

Meningkatkan Berfikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Melalui Metode Brainstorming

Suharwanto

Sekolah Tinggi Agama Islam Muslim Asia Afrika

Email: wanto_guru@yahoo.com

ABSTRAK

Tulisan ini berisi tentang meningkatkan berfikir kreatif dalam pemecahan masalah melalui metode Brainstorming siswa kelas viii 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan. Tulisan ini berfokus pada meningkatkan berfikir kreatif dalam pemecahan masalah melalui metode Brainstorming siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan ini dilakukan sendiri (oleh pembimbing selaku peneliti) dibantu oleh dua orang teman sejawat sebagai pengamat. Penelitian di laksanakan di kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan pada semester I tahun pelajaran 2020/2021 Jumlah siswa 39 terdiri dan 18 laki-laki dan 21 perempuan dengan karakteristik siswa yang umum seperti kelas lainnya, bukan merupakan kelas unggulan. Dalam penelitian tindakan, peneliti yang pengambil keputusan (decision maker) menentukan masalah, membuat desain dan melaksanakan program yang disepakati bersama. Penelitian tindakan diperlukan untuk segera memperoleh penemuan yang signifikan secara operasional, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau peningkatan mutu ketika kebijakan dilaksanakan. Dengan demikian tugas peneliti adalah memecahkan masalah-masalah baru dengan praktis dan aktual. Penelitian ini dirancang dengan 4 prosedur atau tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, analisis dan refleksi sebagaimana riset aksi model John Elliot. Sementara itu teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan catatan anekdot. Analisis data dengan tiga tahap: reduksi data, paparan data dan penyimpulan. Setelah itu melakukan validitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum teknik brainstorming meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan, meskipun belum terlihat peningkatan kuantitas ide dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Kata Kunci : Berfikir Kreatif, Metode Brainstorming

ABSTRACT

This paper contains about improving creative thinking in problem solving through the Brainstorming method of grade viii 5 students of SMP Parigi South Tangerang City. This paper focuses on improving creative thinking in problem solving through the student brainstorming method. This study used the Classroom Action Research (PTK) method. This action research was carried out alone (by the supervisor as a researcher) assisted by two colleagues as observers. The research was carried out in grade VIII 5 of SMP Parigi Kota Tangerang Selatan in the first semester of the 2020/2021 academic year The number of students consisted of 39 and 18 boys and 21 girls with common student characteristics like other classes, not a superior class. In action research, researchers who are decision makers determine problems, design and implement mutually agreed programs. Action research is needed to immediately obtain operationally significant findings, so that improvements or quality improvements can be made when policies are implemented. Thus the task of the researcher is to solve new problems practically and actually. This research is designed with 4 procedures or stages, namely preparation, implementation, observation and evaluation, analysis and reflection as John Elliot's action research model. Meanwhile, data collection techniques used observation and anecdotal notes. Data analysis with three stages: data reduction, data exposure and inference. After that perform data validity. The results showed

that in general, brainstorming techniques improved the creative thinking of grade VIII 5 students of SMP Parigi Kota Tangerang Selatan, although there has not been an increase in the quantity of ideas from one cycle to the next.

Keywords : Creative Thinking, Brainstorming Method

Pendahuluan

Tulisan ini membahas mengenai meningkatkan berfikir kreatif dalam pemecahan masalah melalui metode brainstorming siswa kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan. Layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah memungkinkan peserta didik mengenal dan menerima diri sendiri serta mengenal dan menerima lingkungannya secara positif dan dinamis, serta mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mewujudkan diri sendiri secara efektif dan produktif sesuai dengan peranan yang diinginkannya di masa depan (Prayitno,1997:). Lebih lanjut prayitno mengatakan bahwa tujuan umum dan bimbingan konseling adalah untuk membantu individu memperkembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan predeposisi yang dimilikinya (seperti kemampuan dasar dan bakat-bakatnya), berbagai latar belakang yang ada (seperti latar belakang keluarga, pendidikan status sosial ekonomi), serta sesuai dengan tuntutan positif lingkungannya. Dalam kaitan ini bimbingan konseling membantu individu menjadi insan berguna dalam kehidupannya (untuk diri dan lingkungannya). Secara khusus Bimbingan dan Konseling merupakan penjabaran dan tujuan umum, namun dikaitkan dengan kompleksitas masalah masing-masing individu.

Bimbingan dan Konseling yang diberikan di sekolah dalam kenyataannya belum mampu untuk mengoptimalkan fungsi dan tujuannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Supriadi (1994), bahwa bimbingan yang dilakukan di sekolah belum maksimal, salah satu alasannya adalah para guru pembimbing belum melakukan bimbingan yang tepat. Masih menurut Supriadi, guru pembimbing di sekolah mulai “bekerja” ketika siswa terlibat masalah dan upaya penyelesaian masalahnya pun tidak sesuai dengan upaya-upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru pembimbing. Guru pembimbing lebih sering menggunakan tindakan pemanggilan ke ruang konseling dan cenderung bertindak sebagai “polisi sekolah”.

Kondisi yang demikian dialami juga di SMP Parigi Kota Tangerang Selatan. Apa yang dikatakan Supriadi tidak dapat dipungkiri. Peneliti selaku guru pembimbing Bimbingan dan Konseling belum memaksimalkan pemberian layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Khususnya untuk pemberian layanan informasi. Pemberian layanan informasi masih konservatif. Lebih sering menggunakan tindakan pemanggilan ke ruang konseling dan cenderung bertindak sebagai “polisi sekolah”. Belum banyak menggunakan layanan informasi di dalam kelas. Selama ini pemberian layanan informasi masih menggunakan metode ceramah. Hal ini dilakukan karena metode ceramah lebih mudah untuk menyampaikannya. Masalah hasilnya terpulang pada siswa sendiri. Pada intinya Program Layanan Bimbingan dan Konseling telah tersampaikan sesuai dengan jadwal yang telah diprogramkan.

