

Maryam Rahim  
Wenny Hulukati

ideas  
PUBLISHING

# PANDUAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

MATERI LAYANAN





Maryam Rahim, lahir di Gorontalo pada tanggal 18 Juli 1959. Pekerjaan sebagai dosen Universitas Negeri Gorontalo jurusan Bimbingan dan Konseling sejak tahun 1986 hingga sekarang. Buku yang telah ditulis: *Manajemen Bimbingan dan Konseling* (tahun 2014), *Pengembangan Diri Siswa SMA* (tahun 2016), *Pengembangan Karakter Siswa Menengah Atas* (tahun 2016), *Perkembangan Peserta Didik Usia PAUD-SD-SMP-SMA-PT*, (tahun 2017), *Panduan Bimbingan dan Konseling Kecerdasan Sosial Siswa SMP Kelas VII* (tahun 2017), serta *Panduan Pembelajaran Bahasa Daerah Gorontalo bagi Anak Usia Dini* (tahun 2017).

Wenny Hulukati, lahir di Gorontalo pada tanggal 18 September 1957. Pekerjaan sebagai dosen Universitas Negeri Gorontalo jurusan Bimbingan dan Konseling sejak tahun 1985 hingga sekarang. Buku yang telah ditulis: *Perkembangan Peserta Didik Remaja* (tahun 2014), *Pengembangan Diri Siswa SMA* (tahun 2016), *Pengembangan Karakter Siswa Menengah Atas* (tahun 2016), *Perkembangan Peserta Didik Usia PAUD-SD-SMP-SMA-PT* (tahun 2017), serta *Panduan Pembelajaran Bahasa Daerah Gorontalo bagi Anak Usia Dini* (tahun 2017).

Buku ini memuat materi layanan yang digunakan guru dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Terdapat delapan materi yang sesuai dengan topik layanan, yakni: keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan mengelaborasi, keterampilan mengevaluasi, rasa ingin tahu, imajinatif, dan merasa tertantang oleh kemajuan.

**MATERI LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING  
UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Sanksi Pelanggaran Pasal 113  
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014  
Tentang Hak Cipta**

(1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).

(2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

(3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Maryam Rahim  
Wenny Hulukati

**MATERI LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING  
UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
SISWA SEKOLAH DASAR**



**IP.071.10.2020**

---

**Panduan Bimbingan dan Konseling  
untuk Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar:  
Materi Layanan**

Maryam Rahim  
Wenny Hulukati

Pertama kali diterbitkan pada Oktober 2020  
Oleh Ideas Publishing  
Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie No. 110 Kota Gorontalo  
Surel: infoideaspublishing@gmail.com  
Anggota IKAPI, No. 0001/ikapi/gtlo/II/14

ISBN: 978-623-234-127-2

Penyunting : Abdul Rahmat  
Penata Letak : Siti Khumaira Dengo  
Desain Sampul : Ilham Djafar

---

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian  
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

## DAFTAR ISI

<b>Daftar Isi .....</b>	<b>v</b>
<b>Prakata .....</b>	<b>vii</b>
<b>Pengantar Materi Layanan .....</b>	<b>xi</b>
Materi 1 Keterampilan Berpikir Lancar .....	1
Materi 2 Keterampilan Berpikir Luwes .....	11
Materi 3 Keterampilan Berpikir Orisinil .....	19
Materi 4 Keterampilan Mengelaborasi.....	27
Materi 5 Keterampilan Mengevaluasi.....	35
Materi 6 Rasa Ingin Tahu.....	45
Materi 7 Imajinatif.....	57
Materi 8 Merasa Tertantang oleh Kemajuan.....	71





## PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penyusunan buku Panduan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar ini dapat diselesaikan. Buku Materi Layanan Bimbingan dan Konseling ini merupakan bagian utuh dari Panduan Bimbingan dan Konseling untuk Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar, yang disusun sebagai hasil Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*).

Semua orang berpotensi untuk menjadi orang kreatif, begitulah pendapat Steve Curtis (dalam DePorter dan Hernacki, 2000: 292). Pendapat ini tentu tidak salah, bahkan harus disambut dengan positif, sebagaimana kita meyakini bahwa Allah Swt., telah memberikan anugerah berbagai potensi pada setiap hamba-Nya. Mengacu pada pendapat tersebut, maka jelas bahwa siswa sekolah dasar juga merupakan individu yang memiliki potensi kreatif.

Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dan juga melalui layanan bimbingan dan konseling. Buku panduan ini disusun untuk digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai pedoman dalam menjalankan peran dimaksud.

Buku ini memuat uraian materi tentang kreativitas yang terdiri dari 8 (delapan) indikator, yakni: Keterampilan Berpikir Lancar, Keterampilan Berpikir Luwes, Keterampilan Berpikir Orisinil, Keterampilan Mengelaborasi, Keterampilan Mengevaluasi, Rasa Ingin Tahu, Imajinatif, Merasa Tertantang oleh Kemajuan. Diharapkan buku ini dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling secara efektif sehingga dapat menciptakan siswa-siswa sekolah dasar yang memiliki kreativitas yang tinggi, yang mampu menghasilkan karya-karya kreatif yang bermanfaat bagi dirinya, keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Dengan selesainya penyusunan buku panduan ini, maka kami sebagai tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Pimpinan Universitas Negeri Gorontalo yang telah mengalokasikan dana penelitian, Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Gorontalo dan staf administrasi yang telah memperlancar terlaksananya kegiatan penelitian ini, Pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan yang senantiasa memberikan motivasi meneliti bagi dosen, serta pihak-pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku dan dalam pelaksanaan penelitian yang telah menghasilkan buku panduan ini. Sebagai manusia biasa, kami menyadari masih

terdapat hal-hal yang perlu disempurnakan dalam buku panduan ini. Oleh sebab itu, sangat diharapkan masukan dan kritikan dari para pengguna buku ini khususnya guru bimbingan dan konseling demi penyempurnaan di masa yang akan datang.

Gorontalo, Juni 2020

Penulis



## **MATERI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR**

---

### **A. Pengantar**

**B**uku ini berisi materi layanan yang dapat digunakan sebagai bahan dan petunjuk operasional bagi guru bimbingan dan konseling/konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Buku ini merupakan bagian dari Panduan Bimbingan dan Konseling untuk Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.

### **B. Komponen Panduan**

Komponan-komponen yang diuraikan dalam buku panduan ini meliputi:

1. Deskripsi topik yang dibahas.
2. Tujuan yang akan dicapai.
3. Latihan.
4. Daftar rujukan.

Buku ini dimaksudkan untuk membantu guru bimbingan dan konseling/konselor agar memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang dibahas dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk pengembangan kreativitas siswa

sekolah dasar. Namun demikian, materi yang diuraikan di buku ini dapat dikembangkan lagi oleh guru sesuai dengan kebutuhan. Diharapkan layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dengan menggunakan panduan ini benar-benar dapat membantu siswa sekolah dasar memiliki kreativitas tinggi yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari baik bagi dirinya sendiri, bagi masyarakat, maupun bagi bangsa.

# MATERI 1

## KETERAMPILAN BERPIKIR LANCAR







**A. Deskripsi**

**K**reativitas secara umum diartikan sebagai kemampuan menemukan ide-ide baru atau ide-ide orisinal, termasuk kemampuan memodifikasi beberapa unsur yang menghasilkan produk baru. Munandar (2004) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada. Keterampilan berpikir lancar merupakan salah satu ciri kreativitas. Seperti juga pendapat Mardianto (dalam Panjaitan dan Surya, 2017), kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar.

