

## **URGENSI PERUBAHAN *MINDSET* GURU IPS KE ARAH KREATIF**

**Oleh:  
HASNI**

*Dosen Prodi Pend. IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar  
surel: hasni@unm.ac.id*

**Abstrak:** Guru IPS harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah, tidak terlepas dari perannya sebagai motor dan model di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kreativitas seorang guru IPS yaitu mampu melahirkan sesuatu yang baru, ataupun kombinasi-kombinasi baru baik berupa gagasan maupun tindakan nyata yang relatif berbeda, mencerminkan fleksibilitas, kelancaran, orisinasilitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan dan produknya yang dapat bersifat baru, logis, elegan, kompleks, dan organis. Oleh karena itu diperlukan perubahan mindset guru termasuk guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang mampu menata pola pikir juga dapat menginstruksikan penentuan ke arah tujuan dan diperlukan sebuah keterbukaan pemikiran yang berorientasi ke masa kini dan jauh ke depan.

**Kata Kunci:** *Perubahan, Mindset, Guru IPS Kreatif*

### **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi ini perubahan begitu eksploratif dan masif, serta tidak ada sesuatu yang abadi. Benar adanya, bahkan sudah menjadi sebuah pameo bahwa di dunia ini tidak ada yang abadi, perubahan itu sendiri yang abadi, yang selalu hadir mengada dlaam hidup ini. Begitupun ketika seorang guru menghadapi kondisi yang mengharuskan untuk membuat suatu keputusan tentang isi pembelajarannya tanpa menerima banyak bantuan, maka seorang guru perlu mengetahui ide dan alat yang dapat membantu untuk melakukan pembelajaran. Telah banyak ditemukan bahwa kebanyakan guru berusaha mengajarkan lebih banyak pengetahuan namun dengan informasi yang tidak relevan, akhirnya siswa terhalangi untuk mempelajari ide-ide kunci akibat adanya kekacauan verbal. Menurut Bruner dalam Supardan (2015: 60) mengatakan bahwa seharusnya guru berusaha ‘seekonomis ‘ mungkin dalam mengajar. Artinya ia harus hati-hati tentang berapa

banyak informasi dan konsep yang disajikan dalam suatu pembelajaran atau satu unit kerja. Prinsip ekonomis mengatakan bahwa untuk mengambil sebuah konsep yang sulit dan membuatnya menjadi sederhana dan mudah bagi siswa, bukan mengambil sebuah konsep mudah dan menjadi sulit bagi siswa. Lebih lanjut menurut Ardens (2007: 111). Hal ini juga berarti membantu siswa menelaah beberapa ide kritis secara mendalam dan bukan membombardir mereka dengan fakta-fakta yang tidak berkaitan dan hanya memiliki peluang kecil untuk berdampak pada pembelajaran.

Para guru masih sangat sedikit dalam menggunakan teori-teori dari ilmu-ilmu sosial yang ada. Hal ini menunjukkan betapa sulitnya guru khususnya di Indonesia dalam menerapkan pembelajaran IPS melalui teori-teori ilmu sosial. Semestinya sebagai seorang guru yang kreatif harus berupaya mencoba berbagai pembelajaran IPS melalui teori-teori ilmu sosial dan tidak langsung merasa apriori

dengan beberapa program yang lain. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analitis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam kehidupan masyarakat yang kompleks dan dinamis. Untuk memecahkan problem tersebut di atas maka seorang guru yang berkualitas dalam bidangnya dan mampu memberikan terobosan baru dalam pengembangan mutu pendidikan ke depan dan dalam hal ini seorang guru perlu mengubah alur atau cara berpikir ke masa ke kinian dan menciptakan segudang kreativitas dalam mengajar sehingga guru tersebutlah yang sangat dinanti oleh siswa di masa sekarang ini. Jika guru hanya ahli dan terampil dalam mentranfer materi pembelajaran maka suatu saat peranan guru bisa diganti dengan media teknologi modern. Apalagi tujuan mata pelajaran IPS sangat luas cakupannya yakni harus memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat Lokal, Nasional dan Global.