Perilaku siswa di kelas ketika pemberian layanan informasi berlangsung akan memberikan dampak pada perilaku siswa di luar kelas. Informasi yang disajikan di kelas dengan menggunakan metode ceramah tampaknya belum memberikan dampak perubahan yang signifikan. Dalam prakteknya perilaku siswa SMP Parigi Kota Tangerang Selatan belum mengalami perubahan. Rendahnya berpikir kreatif siswa tercermin dari rendahnya kepercayaan diri dan kesediaan untuk menjawab, ketidakberanian untuk menanggapi pendapat guru, sikap memperolok teman yang sedang bicara, sikap “membebek” pendapat mayoritas teman atau guru, serta tidak lancer atau tidak spontannya keluar ide. Sikap ini hampir selalu muncul dalam proses pemberian layanan bimbingan yang dilakukan oleh guru.

Merujuk pada kenyataan di atas, bahwa informasi yang diberikan dalam layanan informasi tersebut belum menunjukkan hasil yang efektif. maka tentu saja kasus yang dialami siswa di SMP Parigi Kota Tangerang Selatan menunjukkan belum adanya pemahaman siswa

mengenai informasi yang disampaikan. Hal ini berarti pula pencegahan belum terlaksana secara optimal.

Salah satu upaya yang ingin peneliti lakukan agar layanan bimbingan khususnya layanan informasi di SMP Parigi Kota Tangerang Selatan dapat memberikan dampak yang maksimal adalah melalui pemberian layanan informasi dengan metode yang berbeda. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode Brainstorming.

Brainstorming merupakan sebuah teknik pemecahan masalah secara kreatif, dengan melibatkan aktivitas kelompok. Brainstorming merupakan strategi mengajar guru, di mana guru memberikan permasalahan yang mampu merangsang pikiran siswa, sehingga mereka menanggapi, dan memberikan ide pemecahan masalah secara aktif dan spontan. Tidak ada penilaian selama brainstorming dilakukan, dan siswa secara tidak langsung akan terlibat karena efek kumulatif aktivitas kelompok. Barulah kemudian secara bersama-sama diukur kualitas ide yang paling relevan untuk digunakan pada pemecahan masalah tersebut.

Dengan ide ini siswa akan didorong untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dan berani mengeluarkan ide untuk pemecahan masalah. Teknik ini menciptakan suasana yang mampu mendorong munculnya ide-ide kreatif siswa secara spontan. Iklim yang tercipta adalah saling menghargai pendapat masing-masing. Siswa akan memahami adanya keberbedaan/keunikan individual pada setiap peserta. Mampu menghargai pendapat sendiri dan pendapat orang lain, sehingga potensi sosioemosional siswa akan terasah.

Dalam tulisan ini terdapat 2 rumusan masalah yaitu terkait dengan penggunaan metode Brainstorming dapat meningkatkan kreatif siswa di kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan dan apakah metode Brainstorming efektif digunakan dalam layanan informasi di kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan.

Metode Penelitian

Tulisan ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan ini dilakukan sendiri (oleh pembimbing selaku peneliti) dibantu oleh dua orang teman sejawat sebagai pengamat. Penelitian di laksanakan di kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan pada semester I tahun pelajaran 2020/2021 Jumlah siswa 39 terdiri dan 18 laki-laki dan 21 perempuan dengan karakteristik siswa yang umum seperti kelas lainnya, bukan merupakan kelas unggulan.

Dalam penelitian tindakan, peneliti yang pengambil keputusan (decision maker) menentukan masalah, membuat desain dan melaksanakan program yang disepakati bersama. Penelitian tindakan diperlukan untuk segera memperoleh penemuan yang signifikan secara operasional, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau peningkatan mutu ketika kebijakan dilaksanakan. Dengan demikian tugas peneliti adalah memecahkan masalah-masalah baru dengan praktis dan aktual.

Penelitian ini dirancang dengan 4 prosedur atau tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, analisis dan refleksi sebagaimana riset aksi model John Elliot. Sementara itu teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan catatan anekdot. Analisis data dengan tiga tahap: reduksi data, paparan data dan penyimpulan. Setelah itu melakukan validitas data.

Hasil dan Pembahasan

Definisi Berfikir Kreatif

Kreativitas merupakan suatu proses berfikir yang menimbulkan suatu gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah sebagai proses “bermain-main”, dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran. Semiawan (1991:38) mendefinisikan kreativitas dapat dilihat sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Keadaan ini dapat dilihat dalam berfikirnya siswa dalam berusaha menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah.

Berhubungan dengan pernyataan Semiawan di atas, Munandar (1999:45) menyebut hal ini sebagai berfikir kreatif atau divergen yaitu kemampuan berdasarkan data atau informasi

yang tersedia serta menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang diberikan terhadap suatu masalah, makin kreatiflah seseorang. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang. Tetapi juga kualitas atau mutu dan jawabannya.

Ciri Berfikir Kreatif

Olson (1996:21) menuliskan bahwa kreatif merupakan kreativitas yang terdiri dari dua unsur, kefasihan dan keluwesan. Kefasihan ditunjukkan oleh kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan masalah secara lancar dan cepat. Keluwesan pada umumnya mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan masalah.

Munandar (1997: 88-91) menuliskan ciri aptitude kreativitas yang dihubungkan dengan kemampuan berfikir kreatif seseorang, yaitu sebagai berikut:

1. Kelancaran; mencetuskan banyak gagasan, jawaban, terhadap penyelesaian masalah atau pernyataan dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Fleksibilitas; menghasilkan banyak gagasan, jawaban yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif berbeda-beda.
3. Orisinilitas; kemampuan memikirkan cara yang tidak lazim, ungkapan yang baru dan unik.
4. Keterincian; kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, menambah atau memperinci detail-detail dari suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
5. Evaluasi; kemampuan untuk menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.

Munandar juga menjabarkan bahwa memiliki ciri tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang. Bahwa ada ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang dan sama pentingnya dengan ciri-ciri kognitif tersebut, agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud. Ciri afektif dan kreativitas adalah ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang (Munandar, 1997:91), yaitu:

1. Rasa ingin tahu; selalu terdorong untuk mengetahui banyak.
2. Bersifat imajinatif; mampu membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan; tertantang untuk mengatasi masalah sulit.
4. Sifat berani mengambil resiko; berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik.
5. Sifat menghargai; menghargai kemampuan dan bakat sendiri yang sedang berkembang.