Seseorang yang kreatif memiliki kemampuan menghasilkan berbagai ide yang tidak terpikirkan orang lain dalam waktu yang cepat. Ide-ide tersebut tercetuskan dengan cepat sebelum orang lain memikirkannya. Guilford (dalam Munandar, 2004) mengemukakan bahwa berpikir lancar (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.

Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas. Munandar (2004:87) mengemukakan bahwa berpikir lancar (*fluent thinking*) atau kelancaran yang menyebabkan seseorang mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Menurut Azahri (2013), keterampilan berpikir lancar ditandai dengan kemampuan berpikir sebagai berikut: (a) menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, (b) menghasilkan motivasi belajar, (c) arus pemikiran lancar.

Secara rinci, ciri-ciri kemampuan berpikir lancar, adalah:

1. Menghasilkan banyak gagasan/ide yang keluar dari pemikiran seseorang, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban dengan cepat. Orang yang memiliki kemampuan berpikir lancar mampu menghasilkan banyak gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan, di mana gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan itu di luar dari yang biasanya dipikirkan oleh orang lain. Contohnya ketika anak diminta untuk mengemukakan 10 kegunaan kertas,

maka anak tersebut mampu memberikan jawaban yang bervariasi sesuai permintaan, yakni 10 kegunaan kertas, di mana jawaban tersebut berbeda dengan jawaban yang pada umumnya dikenal orang, misalnya kertas digunakan untuk menulis. Anak yang kreatif akan memberikan jawaban yang tidak biasanya itu, misalnya kertas berguna untuk: dijadikan pembersih meja yang kotor, menyerap air, menyumbat lubang, alas lemari, dan lainnya.

2. Arus pemikiran lancar, artinya berbagai gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan itu diungkapkan dalam waktu yang cepat. Jika orang lain membutuhkan waktu 10 menit untuk berpikir, maka orang yang memiliki kelancaran berpikir akan membutuhkan waktu lebih singkat dari itu. Contohnya: jawaban anak terhadap 10 kegunaan kertas diberikan dalam waktu yang secepat mungkin, atau jika waktunya telah ditentukan misalnya 10 menit, maka anak itu akan memberikan jawaban sesuai waktu yang telah ditetapkan tersebut, bahkan lebih cepat dari waktu 10 menit itu.
3. Kemampuan berpikir lancar dilihat dari segi kuantitasnya dan bukan dari segi kualitas. Hal ini berarti semakin banyak gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, menunjukkan orang

tersebut memiliki kemampuan berpikir lancar. Namun demikian, tetap perlu dipertimbangkan relevansi antara gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan itu dengan obyek atau peristiwa yang dibahas. Contohnya jika anak diminta untuk mengemukakan 10 kegunaan kertas, maka anak akan menjawab sesuai karakteristik kertas, yakni dapat menyerap air, dapat menghilangkan kotoran, dapat dibentuk menjadi bulat, dan lainnya.

Mencermati penjelasan singkat tentang keterampilan berpikir lancar maka kita dapat menyimpulkan bahwa tidak semua orang memiliki keterampilan ini, dalam arti keterampilan berpikir lancar hanya dimiliki oleh orang-orang yang kreatif. Namun bukan berarti keterampilan berpikir lancar tidak dapat dimiliki oleh semua orang. Semua orang berpotensi untuk menjadi orang kreatif, begitulah pendapat Steve Curtis (dalam DePorter dan Hernacki, 2000:292). Pendapat ini tentu tidak salah, bahkan harus disambut dengan positif, sebagaimana kita meyakini bahwa Allah SWT telah memberikan anugerah berbagai potensi pada setiap hambaNya.

Siswa sekolah dasar sebagai individu yang sedang dalam proses perkembangan tentu saja memiliki potensi kreatif, termasuk potensi atau kemampuan beripikir lancar. Oleh sebab

itu menjadi tugas guru untuk membantu pengembangan potensi siswa sekolah dasar agar mereka memiliki kemampuan berpikir lancar.

## **B. Tujuan yang Akan Dicapai**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan berpikir lancar, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mampu menghasilkan banyak gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan, di mana gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan itu di luar dari yang biasanya dipikirkan oleh orang lain.
2. Mampu menghasilkan berbagai gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan dalam waktu yang cepat.
3. Mampu menghasilkan berbagai gagasan atau ide, saran pemecahan masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan yang relevan dengan obyek atau peristiwa yang dibahas.

### C. Latihan

Untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir lancar pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan.

#### Latihan 1:

Siswa diminta mengemukakan **10 (sepuluh) kegunaan ember dalam waktu 10 menit**. Siswa diminta mengerjakan dengan batas waktu yang sangat ketat itu yakni **10 menit** (fokus penilaian ketepatan perintah, yakni 10 kegunaan ember dan waktu 10 menit).

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....
- 7) .....
- 8) .....
- 9) .....
- 10) .....

#### Latihan 2 :

Siswa diminta memberikan **10 (sepuluh) saran terhadap masalah**, misalnya masalah “siswa yang tidak memiliki fasilitas

belajar di rumah” dalam waktu 10 menit. Siswa diminta mengerjakan dengan batas waktu yang sangat ketat itu yakni **10 menit** (fokus penilaian pada perintah, yakni 10 saran dan waktu 10 menit).

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....
- 7) .....
- 8) .....
- 9) .....
- 10) .....

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

### **Daftar Rujukan**

- Azahri. (2013). “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III”. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7 No. 2. Hal 1-12.*
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. (2000). *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan*

*Menyenangkan*. Penerjemah: Alwiyah Abdurrahman. Bandung. Kaifa.

Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Panjaitan, Agustina Hariani dan Surya, Edy. Creative Thinking (Berpikir Kreatif) dalam Pembelajaran Matematika: <https://www.researchgate.net/publication/321849189>.



## MATERI 2

# KETERAMPILAN BERPIKIR LUWES





### A. Deskripsi

Selain memiliki keterampilan berpikir lancar, seseorang yang kreatif juga memiliki keterampilan berpikir luwes atau keluwesan berpikir (*flexible thinking*). Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan bahwa keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

Menurut Munandar (2009:87) berpikir luwes (*flexible thinking*) atau kelenturan yang menyebabkan seseorang mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. Sebagaimana Azahri (2013) berpendapat bahwa keterampilan berpikir lentur (fleksibel) adalah keterampilan berpikir yang memiliki ciri-ciri: (a) menghasilkan gagasan-

gagasan yang tidak seragam, (b) mampu mengubah cara atau pendekatan, dan (c) arah pemikiran yang berbeda.

Secara rinci ciri-ciri kemampuan berpikir luwes, adalah:

1. Mampu untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi. Orang yang kreatif memiliki pemikiran terbuka, sehingga akan melahirkan sejumlah ide atau gagasan yang bervariasi, pertanyaan-pertanyaan atau jawaban-jawaban yang bervariasi pula. Contohnya: anak akan memberikan sejumlah ide atau gagasan yang bervariasi tentang masalah rendahnya motivasi generasi muda menggunakan bahasa daerah Gorontalo.
2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda. Orang kreatif mampu menciptakan banyak ide yang memperkaya jumlah solusi atau produk potensial. Contohnya: anak dapat menjelaskan penyebab masalah rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa dari berbagai sudut pandang, yakni melihat dari sudut pandang/faktor siswa itu sendiri, dari sudut pandang/faktor pergaulan, dari sudut pandang/faktor guru, dan lainnya.

3. Mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif tidak hanya menggunakan satu pendekatan dalam mencari jawaban terhadap pertanyaan atau solusi terhadap masalah, namun ia mampu menggunakan berbagai macam pendekatan sehingga menghasilkan berbagai macam jawaban atau solusi berdasarkan pendekatan yang digunakan. Contohnya anak dapat mengemukakan penyebab masalah rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa dari pendekatan sosial, yakni dari pengaruh media massa atau media sosial; dari pendekatan ekonomi, yakni pengaruh faktor ekonomi keluarga, dan pendekatan lainnya.

Jika disandingkan antara keterampilan berpikir luwes dengan keterampilan berpikir lancar, maka keterampilan berpikir luwes difokuskan pada kemampuan menemukan atau memproduksi sejumlah ide, gagasan, jawaban terhadap pertanyaan, atau solusi terhadap masalah sebagai hasil dari pada penggunaan berbagai macam cara atau pendekatan yang digunakan. Penemuan ide, gagasan, jawaban, atau solusi itu tidak dilihat dari sisi waktu yang digunakan. Sedangkan pada keterampilan berpikir lancar difokuskan pada kemampuan menghasilkan berbagai gagasan atau ide, saran pemecahan

masalah, dan jawaban terhadap pertanyaan dalam waktu yang cepat, dalam arti aspek kecepatan waktu menjadi ukuran dari kelancaran berpikir.

## **B. Tujuan yang Akan Dicapai**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan berpikir luwes, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mampu untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi.
2. Mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda.
3. Mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.

## **C. Latihan**

Untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir luwes pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan:

### **Latihan 1:**

Siswa diminta mengemukakan paling banyak **10 (sepuluh) ide/gagasan tentang cara melestarikan bahasa daerah di kalangan generasi muda.**

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....
- 7) .....
- 8) .....
- 9) .....
- 10) .....

**Latihan 2:**

Siswa diminta memberikan paling banyak 10 saran dari berbagai sudut pandang (misalnya dari sudut pandang peran keluarga, peran guru, peran tokoh masyarakat, peran media massa, dan lainnya) terhadap masalah, misalnya masalah “rendahnya motivasi generasi muda menggunakan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari”.

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....

- 6) .....
- 7) .....
- 8) .....
- 9) .....
- 10) .....

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

**Daftar Rujukan:**

Azahri. (2013). “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III”. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7 No. 2. Hal 1-12.*

Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.



# MATERI 3

## KETERAMPILAN BERPIKIR ORISINIL





**A. Deskripsi**

**G**uilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan bahwa originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Menurut Munandar (2009:87) keterampilan berpikir orisinil (*original thinking*) yang menyebabkan seseorang mampu melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik atau mampu menemukan kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari unsur-unsur yang biasa. Menurut Azahri (2013) keterampilan berpikir orisinil memiliki ciri-ciri berikut: (a) memberikan jawaban yang tidak lazim, (b) memberikan jawaban yang lain dari pada yang lain, (c) memberikan jawaban yang jarang diberikan kebanyakan orang. Menurut Killen (2009), keterampilan berpikir orisinil yaitu keterampilan berpikir kreatif untuk dapat memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.

Secara rinci ciri-ciri kemampuan berpikir orisinal, adalah:

1. Mampu memberikan gagasan yang baru dan unik dalam menyelesaikan masalah. Anak yang kreatif memiliki kemampuan memberikan gagasan baru dan unik dalam menyelesaikan suatu masalah. Gagasan baru adalah gagasan yang belum atau tidak diberikan oleh orang lain yang memikirkan masalah yang sama. Contohnya: ketika anak diberikan tugas menemukan solusi dari masalah kelestarian lingkungan dalam hal ini tentang apa yang harus dilakukan agar orang-orang tidak membuang sampah sembarangan, maka anak itu akan memberikan gagasan yang tidak diberikan oleh anak-anak yang lain. Gagasan unik artinya gagasan yang lain dari yang lain, yang berbeda dengan gagasan yang diberikan oleh orang lain. Contohnya: ketika anak diberikan tugas menggambar tong sampah, maka anak tersebut akan membuat gambar tong sampah yang benar-benar berbeda dengan gambar tong sampah yang biasa ditemukan di mana-mana, disertai alasan yang masuk akal atau logis.
2. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Anak yang kreatif memiliki kemampuan membuat kombinasi-kombinasi

atau memodifikasi unsur-unsur atau bagian-bagian dari suatu obyek yang tidak lazim dilakukan orang lain. Contoh: kombinasi antara becak dan motor yang menghasilkan bentor, kombinasi antara sepatu dan roda yang menghasilkan sepatu roda.

Jika dicermati, fokus dari keterampilan berpikir orisinil ini adalah kebaruan dan keunikan dari gagasan atau ide yang disampaikan. Semakin baru dan unik, maka semakin tinggi derajat orisinalitasnya. Termasuk juga kebaruan dan keunikan dari hasil kombinasi atau modifikasi.

#### **B. Tujuan yang akan dicapai:**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan berpikir orisinil, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mampu memberikan gagasan yang baru dan unik dalam menyelesaikan masalah.
2. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

### C. Latihan

Untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir orisinal pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan:

#### Latihan 1:

Siswa diminta mengemukakan 5 (lima) gagasan atau ide tentang solusi terhadap “kecenderungan penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar”. Fokus penilaian terhadap gagasan atau ide adalah pada aspek **“kebaruan” dan “keunikan”**.

Jawaban:

1. .... (apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
2. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
3. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
4. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
5. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)

## Latihan 2:

Siswa diminta mengemukakan 5 (lima) gagasan atau ide tentang solusi terhadap “kecenderungan merokok di kalangan anak-anak sekolah dasar”. Fokus penilaian terhadap gagasan atau ide adalah pada aspek “kebaruan” dan “keunikan”.

Jawaban:

1. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
2. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
3. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
4. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)
5. ....(apakah ada aspek “kebaruan” dan “keunikan”?)

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

### **Daftar Rujukan:**

Azahri. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7 No. 2. Hal 1-12.*

Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.



# MATERI 4

## KETERAMPILAN MENGELABORASI





**A. Deskripsi**

**G**uilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan elaborasi (*elaboration*), adalah kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Menurut Munandar (2009:87) keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*) yang menyebabkan seseorang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan. Menurut Azahri (2013) keterampilan berpikir terperinci (elaborasi), ditunjukkan dengan ciri-ciri: (a) mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, (b) memperinci detail-detail, dan (c) memperluas suatu gagasan.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengelaborasi atau memerinci mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. Anak yang kreatif memiliki kemampuan

mengembangkan atau memperkaya gagasan yang disampaikan orang lain sesuai dengan maksud yang disampaikan melalui gagasan tersebut. Ia bisa memahami point-point gagasan yang disampaikan dan selanjutnya mengembangkan point-point tersebut, baik dengan pikirannya sendiri maupun didukung dengan pendapat orang lain. Contoh, diberikan gagasan berikut: “seharusnya siswa tidak terjerumus pada penggunaan gadget secara berlebihan”. Anak yang kreatif akan mampu mengembangkan gagasan tersebut dengan pemikirannya “mengapa seharusnya siswa tidak terjerumus pada penggunaan gadget secara berlebihan”, dan “bagaimana supaya siswa tidak terjerumus pada penggunaan gadget secara berlebihan”. Kemampuan ini tidak dimiliki oleh anak yang memiliki kreativitas yang rendah.

2. Mampu menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut. Anak yang kreatif memiliki kemampuan membuat gagasan-gagasan yang masih bersifat umum menjadi lebih rinci, sehingga penjelasannya lebih mendalam dan mudah dipahami oleh orang yang menerima atau membaca

gagasan itu. Contoh: anak diminta membuat rincian tentang faktor-faktor penyebab siswa terjerumus pada penggunaan gadget secara berlebihan.