## DEFENISI KREATIVITAS

Konsep kreativitas mempunyai pengertian luas dan beragam serta multidimensional, tergantung bagaimana orang mengamati dan pada dimensi apa ia menyoritinya. Dalam keberagaman defenisi tersebut bisa membuat seseorang menganut defenisi secara konsensual dan konseptual. Secara konsensual menurut Amabile dan Supardan (2015: 153) mengatakan bahwa suatu produk atau respon seseorang dikatakan kreatif apabila menurut penilaian orang ahli atau pengamat yang mempunyai kewenangan dalam bidang itu, bahwa itu adalah kreatif. Dengan demikian

krativitas merupakan kualitas suatu produk atau respon yang dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli. Sedangkan secara konseptual kreativitas dijabarkan dalam kriteria-kriteria tertentu tentang suatu produk dinamakan kreativitas. Menurut Amabile dalam Suparlang (2015: 153) suatu produk dinilai kreatif apabila: (a) produk tersebut bersifat baru, unik, benar, atau bernilai, jika dilihat dari segi kebutuhan tertentu (b) lebih bersifat heuristik, yaitu menampilkan metode yang belum pernah atau jarang dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Hal yang berbeda juga diungkapkan oleh Basmeer (1981: 161) menyebutkan bahwa produk itu kreatif apabila memiliki tiga kategori yaitu: (1) kebaharuan (*novelty*), (2) pemecahan (*resulation*), (3) kerincian (*elaboration*), (4) sintesis (*sythesis*) dan model ini disebut *Creative Product Analysis Matrix* (CPAM).

Untuk dapat mengetahui kreteria tersebut di atas terdapat lima kriteria pengujiannya yaitu: (1) originis, produk ini harus mempunyai arti seputar mana produk itu disusun, (2) elegan, yaitu canggih ataupun mempunyai nilai yang lebih, (3) kompleks, yaitu berbagai unsur gabungan, (4) dapat dipahami, yaitu tampil secara jelas dan dapat diterima oleh akal sehat, (5) keterampilan, yaitu tampak diperlukannya skill tertentu dalam mengerjakan itu semua.

Defenisi kretivitas yang mengacu kepada aspek “press” atau “dorongan” ditulis oleh Simposon dalam Supardan (2015:155) yang mengatakan bahwa kreativitas muncul karena dorongan internal; *the initiative that one manifest by his power to break away from the usual sequence of thought*. Kreativitas juga muncul dari dorongan-dorongan eksternal seperti oleh kebudayaan yang kondusif untuk kreatif. Yang dimaksud kebudayaan “creativogenic” adalah suatu kebudayaan yang menunjang, memupuk, dan memungkinkan perkembangan

keaktivitas: “*Tersedianaya sarana-sarana kebudayaan. (2) keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan. (3) lebih menekankan pada menjadi tumbuh (becoming) daripada being. (4) memberi kesempatan bebas terhadap media kebudayaan bagi semua warga tanpa diskriminasi. (5) tumbuhnya kebebasan atau paling tidak tidak ada diskriminasi ringan setelah pengalaman tekanan dan tindakan yang keras. (6) adanya rangsangan kebudayaan yang berbeda dan kontras. (7) toleransi dan minat terhadap pandangan-pandangan yang berbeda atau divergan. (8) adanya insentif, penghargaan dan hadiah. (9) adanya interaksi antar pribadi-pribadi yang berarti (Arieti 1976 dalam Supardan 2015: 155).*

Dari penjelasan defenisi krativitas yang beragam dan luas dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru ataupun kombinasi-kombinasi baru baik berupa gagasan maupun tindakan nyata yang relatif berbeda, mencerminkan fleksibilitas, kelancaran, orisinasilitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan dan produknya dapat bersifat baru, logis, elegan, kompleks, dan organis.

## **SUMBER DAN MAKNA KREATIVITAS DALAM PERUBAHAN**

Jika ditelusuri lebih jauh, sebagai sumber kreativitas pada hakekatnya adalah berpikir ‘*divergence*’ yakni berpikir yang mengatur dengan menuntut jawaban-jawaban lebih dari satu (Sharp, 2004: 111-13). Oleh karena itu pembelajaran IPS hendaknya guru boleh pemikiran ataupun pertanyaan-pertanyaan peserta didik yang ‘nyeleneh’ . berpikir nyeleneh pada dasarnya adalah untuk menunjukkan dirinya berbeda dengan orang lain sekaligus merupakan semboyan bagi orang-orang kreatif.

Keringnya pola pikir divergent, menurut Guilford dalam Supardan (2015:157) adalah berdampak pada rendahnya pengembangan kreativitas. Dengan nada yang serupa De Bono dalam Supardan (2015: 157) menyebutkan bahwa pola pikir “*literal*“, merupakan sumber utama kreativitas dalam pengembangan pribadi-pribadi pembelajar yang diharapkan dengan perubahan-perubahan masif dan ekskuratif, yang tidak mungkin kita bendung sepenuhnya.

