

# **PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

**Mochamad Chairudin**

**Institut Agama Islam Qomaruddin**  
email : khoirudin.mohammad@gmail.com

Abstract :

In fact, nowadays formal education in Indonesia places more emphasis on convergent thinking patterns and processes, namely in solving a problem a person only uses one way to get one correct answer. Higher thinking processes, including creative thinking, seem to be rarely trained. From the background described above, the problem to be investigated is the learning program that is applied to the development of student creativity, the efforts taken by the teacher in the learning process to develop student creativity and evaluation of learning outcomes to develop creativity. students at SMA Assa'adah Bungah Gresik. The research approach used is a qualitative approach which has a characteristic that lies in its purpose, which is to describe everything related to the overall activity of internalizing moral values to students in order to achieve the desired goal, the type of research used is a case study, which is a test. in detail against a setting, a subject, a document repository, or a particular event. Meanwhile, for data collection using the method of observation, interviews, documentation and literature review.

Keywords: Creativity, Learning

Abstrak :

Pada kenyataannya, dewasa ini pendidikan formal di Indonesia lebih menekankan kepada pola dan proses berfikir yang konvergen, yaitu dalam memecahkan suatu masalah seseorang hanya menggunakan satu cara saja untuk memperoleh satu jawaban yang benar. Proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif tampaknya jarang dilatihkan. Dari latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka masalah yang ingin diteliti program pembelajaran yang diterapkan pengembangan kreativitas siswa, Usaha yang ditempuh guru dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa dan evaluasi hasil belajar untuk mengembangkan kreativitas siswa di SMA Assa'adah Bungah Gresik. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang mempunyai ciri khas yang terletak pada tujuannya, yakni mendeskripsikan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan keseluruhan kegiatan pada internalisasi nilai-nilai akhlak terhadap santri agar tercapai tujuan yang diinginkan, jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus yaitu sebuah pengujian secara rinci terhadap satu latar, satu orang subjek, satu tempat penyimpanan dokumen, atau satu peristiwa tertentu. Sedangkan untuk pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan telaah pustaka.

Kata Kunci : Kreativitas, Pembelajaran

## A. Pendahuluan

Salah satu barometer keberhasilan mewujudkan sumber daya manusia ditandai dengan meningkatnya kualitas pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih dinamis dan mandiri dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan tuntutan kehidupan yang serba seimbang dan selaras dalam tatanan nasional dan internasional.

Implikasi dari tujuan itu menuntut manusia berkualitas untuk senantiasa mampu memecahkan masalah hidupnya secara mandiri, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam mewujudkan terciptanya masyarakat Indonesia yang adil dan sejahtera. Strategi untuk membawa manusia mampu menapaki kualitas hidupnya dapat dilakukan dengan pendekatan pembinaan secara simultan dan professional.

Meningkatnya kemajuan teknologi dan meningkatnya jumlah penduduk serta berkurangnya persediaan sumber-sumber alam, yang diperparah oleh timbulnya berbagai bencana alam dan krisis moneter di negara-negara Asia sejak tahun 1997, sangat menuntut kemampuan adaptasi bangsa ini secara kreatif dan kepiawaian mencari pemecahan secara kreatif. Alfian dalam tulisannya yang berjudul "Segi Sosial Budaya dari Kreativitas dan Inovasi dalam Pembangunan" menyatakan bahwa "melalui kreativitas manusia atau masyarakat akan mampu melahirkan gagasan-gagasan tentang kualitas kehidupan yang lebih baik. Kreativitas memungkinkan manusia memiliki visi yang lebih jauh serta cakrawala lebih luas tentang berbagai aspek kehidupan yang lebih bermutu."<sup>1</sup>

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono, "gambaran manusia yang unggul mempunyai kemampuan yang tinggi dalam kepandaian, kreativitas, dan keterampilan, serta sikap yang dapat diandalkan."<sup>2</sup> Dalam kenyataannya, ternyata kurang sekali ditemui manusia-manusia Indonesia yang kreatif pada masa kini. Sering kali seseorang hanya dapat meniru apa yang sudah ada dan kurang mampu mengemukakan pendapatnya sendiri yang baru dan orisinal. Begitu pula halnya dalam menghadapi suatu masalah, seseorang hanya terpaku pada satu cara yang lazim dan senantiasa digunakan dalam menyelesaikannya.