3. Mampu memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Anak yang kreatif memiliki kemampuan memerinci detail-detail suatu obyek, situasi, atau gagasan secara menarik sehingga mudah dipahami. Contoh: anak diminta untuk memerinci secara detail sebuah lukisan, gambar, atau foto tentang obyek wisata. Atau anak diminta memerinci detail terjadinya suatu peristiwa, atau situasi yang ada di sekitarnya.

Jika dicermati, maka aspek penting dalam keterampilan mengelaborasi ini adalah kemampuan anak membuat rincian suatu obyek, peristiwa, atau gagasan. Tingkat kreativitas anak dapat diukur dari rincian yang dibuat, semakin rinci, berkualitas, dan menarik, maka dapat dipastikan kreativitas anak semakin tinggi.

## **B. Tujuan yang akan dicapai:**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan mengelaborasi, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
2. Mampu menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.
3. Mampu memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

## **C. Latihan**

Untuk membantu mengembangkan kemampuan mengelaborasi pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan:

### **Latihan 1:**

Siswa diminta mengelaborasi (memerinci) paling banyak 3 (tiga) faktor penyebab “kecenderungan penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar”. Fokus penilaian terhadap gagasan atau ide adalah pada aspek **“rincian”**, **“kualitas”** dan **“kemenarikan”**.

Jawaban:

1. .... (apakah ada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”?)
2. .... (apakah ada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”?)
3. .... (apakah ada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”?)

### Latihan 2:

Siswa diminta mengelaborasi (memerinci) gagasan : siswa dapat menggunakan gadget jika dibutuhkan”. Fokus penilaian terhadap gagasan atau ide adalah pada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”.

Jawaban:

1. .... (apakah ada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”?)
2. .... (apakah ada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”?)
3. .... (apakah ada aspek “rincian”, “kualitas” dan “kemenarikan”?)

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

### **Daftar Rujukan:**

Azahri. (2013). "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III". *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7 No. 2. Hal 1-12.*

Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.



# MATERI 5

## KETERAMPILAN MENGEVALUASI





**A. Deskripsi**

**M**engevaluasi atau menilai merupakan kegiatan memberikan nilai kepada sesuatu obyek atau peristiwa dengan menggunakan kriteria tertentu. Dalam taxanomi Bloom dkk, mengevaluasi merupakan tingkatan berpikir yang tertinggi dari kemampuan berpikir lainnya. Tingkatan berpikir menurut taxanomi Bloom dkk, adalah sebagai berikut: (a) mengetahui (*knowing*) adalah suatu proses berpikir yang didasarkan pada *retensi* (menyimpan) dan *retrieval* (mengeluarkan kembali) sejumlah pengetahuan yang pernah didengar atau dibaca; (b) memahami (*understanding*) adalah suatu proses berpikir yang sifatnya lebih kompleks yang mempunyai kemampuan dalam penterjemahan, interpretasi, ekstrapolasi, dan asosiasi; (c) menerapkan (*application*) adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, fakta, teori, dan lain-lain untuk menyimpulkan, memperkirakan, atau menyelesaikan suatu masalah; (d) menganalisis (*analysis*) juga berpikir secara divergen yaitu kemampuan menguraikan suatu konsep atau

prinsip dalam bagian-bagian atau komponen-komponennya; (e) mensintesis (*synthesis*) adalah kemampuan untuk melakukan suatu generalisasi atau abstraksi dari sejumlah fakta, data, fenomena, dan lain-lain; dan (f) mengevaluasi (*evaluation*) disebut juga *intellectual judgment*, yaitu pengetahuan yang luas dan dalam tentang sesuatu pengertian dari apa yang diketahui serta kemampuan analisa dan sintesis sehingga dapat memberikan penilaian atau evaluasi. Dengan kata lain kemampuan mengevaluasi merupakan akumulasi dari semua kemampuan berpikir dibawahnya (Mayasari, 2006).

Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa kemampuan mengevaluasi membutuhkan kemampuan mengsinergikan beberapa kemampuan dasar lainnya, yakni mengetahui (*knowing*), pemahaman (*understanding*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), dan sintesis (*synthesis*). Keterampilan mengevaluasi termasuk dalam lingkup berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinkings* atau sering disingkat *HOTS*).

Seseorang yang kreatif memiliki keterampilan mengevaluasi, di samping keterampilan lain sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Keterampilan mengevaluasi adalah kemampuan menilai suatu obyek atau peristiwa dengan menggunakan kriteria tertentu. Keterampilan ini menuntut

pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada. Keterampilan menilai menghendaki penilai (evaluator) untuk memberikan penilaian atau pertimbangan tentang obyek yang diukur dengan menggunakan standar atau kriteria tertentu. Dalam taksonomi belajar menurut Bloom, keterampilan mengevaluasi merupakan tahap berpikir kognitif yang paling tinggi. Pada tahap ini siswa menuntut agar ia mampu mensinergikan aspek-aspek kognitif lainnya dalam menilai sebuah fakta atau konsep.

Memerhatikan uraian sebelumnya, maka dapat disimpulkan keterampilan mengevaluasi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat memberikan penilaian terhadap suatu ide, gagasan, pertanyaan, suatu rencana penyelesaian masalah, obyek, atau peristiwa berdasarkan kriteria tertentu dan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang menilai harus memahami dengan jelas sesuatu yang dinilai dan memiliki kriteria sebagai patokan dalam membuat penilaian. Seseorang dapat menilai sejenis buah itu rasanya "*asam*" karena sebelumnya telah ada kriteia yang di sebut dengan rasa "*asam*", demikian pula dengan buah yang rasanya "*manis*" sebab ada kriteria

yang disebut dengan rasa “*manis*”. Hal yang sama berlaku bagi “*gagasan*” yang benar atau gagasan yang “*salah*” atau “*kurang tepat*”, sebab telah ada kriteria tentang gagasan yang “*benar*”. Anak yang kreatif mampu menilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu dan mampu memberikan penjelasan tentang penilaiannya itu dengan logis.

2. Dapat mencetuskan gagasan-gagasan penyelesaian suatu masalah dan dapat melaksanakannya dengan benar. Anak yang kreatif tidak hanya sekedar mampu memberikan penilaian, namun juga dapat melahirkan gagasan-gagasan baru untuk menyelesaikan masalah berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukannya, dan mampu melaksanakan atau mengimplementasikan gagasan itu dengan benar pula. Contoh: anak diminta menilai perilaku sebagian orang terkait dengan pencegahan covid-19, atau menilai gagasan pemerintah dalam penanganan covid-19. Jika menurut penilaiannya gagasan perilaku sebagian masyarakat atau gagasan pemerintah itu belum tepat, maka anak diminta untuk melahirkan cara penyelesaian yang benar.

3. Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan. Keputusan yang diambil berdasarkan hasil penilaian itu memiliki alasan yang dapat dipertanggungjawabkan. Alasan tersebut dapat berupa pendapat pakar, data-data yang akurat, atau bukti-bukti lain yang dapat diamati. Contoh: anak diminta untuk membuat keputusan tentang apa yang akan dilakukannya dalam usaha mencegah penularan covid-19 disertai dengan alasannya mengambil keputusan tersebut.

