengaruhi adalah keluarga, lalu setelah anak memasuki dunia sekolah, peran ini dibagi ke guru sekolah.
- Proses berkreasi juga merupakan hal yang paling penting dalam menciptakan pribadi yang kreatif. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu diberi kesempatan anak untuk bersibuk diri secara kreatif.
- Produk adalah hasil akhir yang dipertunjukkan dalam sebuah kreativitas. Produk dari kreativitas akan maksimal ketika pendidik dan orang tua dapat mendukung anak menjadi pribadi yang kreatif serta memberikan waktu untuk berproses dan menyibukkan diri secara kreatif.

6. REFRENSI

- Alwisol. (2017). *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang.
- Hamdani. (2002) *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta : Pustaka As-Syifa, 2002.
- Kompas.Com. (2022). Ditingkat Global kreativitas Indonesia Termasuk Paling Rendah : Indeks Kreativitas Dunia 2015. Diakses tgl 30 Juli 2022 di <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/17/di-tingkat-global-kreativitas-indonesia-termasuk-paling-rendah>
- Munandar, U. (2016). *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Berbakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Permanasari, A.T & Kusumawardani, R. (2016). *Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di Kota Serang*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak usia Dini. Vol 3 No 1 : 1-6
- Rachmawati, Y. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sulastianto, H. (n.d.). Mengkaji Lucia Hartini Dan Lukisannya Dalam Perspektif Psikoanalisa. academia.edu. <https://scholar.google.co.id/>.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.