Menurut Treffinger dalam Semiawan (1991:41), ciri kognitif terdiri dari kelancaran, kelenturan, orisinilitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan. Sedangkan ciri afektif terdiri dari rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap masalah, tenggang rasa terhadap kesamaran atau kedwihartian, dan percaya diri.

Definisi Brainstorming

Banyak ahli menyebut brainstorming dengan istilah curah gagasan, curah pendapat, sumbang saran. semuanya mengacu pada arti yang sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan istilah brainstorming, karena penggunaannya sudah lazim.

Rawilson (1986:27) mendefinisikan brainstorming sebagai satu cara untuk mendapatkan ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat. Dari definisi itu dia menjabarkan tiga bagian yang dapat menjelaskan arti teknik brainstorming tersebut yaitu:

Pertama, brainstorming menghasilkan banyak ide. *Kedua*, brainstorming merupakan aktivitas kelompok. *Ketiga*, waktu yang singkat mengacu pada definisi pertama di atas, Shalicross dalam Munandar (1999:277) mengatakan bahwa brainstorming merupakan teknik yang ampuh untuk meningkatkan gagasan jika diajarkan dengan tepat. Batasan dalam definisi

ini juga dijelaskan oleh Semiawan (1991:40) yang mengatakan bahwa brainstorming merupakan teknik kreatif yang sangat berguna jika kita berusaha untuk bersikap terbuka, untuk menjadi lebih peka terhadap lingkungan kita, dan untuk menghasilkan banyak gagasan.

Disini penekanan brainstorming ada pada kuantitas, memproduksi banyak gagasan dan ide. Michalko (2001:307) menegaskan dua prinsip brainstorming yang dapat mengacu penciptaan gagasan: *pertama*, kuantitas melahirkan kualitas; *kedua*, menunda penilaian.

Untuk *prinsip pertama* ini berlaku asas "*Quantity breeds quality*", artinya dengan semakin banyak gagasan, makin besar kemungkinan bahwa diantara sekian banyak gagasan ada beberapa yang baik, yang berkualitas (Munandar, 1999:279). *Prinsip kedua*, menunda evaluasi gagasan mengakibatkan individu atau kelompok mempunyai kesempatan membentangkan imajinasi dan menyusun daftar pemikiran luas menghilangkan tekanan untuk kualitas yang tinggi akan memungkinkan peserta menghasilkan gagasan yang lebih. Peserta harus diberi lingkungan yang aman, dimana gagasan yang buruk atau bodoh juga diterima. Konsep penilaian yang ditunda ini mengandung arti bahwa selama periode waktu yang mengalokasikan untuk penciptaan gagasan, tak ada seorangpun, bahkan peserta sendiri diperbolehkan untuk mengkritik gagasan yang diciptakan baik secara positif maupun negatif (Rimm, 1997:376).

Batasan untuk definisi kedua dan Rawlinson (1986:27), brainstorming merupakan aktivitas kelompok, namun prinsipnya dapat dipraktikkan secara perseorangan. Sekelompok manusia tidak hanya akan saling melengkapi dalam pengalaman yang luas, tetapi juga menjamin pertukaran ide dan saling mengisi. Artinya ide seseorang akan menolong merangsang ide orang lain dan akhirnya menjadi arus ide yang nyata. Ayan (2002: 226-227), mengatakan bahwa brainstorming adalah strategi ampuh yang memanfaatkan kelebihan dalam dinamika kelompok, memanfaatkan sinergi yang terkumpul dalam satu kelompok lebih besar ketimbang jumlah energi individu masing-masing. Dinamika berkelompok yang timbul menyebabkan energi setiap orang akan membumbung tinggi.

Senada dengan definisi di atas, De Porter (1999: 312) mengatakan bahwa brainstorming lebih efektif dalam kelompok-kelompok karena efek kumulatif dan masing-masing pikiran dirangsang oleh kreativitas yang lain. Inilah yang disebut oleh Michalko sebagai kekuatan asosiasi yang bersifat dua arah. Ketika seorang anggota kelompok menyatakan sebuah ide lain. Pada saat yang sama, idenya menstimulasi imajinasi dan kekuatan asosiasi peserta lain. Percikan dan satu pikiran akan menyulut ide pikiran lain, seperti rangkaian petasan (Michalko, 2001:313).

Definisi ketiga brainstorming dan Rawlinson, brainstorming dilakukan dalam waktu yang sangat singkat, dimana pertemuan tersebut tidak lebih dari dua jam (Rawlinson, 1986:27). Batasan ini menjelaskan bagaimana brainstorming itu memfasilitasi orang untuk mengeluarkan gagasan-gagasan secara spontan, tanpa menghakimi. Brainstorming yang baik berlangsung begitu cepat (Munandar, 1999:280). Hal ini disebabkan karena tuntutan akan kuantitas gagasan, sehingga gagasan dinyatakan dengan singkat. Dan bekerja dibawah tekanan waktu benar-benar akan mendorong proses berfikir kreatif seseorang (Olson, 1996:20).

Dalam konteks pendidikan, Roestyah (1991:74) mendefinisikan brainstorming sebagai suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru. Prawiroatmojo (1987) menjelaskan bahwa brainstorming adalah suatu metode pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengumpulkan semua kemungkinan masalah yang diusulkan oleh para siswa.

Dan berbagai definisi di atas, peneliti mengacu pada pendapat Osborn dalam Michalko (2001:307) yang menyebutkan bahwa brainstorming adalah proses yang dirancang untuk mendorong kelompok mengekspresikan berbagai macam ide dan menunda penilaian kritis sampai beberapa waktu kemudian. Setiap orang menawarkan ide yang kemudian dicatat,

dikombinasikan, diperbaiki, dan diubah menjadi berbagai macam ide lain. Pada akhirnya kelompok setuju dengan hasil akhirnya.

Aturan Dasar Brainstorming

Untuk mencapai tujuan brainstorming yaitu menghasilkan banyak ide dan mendorong berfikir kreatif, diperlukan aturan-aturan dasar yang membatasi proses brainstorming.