Jika dicermati, fokus dari keterampilan mengevaluasi adalah kemampuan anak memberikan penilaian terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu, serta keterampilan membuat keputusan berdasarkan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### **B. Tujuan yang akan dicapai:**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan mengevaluasi, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat memberikan penilaian terhadap suatu ide, gagasan, pertanyaan, suatu rencana penyelesaian

masalah, obyek, atau peristiwa berdasarkan kriteria tertentu dan jelas.

2. Dapat mencetuskan gagasan-gagasan penyelesaian suatu masalah dan dapat melaksanakannya dengan benar.
3. Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan.

### C. Latihan

Untuk membantu mengembangkan kemampuan mengevaluasi pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan:

#### Latihan 1:

Siswa diminta mengemukakan gagasan atau ide tentang solusi terhadap “kecenderungan penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar”. Selanjutnya siswa lain diminta untuk menilai gagasan itu. Fokus penilaian terhadap **“hasil penilaian”** dan **“kriteria yang digunakan”**.

Jawaban:

- a. Gagasan yang dinilai: “kecenderungan penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar”
- b. Hasil penilaian:

.....?



c. Kriteria yang digunakan:

.....?

### Latihan 2:

Siswa diminta membuat keputusan tentang solusi terhadap “kecenderungan merokok di kalangan anak-anak sekolah dasar”. Fokus penilaian terhadap gagasan atau ide adalah pada aspek “**alasan yang dapat dipertanggungjawabkan atas keputusan yang diambil**”.

Jawaban:

a. Gagasan: “kecenderungan penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar”

b. Keputusan:

c. ....?

d. Alasan: .....  
dapat dipertanggungjawabkan/tidak?

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

### **Daftar Rujukan:**

- Azahri. (2013). "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III". *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7 No. 2. Hal 1-12.*
- Mayasari, Tantri; Kadarohman, Asep dan Rusdiana, Dadi. (2013). "Eksplorasi Dimensi Kreativitas untuk Pengembangan Produk Kreatif Energi baru dan Terbarukan". *Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 18, Nomor 2, Oktober 2013.*

## MATERI 6 RASA INGIN TAHU





**A. Deskripsi**

**R**asa ingin tahu merupakan salah satu ciri orang yang kreatif. Orang/anak yang kreatif selalu diliputi oleh rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka selalu bertanya tentang berbagai hal dan selalu berusaha memenuhi rasa ingin tahunya itu. Usaha itu mereka lakukan melalui berbagai percobaan dengan berdiskusi dengan orang lain atau dengan usaha mereka sendiri, dalam arti mereka tidak hanya belajar dengan orang lain, namun mereka bereksplorasi melalui jaringan internet, belajar dari *you-tube*, bahkan ada yang melakukan coba-coba atas dasar pengetahuan dan pengalaman sendiri dengan prinsip *trial and error*.

Pada tahun 2011, Forbes mengakui rasa ingin tahu sebagai salah satu sikap dari semua pemimpin yang inovatif, mereka menggunakan kesuksesan Steve Jobs sebagai suatu contoh. Jobs tidak ingin tahu karena dia ingin menjadi sukses, tapi dia menjadi sukses karena dia sangat ingin tahu (Taberner & Siggins, dalam Raharja, dkk, 2018:153). Ketika seseorang

memiliki rasa ingin tahu, mereka mencurahkan banyak perhatian kepada suatu aktivitas, memproses informasi lebih dalam, mengingat informasi lebih baik dan lebih cenderung mengerjakan tugas sampai selesai (Kashdan dkk., dalam Raharja, dkk, 2018:153). Melalui rasa ingin tahu, peserta didik tidak perlu didorong sedemikian rupa untuk belajar. Mereka dapat mengalami pembelajaran dengan sendirinya. Oleh karena itu, menimbulkan rasa ingin tahu siswa adalah sesuatu yang penting. Menurut Kemendiknas (2010), rasa ingin tahu sendiri merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian di sekitarnya. Rasa ingin tahu ditunjukkan juga dengan rasa ketertarikan akan sesuatu. Rasa ingin tahu merupakan dorongan untuk mengetahui hal-hal yang baru.

Indikator rasa ingin tahu menurut Kemendiknas (2010: 42), meliputi: (a) bertanya pada guru dan teman mengenai materi pelajaran, (b) menunjukkan sikap tertarik dan tidak tertarik terhadap pembahasan suatu materi, (c) mencari informasi dari berbagai sumber mengenai materi pelajaran, dan

(d) mencari informasi dari berbagai sumber tentang pengetahuan umum yang berkaitan dengan materi pelajaran. Bertolak dari pendapat tersebut, maka dapat diidentifikasi ciri-ciri orang/anak yang memiliki rasa ingin tahu, yakni:

1. Selalu bertanya tentang berbagai hal dengan maksud untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang hal yang dipertanyakan tersebut. Pikiran anak yang kreatif dipenuhi dengan berbagai pertanyaan tentang berbagai hal yang ditemuinya, dalam arti selalu saja ada pertanyaan yang muncul ketika menemui suatu obyek, keadaan, atau peristiwa. Contoh: anak kreatif akan bertanya “mengapa binatang “undur-undur” jalannya mundur”, “mengapa “bunga puteri” malu jika disentuh daunnya menjadi layu”, “mengapa disebut bunga puteri malu” dan “siapa yang memberi nama itu”. Jika anak tidak mendapatkan jawaban dari guru atau orang tua, atau jawaban yang diterimanya tidak memuaskan dirinya, maka ia akan mencarinya melalui sumber-sumber lain, misalnya membaca buku, atau mencarinya melalui internet.
2. Menunjukkan rasa tertarik pada berbagai hal, di mana bagi orang lain hal tersebut tidak menarik. Bagi orang lain

“binatang undur-undur” ataupun “bunga puteri malu” tidak menarik, mereka menganggap itu hal yang biasa, atau memang mereka tidak tertarik sama sekali. Hal ini berbeda dengan orang/anak yang kreatif. Ketertarikan itu membuat anak yang kreatif akan menggunakan waktu khusus untuk mencari informasi tentang hal-hal yang membuatnya tertarik, misalnya berjam-jam mencari di internet, mencari bahan-bahan bacaan, atau banyak bertanya pada orang lain.

3. Mencari informasi dari berbagai sumber tentang hal yang ingin diketahui. Rasa ingin tahu orang/anak yang kreatif terlihat dari aktivitasnya mencari informasi dari berbagai sumber tentang hal yang ingin diketahuinya. Sumber-sumber tersebut berupa orang, lingkungan, perpustakaan, dan internet. Penggunaan berbagai sumber tersebut dilakukan agar orang/anak tersebut memperoleh informasi yang mendalam dan luas tentang hal yang ingin diketahuinya.
4. Mencari informasi tambahan tentang hal yang ingin diketahui. Meskipun telah banyak informasi yang didapatkan tentang hal yang ingin diketahuinya, orang/anak yang kreatif masih tetap berusaha mencari



informasi tambahan, sehingga ia merasa bahwa informasi itu telah lengkap. Terlebih lagi jika ada informasi terbaru, maka ia akan terus mencarinya.

Jika dicermati, fokus dari aspek “rasa ingin tahu” adalah keinginan anak untuk mengetahui berbagai hal dan menggunakan berbagai sumber dalam memperoleh informasi tentang hal yang ingin diketahuinya. Anak selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai hal disertai upaya untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan itu. Hal yang penting juga adalah kualitas dari pada pertanyaan yang dikemukakan anak. Pertanyaan dengan menggunakan kata tanya “mengapa”, “bagaimana”, “seberapa jauh” dikategorikan pertanyaan yang memiliki kualitas tinggi dibandingkan dengan pertanyaan yang menggunakan kata tanya “siapa”, “kapan”, “di mana”, “dengan siapa”.