Dalam menyikapi pentingnya perubahan di atas ada baiknya mengikuti pemikiran-pemikiran para ahli seperti petuah-petuah Herbert Spencer, seorang teoretikus Darwinisme Sosial keamanan dalam *The Factors of Organic Evalution* maupun dalam *The Principles of Sociology* dengan mengatakan “*di dunia ini tidak ada yang tanpa berevolusi (berubah), baik benda-benda yang bersifat organisme, nonorganisme, sampai ke yang superorganisme atau kebudayaan. Semua berubah karena didorong oleh kekuatan evolusi universal (Spencer dalam Suparlang, 2015: 157). Dengan asumi-asumi itu jika dikombinasikan dengan peran dan makna pengembangan kreativitas bagi guru bukan sekedar untuk mewujudkan aktualisasi diri ataupun pengembangan diri secara optimal, melainkan juga untuk meningkatkan kualitas hidup lingkungan sosialnya. Dalam era pembangunan dan globalisasi ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan suatu masyarakat atau bangsa tergantung pada sumbangan pemikiran kreatif, penemuan-penemuan baru, teknologi dari anggota masyarakat (Munadar, 1995: 12).*

Pemikiran dan tindakan serta kreatif memang tidak selalu mengembangkan nilai-nilai yang universal ataupun global, dengan menegaskan nilai-nilai lokal atau *local wisdom*. Sebagai bangsa indonesia, perlu

memahami pentingnya rasa “memiliki” yang merupakan bagaian integral dari terbentuknya suatu integrasi bangsa. Secara keseluruhan menurut Fromm dalam Supardan (2015: 159) dinyatakan dalam dua konsep kemanusiaan yang fundamental yakni konsep “memiliki” (*to have*)” dan “ada” (*to be*). Sebagai manusia ia berada, ia hidup, serta berkembang menjadi pribadi karena ia memiliki sesuatu. Dengan demikian “memiliki” merupakan bagian “keberadaan” manusia, yang kemudian oleh Fromm menyebutnya sebagai “*existential having*”. Jika cita-cita Formm ini dikaitkan dengan pentingnya pembelajaran IPS yang juga memerlukan kesinambungan nilai-nilai lokal, nasional, maupun global maka pengembangan kebersamaan dalam mewujudkan cita-cita bangsa akan lebih mungkin dapat dilaksanakan.

Dengan demikian betapa penguatan identitas kebudayaan dan kebangsaan dalam pembelajaran IPS mutlak diperlukan dalam membimbing manusia Indonesia ke arah “*self understanding of nation*” dalam menangani masalah-masalah pembangunan dan pembinaan bangsa atau *nation and character buildin*. Menurut Dedi Supriadi (1994: 58) bahwa pendidik atau guru berbakat kreatif akan mencoba menghubungkan kreativitas dengan kebudayaan, yang menjelaskan bahwa kreativitas secara akumulatif dan diskursif terus-menerus mengisi dan memperkaya khazanah kebudayaan dan peradaban.

Berkaitan dengan pentingnya atau urgensinya seorang guru IPS memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah, tidak terlepas dari peranannya sebagai motor dan model di lingkungan sekolah maupun masyarakatnya. Sebagaimana dikatakan oleh Goble dalam Supardan (2015: 161) dari sudut pandang kontinuitas sosial, guru memiliki fungsi

yang paling penting untuk mewujudkan model aksi sosial yang berfungsi sebagai motor bagi siswa dan masyarakatnya. Namun komitmen ini tidak menguntungkan pembaharuan manakala guru masih menempatkan dirinya sebagai golongan “*tradisional*” tetapi juga sebagai golongan “reaksioner yang gembira”. Oleh karena itu sebaik apapun sebuah kurikulum baru, diperlukan komitmen dan kerja keras para pembuat kebijakan/pemegang otoritas pendidikan di pusat maupun daerah, dan dukungan para pemangku kepentingan khususnya para guru (Supardan, 2012: 9).