Osborn dalam Rimm (1997) menetapkan empat aturan dasar brainstorming *pertama* kecaman tidak diperbolehkan. Hal ini merupakan penilaian yang ditunda, yang menyumbangkan suasana kreatif yang mendasar bagi imajinasi yang tidak terhambat. *Kedua*, kebebasan dalam memberikan gagasan *freewheeling*). Munandar (1999:279) menjabarkan bahwa diperlukan iklim tertentu agar seseorang bebas dalam mencetuskan gagasan, yaitu iklim di mana ia merasa aman, diakui, dan dihargai. *Ketiga* kuantitas yang dikehendaki. Prinsip ini menggambarkan tujuan acara untuk menghasilkan daftar gagasan yang panjang dan meningkatkan kemungkinan penemuan pemecahan masalah yang baik. *Keempat* mencari kombinasi dan perbaikan. Hal ini memperpanjang daftar gagasan itu. Sebenarnya selama brainstorming berlangsung para peserta secara spontan akan membonceng pada gagasan itu satu sama lain, dengan gagasan mengilhami.

Data Hasil Penelitian Siklus 1

Rekaman Fakta

Suasana sekitar kelas bising, bertepatan dengan jam istirahat. Terlihat siswa sudah berkonsentrasi. Ada yang memandangi setiap ada gerakan yang menarik perhatian diluar. Ada juga yang telah siap berkonsentrasi.

Pembukaan

Guru membuka kegiatan dengan salam, siswa menjawab dengan tidak kompak. Kemudian guru mengucapkan terima kasih atas kehadiran siswa di hari pertama ini. Dan menjelaskan bahwa hari ini mereka akan bersama-sama melakukan brainstorming dan mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka, guru mengharapkan partisipasi dari siswa.

Kemudian guru melakukan warming up dengan menunjuk sebuah lukisan dan kalender bekas berlatar putih. Kemudian guru mempersilahkan siswa untuk memberi judul sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Sembilan orang mengangkat tangan dengan memberikan judul lukisan tersebut: 1) Pemandangan di pagi hari 2) Pemandangan yang indah 3) Rumah idaman 4) Komplek perumahan 5) Rumah-rumahan 6) Perumahan 3 dimensi 7) Perumahan yang sejuk 8) Pemandangan dikampung 9) Rumah kardus.

Situasi kelas ribut karena siswa putra beberapa kali menertawakan judul yang dilontarkan oleh temannya. Sebagian besar siswa penasaran dan berusaha membaca judul lukisan yang tertera kecil dibawah lukisan itu, ketika guru memperlihatkan lebih dekat kepada siswa. Mereka berujar “Apaan itu ?”, “Ada judulnya tau !”.

Di akhir *warming up* guru memberitahukan judul aslinya adalah “Cristmast”, dan memberikan pendapatnya untuk judul lukisan itu, yaitu “Biru”. Guru menerangkan bahwa memaknai sesuatu sesuai dengan apa yang kita pikirkan.

Kegiatan Inti

Guru menyajikan masalah yang akan dibahas yaitu masalah sampah dalam media karton berupa gambar atau ilustrasi. Guru mengilustrasikan bahwa kepala sekolah telah memilih kelompok ini untuk memikirkan cara yang efektif untuk menghilangkan kebiasaan buruk siswa membuang sampah di sembarang tempat. Apapun keputusan atau ide yang dihasilkan oleh kelompok ini, kepala sekolah akan menerimanya.

Tahap Pencetusan Gagasan

Sebelum melakukan curahan gagasan, guru meminta dua orang siswa maju ke depan sebagai juru catat, mencatat semua ide yang muncul.

Brainstorming dilakukan selama 10 menit, guru meminta siswa mengangkat tangan terlebih dahulu ketika akan mengemukakan pendapat. Selama 10 menit ini siswa mengangkat tangan terdiri dari dua belas (12) orang siswa laki-laki, dan sembilan (9) orang siswa perempuan. Selebihnya menjawab secara keroyokan tanpa mengacungkan tangan. Ide yang dicatat hanya siswa yang mengacungkan tangan dan dihasilkan sebanyak 21 ide, yaitu:

1) Berlatih buang sampah 2) Tidak ada kantin 3) Menyediakan tempat sampah di setiap kelas 4) Tidak ada kolong meja 5) Makanan tidak usah dibungkus 6) Ketua kelas harus mengingatkan 7) Dikenakan kartu kendali siswa 8) Dihukum 9) Dimarahi 10) Kerja bakti 11) Menyediakan alat makan, meja, kursi di kantin 12) Pemeriksaan 13) Razia 14) Tidak jajan 15) Tidak membawa makanan ke kelas 16) Denda 17) Sampah dibawa pulang 18) Sampah dibakar di kantin 19) Tidak naik kelas 20) Menyediakan alat kebersihan 21) Menerangkan pada siswa dampak sampah.

Selama proses ini terjadi *silence* beberapa detik. Guru merangsang keluarnya ide siswa dengan menawarkan kesempatan pada siswa, sambil berucap “Ada ide lagi?”, “OK, siapa yang mau bicara?”, dan menekankan keterbukaan dengan berucap “Ide aneh, gila, ataupun ide yang terlintas di benak kalian, di sini diterima. Tidak akan ada kritikan, karena itulah silahkan keluarkan ide-ide kalian tanpa ragu”

Di pertengahan *brainstorming* guru mengembangkan kerangka pemikiran baru dari masalah tersebut: “Andaikan kalian adalah sampahnya, dan tong sampah adalah rumahmu. Apa yang akan kamu lakukan terhadap orang-orang yang tidak memperbolehkan kamu masuk ke rumahmu?”

Dua gagasan tercetus agak lama, yaitu menonjok dan menasehati orang itu. Siswa yang lain diam, bingung. Guru akhirnya kembali ke topik semula.

Tahap Evaluasi Gagasan

Guru memandu setiap tahap evaluasi gagasan, dengan menyediakan karton kosong untuk mencatat ide yang akan disepakati dan memasangnya ditengah-tengah *whiteboard*. Guru menawarkan kepada kelas, bagaimana cara untuk menyederhanakan ide-ide yang ada, dengan berucap, “Baik, diantara ide-ide yang telah kita kumpulkan mungkin ada beberapa ide yang hampir sama, ide yang tidak mungkin diterapkan, ide yang mungkin kalian pikir aneh, tidak nyambung dengan solusi pemecahan. Saya minta bantuan kepada kalian, bagaimana menyederhanakan/ menggolongkan/ mengevaluasi ide ini dalam kategori tertentu, agar mudah dipahami oleh kepala sekolah”.