Pada kenyataannya, dewasa ini pendidikan formal di Indonesia lebih menekankan kepada pola dan proses berfikir yang konvergen, yaitu dalam memecahkan suatu masalah seseorang hanya menggunakan satu cara saja untuk memperoleh satu jawaban yang benar. Proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif tampaknya jarang dilatihkan.

---

<sup>1</sup> Alfian, "Segi Sosial Budaya dari Kreativitas dan Inovasi dalam Pembangunan", *Femina*, XIX,17, (Mei, 1991), h. 32

<sup>2</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Suara Pembaruan*, (Jakarta), 27 Juni 1992, h. 10

Sartono Kartodirdjo dalam Simposium Pendidikan Nasional di Jakarta menyatakan bahwa "pendidikan Sekolah Dasar (SD) di Indonesia telah menyapu semua daya kritis dan kreativitas anak sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena situasi pengajaran yang mencekam dan mencekik anak didik, di samping adanya kecenderungan memompa otak dan memori anak-anak dengan pendidikan verbalistik, yaitu menimbun otak dengan kata-kata, bukan pengertian."<sup>3</sup>.

Realisasi langkah selanjutnya perlu dikembangkan suatu konsep proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di lingkungan sekolah sehingga dapat membentuk kepribadian yang kreatif. Dan pada akhirnya masalah pengangguran, kenakalan remaja, tawuran pelajar, dekadensi moral, narkoba dan pergaulan bebas seperti yang terjadi sekarang ini dapat diminimalisasi di masa mendatang.

Berpijak dari pokok permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini secara umum sebagai berikut :(1) Mengetahui program pembelajaran yang diterapkan SMA Assa'adah Bungah Gresik untuk pengembangan kreativitas siswa.(2) Mengetahui Usaha yang ditempuh guru di SMA Assa'adah Bungah Gresik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa.(3) Mengetahui penerapan evaluasi hasil belajar untuk mengembangkan kreativitas siswa di SMA Assa'adah Bungah Gresik.

## **B. Pengembangan Kreativitas**

Istilah kreativitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *to create* yang berarti menciptakan, menimbulkan, dan membuat. Dari kata *to create* terbentuk kata benda *creativity* yang berarti daya cipta.<sup>4</sup>Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kekreatifan.<sup>5</sup> Muhammad Abdul Jawwad mengartikan kreativitas secara etimologis dengan memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya.<sup>6</sup>

Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memerinci) suatu gagasan. Kemampuan memberikan penilaian atau evaluasi terhadap suatu objek atau situasi juga mencerminkan kreativitas, jika dalam penilaiannya seseorang mampu melihat objek, situasi, atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda-beda. Misalnya anak diberi gambar atau uraian mengenai suatu objek atau

---

<sup>3</sup> Sartono Kartodirdjo, *Kompas*, (Jakarta), 23 Desember 1991, h. 23

<sup>4</sup> John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2000), h. 154

<sup>5</sup> Lukman Ali, et.al., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 530

<sup>6</sup> Muhammad Abdul Jawwad, *Mengembangkan Inovasi dan Kreativitas Berpikir*, terjemahan Fachruddin, (Bandung: Asy-Syamil, 2000), h. 3

keadaan dan ia diminta mengatakan apa saja yang kurang atau tidak cocok pada gambar atau uraian tersebut.

Joyce Wycoff mengartikan kreativitas dengan melihat hal-hal yang juga dilihat orang lain di sekitar kita, tetapi membuat keterkaitan–keterkaitan yang tak terpikirkan oleh orang lain.<sup>7</sup> Kreatif berarti mampu menemukan solusi yang baru dan bermanfaat. Orang yang kreatif membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Oleh karena itu, baik menjadi ibu rumah tangga maupun penulis, orang bias kreatif. Kreativitas bermanfaat, baik bagi orang tua yang mengurus anaknya, seorang seniman yang sedang melukis, maupun pengusaha yang sedang menciptakan produk baru.

Mengembangkan kreativitas anak didik meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan kognitif antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif dan inovatif.