### **B. Tujuan yang akan dicapai:**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Selalu bertanya tentang berbagai hal dengan maksud untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang hal yang dipertanyakan tersebut.
2. Menunjukkan rasa tertarik pada berbagai hal, di mana bagi orang lain hal tersebut tidak menarik.
3. Mencari informasi dari berbagai sumber tentang hal yang ingin diketahui.
4. Mencari informasi tambahan tentang hal yang ingin diketahui.

### **C. Latihan**

Untuk membantu mengembangkan rasa ingin tahu pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan.

#### **Latihan 1:**

Siswa diminta mengamati lingkungan kelas atau lingkungan di luar kelas. Selanjutnya mereka diminta untuk mengajukan sebanyak-banyak 3 (tiga) pertanyaan tentang hal-hal yang diamatinya itu. Fokus penilaian adalah “**jumlah pertanyaan**” dan “**kualitas pertanyaan**”.

Jawaban:

No.	Pertanyaan	Kualitas
1.		
2.		
3.		
4.		

### Latihan 2:

Siswa diminta mengamati lingkungan kelas atau lingkungan di luar kelas. Selanjutnya mereka diminta untuk menyebutkan atau menuliskan sebanyak-banyaknya 3 (tiga) hal yang menarik tentang situasi yang mereka amati. Fokus penilaian adalah **“jumlah hal-hal yang menarik”** dan **“alasan ketertarikan”**.

Jawaban:

No.	Hal-hal yang menarik	Alasan
1.		
2.		
3.		

### Latihan 3:

Siswa diminta menyebutkan atau menuliskan sebanyak-banyaknya 3 (tiga) sumber informasi yang digunakan untuk memperoleh jawaban terhadap pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahuinya. Fokus penilaian adalah “**jenis-jenis sumber informasi**” dan “**alasan penggunaan sumber-sumber tersebut**”.

Jawaban:

No.	Sumber informasi yang digunakan	Alasan
1.		
2.		
3.		

### Latihan 4:

Siswa diminta menyebutkan atau menuliskan sebanyak-banyaknya 3 (tiga) sumber informasi tambahan yang digunakan untuk memperoleh jawaban terhadap pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahuinya. Fokus penilaian adalah “**jenis-jenis sumber informasi tambahan**” dan “**alasan penggunaan sumber-sumber tersebut**”.

Jawaban:

No.	Sumber informasi tambahan	Alasan
1.		
2.		
3.		

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

### **Daftar Rujukan:**

Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Pedoman Sekolah*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Raharja, Steven; Wibawa, martinus, dan Lukas, Samuel. (2018). "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa (*Measuring Students' Curiosity*)". *A Journal of Language, Literature, Cultur and Education POLYGLOT Vol. 14 No. 2 Juli 2018*.



# MATERI 7

## IMAJINATIF



Desa Heydemans  
Siswa Kelas V  
SDN No. 27  
Kota Selatan  
Kota Gorontalo







### **A. Deskripsi**

**M**enurut Albert Einstein, "imajinasi lebih penting dari pengetahuan." Imajinasi adalah ruang bebas, tanpa aturan. Adapun pengetahuan adalah seperangkat informasi yang kandungannya sudah tertentu dan terstruktur. Karena itu pengetahuan sering kali menciptakan batasan-batasan yang menghambat kreativitas manusia. Imajinasi anak pada dasarnya tanpa batas. Maka situasi ini harus dirawat. Anak-anak harus dibiarkan, bahkan dirangsang untuk berimajinasi tanpa batas. Sayangnya, banyak orang tua yang membatasi imajinasi anak itu dengan berbagai cara. Orang tua, manusia dewasa, terbiasa hidup dalam batasan-batasan pengetahuan. Oleh sebab itu mereka cenderung menolak segala sesuatu yang bertentangan dengan pengetahuan itu. Salah satu bentuk pengekanan imajinasi itu misalnya ketika anak menggambar. Misalnya sapi digambar berwarna hijau, maka orang tua si anak akan menegur, "Nak, tidak ada sapi berwarna hijau." Itu adalah "aturan" di ruang nyata atau ruang pengetahuan. Di ruang

imajinasi, sapi boleh berwarna apa saja. Para orang tua biasanya sangat bersemangat mengajarkan pengetahuan kepada anak sejak dini. Anak yang serba tahu atau serba hafal sejak dini dianggap anak cerdas, oleh itu banyak yang orang tua yang berusaha mengajari anak-anaknya membaca sejak kecil. Anak-anak meihat berbagai bentuk. Mereka menerjemahkan bentuk itu dalam ruang imajinasi secara bebas. Bentuk bundar, misalnya, bisa diterjemahkan sebagai donat, kue, telur, lubang, bulan, dan sebagainya. Namun orang tua bersikeras akan membatasi bentuk bulat itu menjad huruf “O” saja. Oleh sebab itu anak akan memberi makna pada bentuk bulat sebagai huruf “O”. Hal lain yang membatasi adalah berbagai aturan, seperti jangan membuat berantakan, kotor, tidak sopan, dan sebagainya. Dengan berbagai aturan itu, sebenarnya orang tua telah membatasi imajinasi anak. Semakin dini dibatasi daya imajinasi anak, maka makin sempit ruang imajinasi anak-anak (<https://lifestyle.kompas.com/read/2017/05/27/070800620/merawat.imajinasi.anak?page=all>).

Kemampuan imajinatif merupakan ciri lain dari orang yang kreatif. Orang yang memiliki kreativitas tinggi memiliki juga kemampuan imajinatif yang tinggi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia imajinasi adalah daya pikir membentuk

gambaran tentang sesuatu yang tidak ada pada indra yang didapat dari kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum maupun gambaran yang mampu dihasilkan sekalipun tidak pernah sepenuhnya dirasakan dalam kenyataan sebelumnya. Terkadang, memori juga disebut dengan imajinasi reproduksi sebab di dalamnya terdapat isi pengalaman dari masa lalu yang diproduksi dalam bentuk serta urutan yang sama. Contohnya, seseorang yang mempersepsikan sebuah taman dengan banyak jenis bunga serta tanaman yang tersusun dengan urutan tertentu.

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum. Imajinasi adalah sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, dengar, dan rasakan. Dengan imajinasi, manusia mengembangkan sesuatu dari kesederhanaan menjadi lebih bernilai dalam pikiran. Ia dapat mengembangkan sesuatu dari Ciptaan Tuhan dalam pikirannya. Dengan tujuan untuk mengembangkan suatu hal yang lebih bernilai dalam bentuk benda, atau sekadar pikiran yang terlintas dalam benak (Alfan Arrasuli, 2001).

Orang/anak yang kreatif biasanya mengekspresikan imajinasinya melalui kegiatan:

1. Menulis, misalnya menulis cerita pendek tentang pengalamannya, membuat cerita dalam bentuk komik atau cerita bergambar.
2. Melukis/menggambar hal-hal yang dipikirkannya, misalnya anak menggambar tikus, maka yang digambarnya hanya “ekor tikus”, sebab menurut imajinasi anak tersebut “badan dan kepala tikus” tidak kelihatan. Contoh lain: anak menggambar “sapi” dan diberi warna hijau, atau warna lain, di mana warna tersebut berbeda dengan warna sapi yang sesuai dengan realita atau kenyataan.
3. Bercerita tentang pengalamannya, misalnya bercerita tentang pengalamannya belanja di supermarket; ataupun bercerita tentang hal-hal yang ada dalam pikirannya, misalnya bercerita tentang hantu, tentang nenek lampir, dan sebagainya.
4. Bermain pura-pura, misalnya bermain sebagai penjual atau sebagai pembeli, sebagai sopir, sebagai pengendara motor; memainkan kerupuk yang telah digigitnya sebagai pesawat yang sedang terbang.