Siswa tidak ada yang mengangkat tangan mengeluarkan ide, hanya saling pandang dan diskusi dengan teman sebangkunya. Guru akhirnya mengelompokkan ide menjadi: 1. Kantin 2. Kelas 3. Diri sendiri 4. Kerja Bakti 5. Denda/ hukuman.

Guru mengajak ide pemecahan yang efektif. Siswa secara keroyokan mengeluarkan pendapatnya. Guru mengingatkan siswa untuk mengangkat tangan setiap akan berbicara. Siswa masih belum mengangkat tangan, kecuali guru menawarkan kesempatan bicaranya. Siswa masih menjawab secara keroyokan. Dan akhirnya ide yang disepakati adalah:

1. Kantin tetap ada, hanya perlu ditempatkan tong sampah lebih banyak lagi, dan disediakan bangku, meja, dan alat makan yang memadai di kantin.
2. Tidak membawa makanan ke kelas.
3. Kerja Bakti seminggu sekali setiap Sabtu.
4. Denda Rp. 500,- bagi setiap siswa yang tertangkap basah membuang sampah sembarangan, dikenakan kartu kendali siswa.
5. Diri sendiri, berlatih untuk tidak buang sampah sembarangan, dan kontrol ketua kelas difungsikan.

Siswa mengikuti saja saran guru perihal denda, kerja bakti, kontrol ketua kelas. Siswa memprotes saran guru perihal kantin ditiadakan dan hukuman tidak naik kelas bagi siswa yang tertangkap basah membuang sampah di sembarang tempat.

Di akhir sesi guru mengucapkan terima kasih atas ide yang dihasilkan oleh kelompok dan akan membawa ide tersebut kepada kepala sekolah. Siswa senang sambil berteriak.

Data Hasil Pengamatan

Aspek Berpikir Kreatif

1. Kuantitas Ide

Ide yang dihasilkan sebanyak 21 ide dalam kurun waktu 10 menit (600 detik). Artinya meski terjadi *silence* (masa inkubasi), rata-rata produksi satu ide memakan waktu 28 detik. Masih minimnya produksi ide disebabkan siswa belum terbiasa untuk berani

mengeluarkan ide yang terlintas dibenaknya, sehingga ide-ide belum keluar secara spontan.

2. Kualitas Ide

Dan ide yang dihasilkan, banyak ide yang sama (berasal dari sudut pandang yang sama) hanya berbeda redaksi kata. Seperti ide sudut pandang bentuk-bentuk hukuman, peringatan atau sanksi (dikenakan KKS, dihukum, dimarahi, tidak naik kelas, dinasehati, denda). Ide asing dan yang lain dan cukup berkualitas, hanya dua ide yaitu makanan tidak usah di bungkus, dan disediakanya alat makan, kursi, meja yang memadai di kantin.

Pengembangan ide belum begitu terlihat, walaupun ada pengembangannya baru pada penjabaran lebih spesifik dan sudut pandang yang sama. Misal, sudut pandang kelas, kantin, hukuman, inisiatif pribadi,. Minimnya pengembangan ide ini disebabkan karena siswa belum berani untuk mencetuskan ide yang benar-benar asing, aneh, dan dari teman-teman yang lain.

3. Perilaku Kreatif

Siswa masih menertawakan teman yang lain secara bearamai-ramai, ketika sedang mengungkapkan idenya pada tahap pencetusan gagasan. ini menghambat tercetusnya ide siswa yang lain, karena adanya perasaan malu.

Siswa yang berpartisipasi mengungkapkan gagasan dalam tahap pencetusan gagasan sebanyak 12 orang (31,5 %) dan jumlah siswa yang hadir. Siswa laki-laki lebih percaya diri mengungkapkan idenya, siswi perempuan lebih malu-malu.

Aspek Tindakan Brainstorming

1. Penjelasan rumusan tujuan kegiatan kurang jelas, sehingga siswa kurang dapat memahami dengan baik dan menghambat aspek kelancaran pencetusan gagasan.
2. Penyajian kegiatan masih tampak terkotak-kotak antara kegiatan pembuka-inti-penutup, membuat siswa tidak memahami dengan utuh kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Dengan teknik peluncuran bebas terlihat siswa yang ekstrovert lebih berani dan mendominasi pemberian gagasan.

Refleksi

1. Pemanasan (warming up) selain berfungsi sebagai switch mental dan berpikir konvergen ke arah berpikir divergen, ternyata dapat melibatkan (memfokuskan) siswa secara langsung dalam pembelajaran.
2. Keamanan psikologis dengan menjamin tidak adanya kritik, tanggapan negativ, terhadap ide yang dicetuskan selama tahap pencetusan gagasan, baik berasal dari guru maupun dari siswa sendiri. Dalam konteks siswa, siswa terbiasa untuk merespon atau mengomentari secara bersama-sama apapun yang disampaikan oleh teman yang lain, diperlukan penekanan dan pelatihan mereka untuk menahan diri dan memperolok ide atau pendapat teman, sekaligus menghargai hal-hal yang berbeda dari dirinya, sehingga suasana kreatif yang dapat mendorong berpikir kreatif siswa dapat tercipta.
3. Teknik peluncuran bebas, memberikan kesempatan atau rangsangan yang lebih pada siswa ekstrovert untuk mengekspresikan idenya berkali-kali. Sedangkan pada siswa introvert, teknik peluncuran bebas pada pertemuan ini sama sekali tidak dapat merangsang keberanian siswa untuk mengekspresikan ide, di samping teknik brainstorming ini merupakan hal yang baru juga bagi mereka.
4. Untuk merangsang kuantitas ide, perlu lebih ditekankan aturan main brainstorming, bahwa ide aneh, konyol, akan diterima apa adanya tanpa kritik.
5. Dengan teknik peluncuran bebas ternyata partisipasi siswa rendah, karena siswa saling mengandalkan atau menunggu teman yang lain untuk bicara. Namun teknik ini memungkinkan untuk siswa yang kreatif bebas mengekspresikan idenya berkali-kali.