Untuk mengatasi problem di atas diperlukan perubahan *mindset* guru termasuk guru IPS. “*Mindset*” merupakan pola pikir yang bekerja bagaikan rasi bintang dalam kepala kita, kala hanyut dalam samudera informasi yang “menyilaukan dan penuh fluktuatif” namun bagi orang yang mampu menata pola pikir juga dapat menginstruksikan penentuan ke arah tujuan (Naisbit, 2006:2). Sehingga diperlukan sebuah keterbukaan pemikiran yang berorientasi ke masa kini dan jauh ke depan. Sebab sebagai guru tidak hanya memiliki masa depan, tetapi ia harus mampu memberi arah dan gambar tentang masa depannya. Disinilah guru memiliki peran ujung tombak yang paling menentukan dalam implementasi kurikulum sebelumnya maupun dalam kurikulum 2013 yang tetap menuntut peran guru yang berkualitas. Sebab jalan dan tidaknya proses pendidikan di sekolah sangat ditentukan guru. Guru memiliki tempat terhormat sebagai agen perubahan yang dapat membawa generasi penerus bangsa yang smart, terampil dan berbudaya.

## **PEMBELAJARAN IPS YANG MENDORONG KREATIVITAS**

Terdapat beberapa kriteria untuk menilai ketepatan guru dalam

memilih/menetukan strategi pembelajaran. Sulaiman dalam Supardan (2015:199) menyebutkan sedikitnya terdapat tiga kriteria yaitu: (1) kriteria efisien, (2) kriteria efektivitas, (3) kriteria tingkat keterlibatan siswa.

Kriteria efisiensi menyangkut aspek penghematan waktu, energi, biaya, dengan harapan transfer informasi maupun perubahan tingkah laku tetap optimal. Kriteria efektivitas menyangkut penentuan seberapa jauh prinsip-prinsip dan tujuan pembelajaran telah dipelajari ataupun dikuasai. Sedangkan kriteria tingkat keterlibatan siswa menyangkut seberapa jauh aktivitas belajar siswa dalam partisipasi belajar mandiri maupun kelompok dalam aktivitas mental. Fisik, emosi, dan keterampilan sosial.

Lebih lanjut Costa (1985: 14) menjelaskan bahwa dalam menentukan strategi pembelajaran sedikitnya ada lima hal. *Pertama*, adanya perbedaan bentuk (pola) berpikir dari sederhana *rememberin*, seperti mengingat fakta-fakta khusus, defenisi, konsep dan generalisasi. *Repaiting* yang menyangkut peniruan (mitasi) dari keterampilan tertentu. *Reasoning (critical thinking)*, yang menyangkut hubungan antara prinsip-prinsip umum satu dengan yang lainnya sehingga pendapat tersebut dapat diterima. *Reorganizing (creative thinking)*, seperti kemampuan berpikir divergen (kelancaran, flekseibilitas, orisinilitas, elaborasi). *Relating*, kemampuan menghubungkan antara pengetahuan yang diperoleh dan pengalaman dirinya sendiri. *refelcting (metacognition)*, merupakan eksplorasi berpikir dan merenungkan tentang dirinya sendiri secara lebih lanjut. *Kedua*, perbedaan *styles and preferences for learning*. Beberapa siswa mengalami gaya belajar sendirian di tempat-tempat sunyi, ada siswa yang memiliki gaya belajar lebih menyukai tipe belajar berpasangan, berkelompok kecil dan ada

pula yang menyukai kelompok besar. *Ketiga*, perbedaan tujuan, baik yang menyangkut keterampilan akademik, kemampuan fisik, konsep diri yang positif, kreativitas siswa yang beragam merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dalam merumuskan tujuan sesuai dengan penajaman ranah spesifiknya. *Keempat*, perbedaan motivasi yang perlu dipikirkan oleh guru. *Kelima*, perbedaan kemampuan siswa dalam mengatasi problem/masalah, baik dari yang bertaraf menemukan jawaban (*finding answer*), memecahkan teka-teki (*solve puzzling*) dan inovasi.

Semua hal tersebut di atas, perlu dipertimbangkan oleh guru sebelum menentukan strategi yang dipilinya. Karena tiap strategi memiliki karakteristik masing-masing. Dengan mempertimbangkan keunggulan dan kelemahan tiap strategi pembelajaran, guru diharapkan mampu menentukan strategi yang jitu yang mampu merangsang pemikiran siswa. Berikut ini beberapa strategi pembelajaran yang menunjang kreativitas guru IPS dalam mengajar yaitu:

#### 1. Strategi pembelajaran sinektik (Synectics)

Strategi ini merupakan strategi berpikir kreatif yang menggunakan analogi dan metafora (kiasan) untuk membantu pemikir menganalisis masalah dan mengembangkan berbagai sudut pandang. Terdapat tiga jenis analogi yang digunakan dalam sinektik, yaitu (a) *analogi fantasi*, (b) *analogi langsung*, (c) *analogi pribadi*. Yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran adalah analogi fantasi. Di sini siswa mencari pemecahan masalah yang ideal untuk mencari solusi bahkan yang bersifat unik, tidak lazim, namun menarik (Munandar, 1995:350).