5. Melakukan berbagai percobaan, misalnya mencoba pencampuran warna, mencoba resep kue tertentu.
6. Membayangkan dirinya sebagai tokoh tertentu, atau seseorang yang menjadi idolanya, misalnya membayangkan dirinya sebagai kakeknya/neneknya, sebagai spiderman, dan lainnya.

Jika dicermati, maka yang menjadi fokus aspek “imajinatif” adalah berbagai jenis aktivitas yang dilakukan anak yang merupakan ekspresi dari pengalamannya ataupun hal-hal yang ada dalam pikirannya. Aktivitas tersebut dalam bentuk: melukis/menggambar, menulis cerita, bercerita, bermain pura-pura, melakukan berbagai percobaan, membayangkan dirinya sebagai tokoh tertentu.

#### **B. Tujuan yang akan dicapai:**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki kemampuan imajinatif, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mampu mengekspresikan pengalamannya atau hal-hal yang dipikirkan melalui kegiatan menulis, seperti cerita pendek tentang pengalamannya, atau membuat cerita dalam bentuk komik atau cerita bergambar.

2. Mampu mengekspresikan pengalamannya atau hal-hal yang dipikirkan melalui kegiatan melukis/menggambar.
3. Mampu mengekspresikan pengalamannya atau hal-hal yang dipikirkan melalui kegiatan bercerita.
4. Mampu mengekspresikan pengalamannya atau hal-hal yang dipikirkan melalui kegiatan bermain pura-pura.
5. Mampu mengekspresikan pengalamannya atau hal-hal yang dipikirkan melalui kegiatan melakukan berbagai percobaan.
6. Mampu mengekspresikan pengalamannya atau hal-hal yang dipikirkan melalui kegiatan membayangkan dirinya sebagai tokoh tertentu, atau seseorang yang menjadi idolanya.

### **C. Latihan**

Untuk membantu mengembangkan kemampuan imajinatif siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan:

#### **Latihan 1:**

Siswa diminta menulis cerita tentang pengalamannya atau sesuatu yang ada dalam pikirannya. Fokus penilaian adalah **“isi cerita”** dan **“kemampuan mengekspresikan imajinasinya”**.

Jawaban:

- a. Isi cerita: menarik/cukup menarik/kurang menarik.
- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi: tinggi/sedang/rendah.

### **Latihan 2:**

Siswa diminta melukis atau menggambar sesuatu yang ada dalam pikirannya. Fokus penilaian adalah “ **tema lukisan**” dan “**kemampuan mengekspresikan imajinasinya**”.

Jawaban:

- a. Tema lukisan: menarik/cukup menarik/kurang menarik.
- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi: tinggi/sedang/rendah.

### **Latihan 3:**

Siswa diminta menulis cerita tentang pengalamannya atau sesuatu yang ada dalam pikirannya. Fokus penilaian adalah “**isi cerita**” dan “**kemampuan mengekspresikan imajinasinya**”.

Jawaban:

- a. Isi cerita: menarik/cukup menarik/kurang menarik.

- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi: tinggi/ sedang/ rendah.

#### **Latihan 4:**

Siswa diminta bermain pura-pura tentang pengalamannya atau sesuatu yang ada dalam pikirannya. Fokus penilaian adalah: **“isi permainan”** dan **“kemampuan mengekspresikan imajinasinya”**.

Jawaban:

- a. Tema permainan: menarik/cukup menarik/kurang menarik.
- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi : tinggi/ sedang/ rendah.

#### **Latihan 5:**

Siswa diminta menulis cerita tentang pengalamannya atau sesuatu yang ada dalam pikirannya. Fokus penilaian adalah **“isi cerita”** dan **“kemampuan mengekspresikan imajinasinya”**.

Jawaban:

- a. Isi cerita: menarik/cukup menarik/kurang menarik.



- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi: tinggi/sedang/rendah.

#### **Latihan 6:**

Siswa diminta membuat percobaan tentang sesuatu yang ada dalam pikirannya. Fokus penilaian adalah **“materi percobaan”** dan **“kemampuan mengekspresikan imajinasinya”**.

Jawaban:

- a. Isi percobaan: menarik/cukup menarik/kurang menarik.
- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi: tinggi/ sedang/rendah.

#### **Latihan 7:**

Siswa diminta membayangkan dirinya sebagai tokoh tertentu atau orang yang menjadi idolanya. Fokus penilaian adalah **“karakteristik tokoh atau idola yang dibayangkan”** dan **“kemampuan mengekspresikan imajinasinya”**.

Jawaban:

- a. Karakteristik tokoh/idola: menarik/cukup menarik/kurang menarik.

- b. Kemampuan mengekspresikan imajinasi: tinggi/sedang/  
rendah.

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain,  
dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

**Daftar Rujukan:**

<https://lifestyle.kompas.com/read/2017/05/27/070800620/merawat.imajinasi.anak?page=all>.





**A. Deskripsi**

**M**erasa tertantang oleh kemajuan merupakan ciri lain dari orang yang memiliki kreativitas. Menurut Sinamo (2000, 178) orang kreatif terbuka pada gagasan baru. Mengacu pada pendapat tersebut, maka dapat dikatakan orang kreatif melihat suatu kemajuan atau sesuatu yang baru sebagai sebuah tantangan. Suatu kemajuan atau sesuatu yang baru akan menimbulkan berbagai pertanyaan yang harus dicari atau ditemukan jawabannya, bahkan akan menimbulkan optimisme dalam kehidupannya, sebab di situ dia melihat ada peluang baginya untuk sukses. Kondisi ini berbeda dengan orang yang kreativitasnya rendah. Bagi orang yang kreativitasnya rendah sering melihat suatu kemajuan atau sesuatu yang baru sebagai ancaman yang akan membuatnya keluar dari zona nyaman yang dirasakannya selama ini.

Merasa tertantang biasanya membuat orang yang kreativitasnya tinggi berada pada posisi suka mencoba kemustahilan. Tanggapan kemustahilan sering muncul ketika ad

aide-ide yang baru. Von Ooech (dalam Sinamo, 2000, 374) mengingatkan agar kita jangan terburu-buru membuang ide yang baru lalu melihatnya sebagai sesuatu yang tidak mungkin. Menurutnya jika kita menahan diri, kemudian merenungkan gagasan mustahil tersebut, hal ini dapat memicu pikiran kita menemukan gagasan yang masuk akal. Kebiasaan ini juga mampu mendobrak proses berpikir yang sudah mapan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tantangan adalah hal atau objek yg menggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan mengatasi masalah; rangsangan (untuk bekerja lebih giat dan sebagainya). Berdasarkan pengertian ini dapat dipahami bahwa orang yang merasa tertantang oleh kemajuan atau hal-hal yang baru akan bersemangat untuk mengetahui mengetahui dan memahami lebih mendalam tentang kemajuan atau hal-hal yang baru itu.