Keputusan

Berdasarkan refleksi Siklus I maka diambil keputusan untuk melanjutkan ke siklus dengan masukan-masukan sebagai berikut:

1. Guru harus lebih menegaskan aturan main di setiap tahapan kegiatan brainstorming, karena dalam kedua tahapan tersebut peraturannya berbeda, sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai.
2. Untuk merangsang berpikir kreatif siswa untuk mau mempertahankan pendapatnya, berargumen dengan kuat untuk pendapat yang diyakininya, perlu penambahan waktu pada evaluasi gagasan. Sehingga tahap pencetusan dan evaluasi gagasan pada siklus II, siswa lebih fokus dan berfikir siswa lebih tereksplorasi.
3. Guru pembimbing harus kreatif dalam membangkitkan respon siswa agar siswa dapat menampilkan ekspresi dengan bebas.
4. Guru harus bersikap lebih tegas sehingga kelas lebih terkontrol dengan baik.
5. Penegasan aturan main setiap tahapan masih harus diperjelas, sehingga dapat dipahami siswa.
6. Guru harus tanggap (kreatif) untuk merangsang respon siswa.
7. Penggunaan media untuk warming up sudah bagus.

Data Hasil Penelitian Siklus II

Rekaman Fakta

Pembukaan

Guru melakukan pembukaan dengan warming up “Teka-teki”. Guru menempelkan gambar ikan yang dibuat dari kertas warna ungu yang direkat dengan lem yang begitu lekat, sehingga dapat dicopot atau ditempel dengan lem lagi, pada sebuah media karton berwarna krem di papan tulis. Dan mengibaratkan bahwa ikan tersebut tersusun atas delapan (8) lidi sebagai kerangka dan satu (1) koin sebagai mata ikan, ikan tersebut menghadap ke sisi kiri karton. Guru mengilustrasikan pada siswa “ Bagaimana caranya membuat ikan tersebut berbalik arah ke sisi kanan karton, dengan hanya memindahkan tiga (3) lidi dan satu (1) koin tersebut?”

Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan mencoba idenya untuk memecahkan teka-teki ikan tersebut. Siswa tampak sibuk menggambar, mengujicobakan idenya dengan mencorat-coret di kertas masing-masing. Sebagian siswa lain, memandangi gambar di papan tulis sambil berdiskusi dengan teman yang lain. Setelah satu menit ada siswa laki-laki yang mengangkat tangan untuk mencobakan idenya ke depan kelas. Guru menyemangati dengan berkata “Ayo, tidak apa-apa. Silahkan maju kedepan”. Siswa tersebut mencoba memindahkan beberapa sisi ikan, walaupun akhirnya tidak berhasil. Guru mengembalikan kembali posisi ikan seperti semula, dan menawarkan kepada kelas kembali. Satu siswa laki-laki yang lain mengangkat tangan, dan mencobakan idenya di depan. Kali inipun gagal. Guru menantang siswa yang lain, akhirnya satu siswa perempuan mencobakan idenya ke depan, walaupun akhirnya gagal juga.

Akhirnya guru mencobakan satu cara untuk membuat ikan berbalik arah sesuai dengan ketentuan semula. Siswa memperhatikan dan kompak berkata, “Ooo begitu”. Guru mempertegas maksud dan permainan tersebut, yaitu untuk dapat memecahkan persoalan kita harus jeli dan berani untuk mencoba-coba ide.

Kegiatan Inti

Guru menjelaskan masalah yang akan dibahas, yaitu tentang pangkas rambut, dengan kalimat pertanyaan “Bagaimana menarik perhatian orang untuk mau mencukur rambut di tempat pangkas rambut ayahmu dan membuat mereka mau berlangganan seterusnya?” Dalam hal ini siswa di perintahkan membayangkan bahwa ayahnya yang membuka usaha pangkas rambut itu.

Tahap Pencetusan Gagasan

Guru mengingatkan aturan main, bahwa tidak boleh ada kritik, olok-olokan, tertawaan. Pada kesempatan ini menggunakan teknik pengungkapan gagasan secara bergilir yang memungkinkan setiap siswa mengungkapkan pendapatnya. Setiap siswa memiliki waktu 20 detik untuk berbicara, dan guru menghentakan spidol ke meja sebagai tanda pergantian orang. Dan 39 siswa yang hadir, 21 orang berbicara dan mengemukakan ide, 18 siswa yang tidak berbicara. Adapun ide yang tecetus adalah:

1) Membuat spanduk 2) Promosi gratis 3) Meminta maaf kalau tidak memuaskan 4) Pakai TV&AC 5) Membagikan brosur 6) Pelayanan yang baik 7) Potong gratis creambath 8) Sayembara berhadiah 9) Minuman gratis 10) Dapat tiket nonton gratis 11) Tiket undian 12) Memurahkan harga 13) Ramah pada pelanggan 14) Membuat mutu terbaik kepada pelanggan 15) Bonus pijitan 16) Fasilitas yang baik 17) Fasilitas lengkap 18) Diskon 10% 19) Membagikan selebaran kepada orang yang lewat 20) Iklan di media masa 21) Semuanya gratis.

Selama pengungkapan gagasan, guru menghampiri siswa yang mendapat giliran bicara. Beberapa siswa berbicara dengan cukup keras dan terdengar dengan jelas ke seluruh kelas.

Tahap Evaluasi Gagasan

Guru memandu tahap evaluasi gagasan, dengan menawarkan kepada kelas, bagaimana cara untuk lebih menyederhanakan, mengkategorikan, ide-ide yang ada atau memilih ide yang paling mungkin dilaksanakan. Guru menantang siswa untuk mengangkat tangan. Lebih kurang satu detik, tidak ada yang mengangkat tangan. Akhimya guru memancing dengan berucap, “ide mana yang dapat mewakili semua ide yang lainnya?” Satu siswa laki-laki bersuara keras tanpa mengangkat tangan, berkata, “Semuanya gratis”. Seluruh siswa tertawa.