## 2. Strategi pembelajaran sosiodrama

Sosiodrama menggambarkan secara artistik seluruh proses kehidupan manusia, merefleksikan hidup dalam pertentangan tokoh, gerakan sosial, atau moral yang timbul. Oleh karena itu sosiadrama juga didasarkan pada karya yang kreatif, kemampuan untuk menampilkan kehidupan dari gambaran yang tak lengkap menjadi bentuk yang hidup dan bergairah dalam realitas objektif (Kartodirdjo, 1990:174-175). Dan dalam strategi sosiodrama terdapat komponen-komponen kegiatan yaitu: (a) menentukan tujuan pembelajaran, (b) menentukan topik kajian, (c) menentukan atau memilih peran, (d) pemeranan adegan, (e) diskusi/evaluasi pemeranan. Sosiodrama sebagai alat pendidikan dalam menghayati pemeranan tokoh-tokoh yang dimainkan tentunya tidak bisa lepas dari upaya karakterisasi nilai-nilai kejuangan yang diperankan siswa, yang pada gilirannya diharapkan ada *transfer of learning* pada pribadi siswa.

## 3. Strategi pembelajaran studi ekskursi perjalanan

Studi ekskursi adalah suatu prosedur pembelajaran yang memberikan pengamatan langsung tentang fenomena dan kumpulan data di tempat yang sebenarnya, kebalikan dari studi teks dan perpustakaan Rice dalam Supardan, (2015: 203). Tujuan kegiatan ini adalah mempelajari suatu objek sejarah secara konkret, menggunakan pengalaman sensori dan melatih murid dalam menerapkan metodologi riset.

## 4. Strategi pembelajaran inkuiri sosial

Strategi inkuiri pada hakekatnya merupakan suatu strategi pengembangan kemampuan siswa untuk penyelidikan dan merefleksikan sifat kehidupan sosial terutama sebagai latihan hidup langsung di masyarakat. Pendekatan strategi ini bertolak dari suatu keyakinan bahwa dalam rangka pengembangan

kemampuan siswa secara independen, penyelidikan masalah-masalah sosial sangat diperlukan sebagai partisipasi aktif warga negara/warga masyarakat (Supardan, 2015: 204).

## PENUTUP

Dengan memahami makna kreativitas seorang guru harus mampu mengembangkan dirinya dengan sejumlah kreasi dan mampu mengkolaborasikan pembelajarannya dengan berbagai disiplin ilmu yang dapat mendorong motivasi dan minat siswa dalam belajar agar pembelajaran IPS yang diberikan akan menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya termasuk terhadap masyarakat.

Strategi pembelajaran yang disajikan guru IPS senantiasa bisa mengubah mindset siswa bahwa pembelajaran IPS yang selama ini dianggap menjenuhkan, melelahkan dan membosankan. Tetapi dengan hadirnya guru IPS yang memiliki jurus jitu dan seorang guru harus selalu mempunyai inovasi baru disetiap kali mengajar yang akan memberikan dampak yang positif dalam pengembangan pembelajaran yang arahnya menuju pembelajaran PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardens, Richard. 2008. *Belajar untuk Mengajar*. Jilid 1 dan Jilid 2. Penerjemah: Helly Prajitno Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Besemer, S.P. dan D.J. Treffinger. 1981. *Analysis of Creative Product:hi Review and Synthesis Journal of Creative Behavior*. 15.158-178.

- Costa, Arthur L. Et al. 1985. "*Building a Repertoire of Strategies*". Dalam Costa (Ed). *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*. ASCD.
- Kartodirdjo, Sartono. 1992. *Pendekatan ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, Utami. 1995. *Memupuk Keberbakatan Anak*. Jakarta: Proyek direktorat Pendidikan Tinggi, Depdikbud.
- Naisibit, J. 2006. *Mindset*. New York: Harcourt, Inc.
- Sharp, C. 2004. "*Developing Young Children's Creativity Through the Arts*": makalah dipresentasikan di International Seminar , Lodon 14 Februari.
- Supardan, Dadang. 2012. *Menyongsong Kurikulum 2013: Harapan dan Kecemasan yang Paradoks*. Makalah Seminar di universitas Jember di Gedung Soetardjo, 20 Desember 2012. Tidak dipublikasikan.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Bandung: Bumi Aksara.
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.