Memerhatikan uraian sebelumnya, maka dapat dikemukakan ciri-ciri orang yang merasa tertantang, adalah:

1. Melihat suatu kemajuan atau sesuatu yang baru sebagai sebuah tantangan. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang senantiasa terjadi sejalan dengan perkembangan zaman dalam pandangan orang yang memiliki kreativitas tinggi merupakan sebuah

tantangan yang harus dihadapi. Bagi orang/anak kreatif, suatu kemajuan atau sesuatu yang baru akan membangkitkan semangat untuk melakukan berbagai hal, misalnya bersemangat meningkatkan kemampuan sesuai dengan bidang yang diminati melalui belajar secara formal (misalnya bertanya pada guru, pada orang tua, pada ahlinya), atau belajar sendiri (otodidak), yakni belajar melalui internet, atau membaca buku; bersemangat mempelajari lebih mendalam tentang sesuatu yang baru itu, dengan maksud untuk mengetahui dan mengikuti kemajuan itu, atau dengan kata lain berupaya untuk tidak ketinggalan dengan kemajuan itu.

2. Kemajuan atau sesuatu yang baru akan menimbulkan berbagai pertanyaan yang harus dicari atau ditemukan jawabannya, bahkan akan menimbulkan optimisme dalam kehidupannya. Contohnya: jawaban yang diperoleh terkait dengan pertanyaan-pertanyaan tentang manfaat sisi negatif dan sisi positif penggunaan hand-phone android akan menimbulkan rasa optimis dalam menjalani kehidupan. Rasa optimis itu timbul sebab sesuatu yang bermanfaat pasti di dalamnya ada peluang untuk melakukan sesuatu yang dapat menunjang kehidupan.

3. Melihat adanya peluang dalam setiap kemajuan ataupun sesuatu yang baru. Orang/anak yang kreatif tidak hanya melihat sisi negatif dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga melihat sisi positifnya, di mana pada sisi negatif maupun sisi positif akan ada sebuah peluang. Contohnya: apa yang harus dilakukan agar orang-orang atau masyarakat terhindar dari pengaruh negatif penggunaan hand-phone android dalam bermedia sosial. Demikian halnya dengan sisi positifnya, manfaat apa yang dapat diperoleh, atau peluang kerja apa yang bisa dikembangkan dengan adanya fasilitas ini.

Jika dicermati, maka yang menjadi fokus dari pada aspek “merasa tertantang oleh kemajuan” ini adalah: melihat setiap kemajuan atau sesuatu yang baru sebagai tantangan, merasa optimis pada setiap kemajuan atau adanya sesuatu yang baru, dan melihat adanya peluang pada setiap kemajuan atau sesuatu yang baru.

## **B. Tujuan yang Akan Dicapai**

Setelah melakukan kegiatan dalam topik ini, siswa diharapkan memiliki perasaan tertantang oleh kemajuan, dengan ciri-ciri sebagai berikut.



1. Melihat suatu kemajuan atau sesuatu yang baru sebagai sebuah tantangan.
2. Optimis dengan setiap kemajuan atau sesuatu yang baru.
3. Melihat adanya peluang dalam setiap kemajuan ataupun sesuatu yang baru.

### **C. Latihan**

Untuk membantu mengembangkan perasaan tertantang oleh kemajuan pada siswa, maka latihan-latihan berikut dapat dilakukan:

#### **Latihan 1:**

Siswa diminta mengemukakan paling kurang sebanyak-banyaknya 3 (tiga) hal yang baru yang ada atau terjadi di sekitarnya atau dalam perkembangan ilmu dan teknologi, dan apa tantangan yang terkandung dalam sesuatu yang baru itu. Fokus penilaian adalah **“kemampuan menemukan hal baru”**, dan **“kemampuan menemukan tantangan pada hal yang baru itu”**.

Jawaban:

No.	Hal yang Baru	Tantangan
1.		
2.		
3.		

### Latihan 2:

Siswa diminta mengungkapkan rasa optimisnya terkait dengan sebanyak-banyaknya 3 (tiga) hal yang baru yang terjadi di sekitarnya atau dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fokus penilaian adalah pada **“ada tidaknya rasa optimis”**.

Jawaban:

No.	Hal yang Baru	Optimis/Tidak Optimis
1.		
2.		
3.		

### Latihan 3:

Siswa diminta mengemukakan paling kurang sebanyak-banyaknya 3 (tiga) hal yang baru yang ada atau terjadi di

sekitarnya atau dalam perkembangan ilmu dan teknologi, dan peluang apa yang terkandung dalam sesuatu yang baru itu. Fokus penilaian adalah “kemampuan menemukan peluang”.

Jawaban:

No.	Hal yang Baru	Peluang
1.		
2.		
3.		

*Catatan: guru dapat mengkreasikan latihan untuk hal lain, dengan mengikuti contoh latihan yang telah dikemukakan.*

**Daftar Rujukan:**

Sinamo, Jansen. (2000). *Strategi Adaptif Abad Ke-21. Berselancar di atas Gelombang Krisis*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

### **Sumber Gambar:**

<https://images.pojoksatu.id/2015/10/Ilustrasi-kreativitas.png>  
[https://image.freepik.com/free-photo/light-bulb-ideas-creative-diagram-concept\\_53876-92925.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/light-bulb-ideas-creative-diagram-concept_53876-92925.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/boys-with-glasses-write-books-think-classroom\\_1150-24948.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/boys-with-glasses-write-books-think-classroom_1150-24948.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/thoughtful-little-boy-with-book-classroom\\_1150-3831.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/thoughtful-little-boy-with-book-classroom_1150-3831.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-vector/creative-brain-illustration\\_23-2147515858.jpg](https://image.freepik.com/free-vector/creative-brain-illustration_23-2147515858.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-vector/illustration-light-bulb-ideas\\_53876-17897.jpg](https://image.freepik.com/free-vector/illustration-light-bulb-ideas_53876-17897.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/concentrated-girl-surrounded-by-colorful-books\\_1098-3471.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/concentrated-girl-surrounded-by-colorful-books_1098-3471.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-vector/creative-brain\\_23-2147505295.jpg](https://image.freepik.com/free-vector/creative-brain_23-2147505295.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/hanging-yellow-bulb-with-other-white-bulbs\\_1205-366.jpg?1](https://image.freepik.com/free-photo/hanging-yellow-bulb-with-other-white-bulbs_1205-366.jpg?1)  
[https://image.freepik.com/free-photo/woman-teaching-kids-how-play-with-colorful-game-during-class\\_23-2148633324.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/woman-teaching-kids-how-play-with-colorful-game-during-class_23-2148633324.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/pupils-paying-attention\\_1098-820.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/pupils-paying-attention_1098-820.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/kids-with-laptop-school\\_23-2148601420.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/kids-with-laptop-school_23-2148601420.jpg)  
<https://ngertiaja.com/wp-content/uploads/2019/09/evaluasi-pembelajaran-770x430.jpg>  
[https://image.freepik.com/free-photo/close-up-girl-looking-with-magnifying-glass-trunk\\_23-2147636807.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/close-up-girl-looking-with-magnifying-glass-trunk_23-2147636807.jpg)  
[https://image.freepik.com/free-photo/kid-observing-studying-educational-globe-model-classroom\\_1150-3832.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/kid-observing-studying-educational-globe-model-classroom_1150-3832.jpg)  
[https://digitalentrepreneur.id/wp-content/uploads/2018/03/teknologi.jpg?bot\\_test=1](https://digitalentrepreneur.id/wp-content/uploads/2018/03/teknologi.jpg?bot_test=1)  
<https://www.keluhkesah.com/wp-content/uploads/2020/04/perkembangan-anak-di-era-teknologi-digital.jpg>  
[https://www.rumahcoding.co.id/wp-content/uploads/2019/12/IMG\\_2019624\\_103234-scaled-e1576043871951.jpg](https://www.rumahcoding.co.id/wp-content/uploads/2019/12/IMG_2019624_103234-scaled-e1576043871951.jpg)