Guru menuliskan ide di tengah-tengah papan tulis, sambil berkata, “Baik, kita mulai dari semuanya gratis. Apakah yang akan di gratiskan? Benarkah kalian semuanya gratis?”. Siswa secara beramai-ramai menyelutuk” Tidak, tidak semuanya gratis”, “Minumannya saja yang gratis”, “Pangkasnya saja yang gratis”, “Pijit saja yang gratis”, “Creambath saja yang gratis”. Guru mengungkapkan pertanyaan pancingan, “Apakah kalian mau ayah kalian menggratiskan semuanya di hari pertama?”. Sebagian siswa berkomentar, “Jangan, yang gratis minumannya saja”, “Gratisnya untuk 20 orang pertama saja”, Minumannya aqua saja biar murah”, dll. Komentar siswa beragam. Begitu seterusnya sampai pada pembahasan perihal pemasangan iklan di media massa, pemasangan spanduk, serta penyebaran brosur. Guru mengajukan pertanyaan pancingan, “Koran yang bagaimana?”, “Tempat yang bagaimana yang efektif untuk mengiklankannya?”.

Siswa tidak ada satupun yang mengangkat tangan untuk memberikan pendapatnya. Atau mempertahankan pendapat yang diutarakannya pada pencetus gagasan. Akhirnya dihasilkan tiga ide yang paling mungkin dilakukan untuk mempromosikan Pangkas Rambut ayah, yaitu:

1. Gratis potong rambut dan soft drink di hari pertama, hanya untuk pelanggan pertama yang datang.
2. Membuat iklan di Koran yang paling banyak di baca orang.
3. Memasang brosur, spanduk, di jalan-jalan strategis, kendaraan umum, dan WC umum.

Guru menutup pertemuan dengan tergesa-gesa dan mengucapkan terima kasih atas ide-ide yang telah disumbangkan dalam kegiatan hari ini.

Data Hasil Pengamatan

Aspek Berpikir Kreatif

1. Kuantitas Ide

Dari segi kualitas, ide yang dihasilkan sama sebanyak 21 ide. Namun 21 ide yang dihasilkan pada berasal dari 21 siswa yang berbeda. Terdapat pertumbuhan (peningkatan) kuantitas siswa yang mengungkapkan ide, yaitu sebanyak dua puluh satu (21) orang. Meskipun ada tujuh belas (18) siswa yang tidak dapat memanfaatkan gilirannya., karena alasan idenya sama dengan yang telah di ungkapkan teman lain.

Selama 10 menit brainstorming ini, guru mengalokasikan waktu 20 detik waktu bicara masing-masing siswa, dengan jumlah siswa yang hadir 39 siswa. Siswa yang tidak bicara sebanyak delapan belas siswa, ini artinya terjadi pembuangan waktu sebanyak 180 detik. Jika dalam kondisi brainstorming berjalan lancar, maka telah tecetus ide tambahan sebanyak 10 ide.

2. Kualitas Ide

Pengembangan ide sudah lebih banyak terjadi, karena masing-masing siswi mempunyai kesempatan untuk mengedarkan ide teman sebelumnya. Meskipun pengembangan ide masih dari sudut pandang yang sama. Seperti dari sudut pandang pengiklanan (spanduk-promosi-iklan selebaran), fasilitas (penyebutan contoh, yaitu TV, AC), bonus (pijat, soft drink, creambath, diskon, tiket undian, tiket nonton gratis), dll. Hal ini dikarenakan siswa terbiasa berpikir dalam sudut pandang norma yang ada dan sikap konformitas dengan kelompok. Selain itu ide sudah relevan dengan masalah. Tidak ada yang asal bunyi.

3. Prilaku Kreatif

Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ini berjumlah 21 orang (72,4 %) dari 39 siswa yang hadir, partisipasi ini meningkat karena guru memberikan kesempatan yang sama untuk setiap siswa yang mengungkapkan gagasan.

Siswa yang antusias mengungkapkan pendapat dalam evaluasi gagasan belum ada. Begitu juga dalam hal mempertahankan pendapat, atau mengemukakan argumentlogis.

Keinginan siswa untuk menertawakan pendapat temannya berkurang, ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengendalikan diri untuk tidak menertawakan, karena adanya aturan yang tidak memperbolehkan siswa untuk itu.

Aspek Tindakan Brainstorming

1. Pembukaan dengan warming up “Teka-teki iklan” dapat menarik menarik minat dan perhatian siswa, sehingga siswa langsung terlibat dalam pembelajaran.
2. Penjelasan tentang aturan main dari guru masih terlalu rumit untuk dipahami siswa, sehingga reaksi (respon) siswa belum muncul terutama dalam tahap evaluasi gagasan.
3. Teknik bertanya dan mengolah jawaban yang dilakukan guru masih kaku, sehingga respon siswa yang muncul dangkal dan terbatas

Refleksi

1. Dengan menggunakan teknik brainstorming secara bergiliran, memungkinkan setiap siswa untuk bicara termasuk untuk siswa yang introvert (pemalu, tertutup), sehingga meningkatkan partisipasi siswa. Di samping itu juga menambah keberanian siswa untuk berpendapat, karena pada hakikatnya memiliki hak untuk bicara dan didengarkan secara sama seperti yang lain. Namun teknik bergiliran ini sedikit membatasi spontanitas atau kelancaran pencetus gagasan bagi siswa yang extrovert, yang biasanya berkali-kali mengekspresikan idenya.
2. Berkurangnya tertawaan atau olok-olokan dari teman yang lain, menumbuhkan kepercayaan diri siswa, sehingga tingkat partisipasi meningkat. Suasana bebas tanpa kritik, kecaman, olok-olokan, dan penilaian negatif dari guru ataupun dari teman (suasana kreatif) akan menunjang berkembangnya berpikir kreatif dan terciptanya ide-ide kreatif itu sendiri.
3. Keterampilan bertanya dan mengolah jawaban guru mempengaruhi fleksibilitas dan dinamisasi proses brainstorming.

Kesimpulan

Berdasarkan dua siklus penelitian tindakan yang telah dilaksanakan di kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian dan Hipotesis Tindakan

Secara umum teknik brainstorming meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan, meskipun belum terlihat peningkatan kuantitas ide dari satu siklus ke siklus berikutnya. Namun, kualitas ide yang lebih relevan dengan masalah dari sudut pandang yang beragam, serta beberapa aspek perilaku kreatif seperti berkurangnya olok-olokan atau tertawaan terhadap teman, keberanian mengungkapkan pendapat yang lebih merata pada mayoritas siswa, telah adanya siswa yang mampu mempertahankan pendapat dan memberikan alasan logis. Hal ini berarti tujuan penelitian dan hipotesis tindakan terbukti, yaitu penerapan brainstorming mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan.

2. Temuan-temuan penting

- Masih ada siswa yang sama sekali belum mengungkapkan idenya di forum kelas, Hal ini disebabkan karena siswa pemalu dan belum pernah sama sekali mengekspresikan dirinya. Ditambah lagi iklim belajar yang tidak terlalu kondusif untuk melatih keberanian dan inisiatif siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
- Mayoritas siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya jika guru menawarkan atau mempersilahkan siswa untuk berpendapat. Hal ini menandakan bahwa inisiatif dan keberanian siswa menanggung resiko masih rendah.
- Adanya peraturan brainstorming” semua ide akan diterima apa adanya tanpa kritik” mendorong sebagian siswa untuk berani mengeluarkan pendapat yang ada dalam pikirannya. Namun hal ini tidak cukup mampu merubah perilaku konformitas siswa, karena mayoritas siswa masih terbiasa berpikir dalam konteks “ penilaian guru dan penilaian teman “. Untuk itu penegasan berulang-ulang tentang “ bolehnya keberagaman dalam pendapat “ masih diperlukan, sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk berekspresi dalam sudut pandang mereka sendiri.
- Peraturan dasar brainstorming “ tidak boleh mentertawakan atau mengkritik teman yang sedang bicara “, memberikan sedikit pembiasaan kepada siswa untuk mengendalikan diri dan kelompok teman. Sebaliknya tertawaan untuk ide-ide yang terdengar lucu, konyol, aneh diperbolehkan dalam brainstorming, selama tidak mengenai orangnya. Namun realitasnya siswa kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan masih belum mampu untuk membedakan dan memisahkan keduanya. Sehingga dalam pelaksanaannya masih cenderung overlapping antara mentertawakan ide atau orangnya, dan hal ini cukup menghambat spontanitas dan keberanian siswa yang lain.
- Penggunaan teknik-teknik tertentu dalam brainstorming memiliki dampak yang berbeda untuk masing-masing siswa. Teknik bergiliran lebih memungkinkan untuk seluruh siswa (termasuk siswa yang introvert) berani untuk mengungkapkan gagasannya. Sebaliknya bagi siswa yang ekstrovert, teknik bergiliran ini sangat membatasi ekpresi idenya. Penggunaan teknik peluncuran bebas memberikan kesempatan yang sangat luas bagi siswa ekstrovert untuk mengekspresikan idenya. Sebaliknya teknik ini sedikit menumbuhkan keberanian bagi siswa introvert untuk mengekspresikan idenya.
- Meskipun terjadi sesekali, efek kumulatif aktivitas kelompok belum begitu terlihat pada siswa kelas VIII 5 SMP Parigi Kota Tangerang Selatan, karena siswa terbiasa berfikir lambat dan tidak mampu membagi konsentrasi untuk “melihat” ide apa yang bisa muncul setelah mendengar ide teman yang lain. Dalam hal ini faktor penyebabnya mungkin berhubungan dengan faktor kognitif berfikir siswa.

Daftar Pustaka

- Aminan, M. “*Meningkatkan Peran Guru dalam Meningkatkan Shibqah (sebuah penelitian tindakan di yayasan Islamic Village Tangerang 1998)*, Disertasi Pascasarjana UNJ, 1999
- Avianti, R. Amalia, “Proses Penumbuhan Kreativitas Pembuatan Program CNC dengan Metode Brainstorming”, *Jurnal Kejuaraan Teknik Mesin FT*, UNJ, Volume 1 (2) Januari 2003
- Ayan, Jordan E. “*Bengkel Kreativitas*”, Bandung: Kaifa, 2002.
- DE Porte, Bobbi, *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa, 1999.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989
- Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah, *Penelitian Tindakan (Action Research)*, Jakarta: Depdikbud, 1999
- K, Theresia, *Diklat Kuliah Metodologi Pendidikan Kualitatif*, FIP UNJ, 2000.
- Micalko, Michael, *Permainan Berfikir*, Bandung: Kaifa, 2001.

- Millis, Geoffrey E, *Action Research: A Guide for The Teacher Researcher*, New Jersey: Prentice Hall, 2002.
- Mortensen, Schermuler, *Guidance Today School*, USA: John Willey & Sons, Inc., 1964
- Munandar, S.C. Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: PT. Grasindo, 1997.
- _____, *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- Olson, Robert W, *Seni Berfikir Kreatif*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996.
- Prawiroatmojo, D, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: IKIP, 1987.
- Prayitno, *Layanan Bimbingan Kelompok*, Jakarta: Ghalia, 1995.
- _____, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Rawlinson, D.G., *Berfikir dan Brainstorming*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1989.
- Rimm, Silvia, *Why Bright Kids Get Poor Grades*, Jakarta: Erlangga, 1997.
- Roestyah, NK, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara, 1991.
- Rohayati, Eti, *Pengaruh Penggunaan Teknik Brainstorming Terhadap Kreativitas Menulis Siswa Kelas 5 SDN se-Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok*, Skripsi Jurusan Bahasa Indonesia UNJ, 2002.
- Romlah, Atiek, *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989.
- Semiawan, Conny, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, Jakarta: Gramedia, 1991.
- Stringer, Ernest, T, *Action Research Second Edition*, USA: SAGE publication Inc., 1999.
- Tim Pelatih Proyek PGSM, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Dirjen Pendidikan, 1999.
- Tim Metodologi Penelitian UT UNJ, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: UT UNJ, 2002.
- Winkel, W.S., *BK di Institusi Pendidikan*, Jakarta: Grasindo, 1997.