### C. Proses Pembelajaran

Konsep belajar (learning) dan pembelajaran (instruction) merupakan dua buah konsep kependidikan yang saling berkaitan. Konsep belajar berakar pada pihak peserta didik dan konsep pembelajaran berakar pada pihak pendidik (guru) dan keduanya bias berdiri sendiri dan juga menyatu, tergantung kepada situasi dari kedua kegiatan itu terjadi. Pembelajaran biasanya terjadi dalam situasi formal yang secara sengaja diprogramkan oleh guru dalam usahanya mentransformasikan ilmu kepada peserta didik, berdasarkan kurikulum dan tujuan yang hendak dicapai.<sup>8</sup>

Melalui pembelajaran peserta didik melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan. Dengan demikian, unsur kesengajaan melalui perencanaan oleh pihak guru merupakan ciri utama pembelajaran. Upaya pembelajaran yang berakar pada pihak guru dilaksanakan secara sistematis yaitu dilakukan dengan langkah-langkah teratur dan terarah secara sistematis. yaitu secara utuh dengan memperhatikan berbagai aspek. Maka konsep belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang berproses dalam suatu system.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Joyce Wycoff, *Menjadi Super Kreatif dengan Metode Pemetaan Pikiran*, terjemahan Rina S. Marzuki, (Bandung: Kaifa, 2002), h. 43

<sup>8</sup> Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2002), h. 1

<sup>9</sup> *Ibid.*, h.3-4

Dalam interaksi edukatif guru akan senantiasa diobservasi, dilihat, didengar, dan ditiru semua perilakunya oleh para siswanya. Pembentukan sikap mental dan perilaku siswa tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu, guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada siswanya. Dengan dilandasi nilai-nilai itu, siswa akan tumbuh kesadaran dan kemauannya, untuk mempraktekkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.

Jadi, pada intinya tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental dan nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, maka hasil belajar meliputi:

1. Keilmuan, Pengetahuan, Konsep Atau Fakta (Kognitif)
2. Personal, Kepribadian Atau Sikap (Afektif)
3. Kelakuan, Keterampilan Atau Penampilan (Psikomotorik)

Ketiga hasil belajar tersebut dalam proses pembelajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan pragmatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri siswa akan merupakan satu kesatuan yang utuh. Ketiganya itu dalam proses pembelajaran direncanakan sesuai dengan butir-butir bahan pelajaran Karena semua itu bermuara kepada anak didik, maka setelah terjadi proses internalisasi, terbentuklah suatu kepribadian yang utuh

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi pembelajaran adalah merangsang dan menyukkseskan proses belajar dan untuk mencapai tujuan, sedangkan fungsi belajar adalah dapat memanfaatkan semaksimal mungkin sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar, yaitu terjadinya perubahan dalam diri peserta didik.

Proses dan hasil pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Anggapan bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar, di lain pihak siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya sehingga guru mendominasi proses pembelajaran dari awal sampai akhir adalah anggapan yang salah. Bahkan kadang-kadang masih ada anggapan yang keliru bahwa siswa dipandang sebagai objek sehingga siswa kurang dapat dikembangkan potensinya. Seorang guru dapat mencari keseimbangan antara perannya untuk berada di depan anak, di belakang anak, atau di samping/di antara anak-anak, sesuai dengan ciri khas (karakteristik anak). Untuk anak berbakat sebaiknya seorang guru lebih banyak berada di belakang anak daripada di depan anak.

#### **D. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti memusatkan perhatian pada kasus tentang pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran di SMA Assa'adah Bungah

Gresik. Dari subjek yang diteliti itu dapat diperoleh data berupa uraian yang kaya dengan makna mengenai kegiatan atau perilaku subjek yang diteliti persepsinya atau pendapatnya dan aspek-aspek lain yang berkaitan dan diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang mempunyai ciri khas yang terletak pada tujuannya, yakni mendeskripsikan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan keseluruhan kegiatan pada internalisasi nilai-nilai akhlak terhadap santri agar tercapai tujuan yang diinginkan, jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus yaitu sebuah pengujian secara rinci terhadap satu latar, satu orang subjek, satu tempat penyimpanan dokumen, atau satu peristiwa tertentu. Sedangkan untuk pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan telaah pustaka. Dalam hal ini, penulis menggunakan analisa data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dianalisa dengan metode deskriptif non statistik dengan cara berfikir induktif, yaitu penulis dalam meneliti dimulai dari fakta-fakta yang bersifat empiris.

#### **E. Hasil Penelitian**

SMA Assa'adah Bungah Gresik secara geografis terletak di desa Sampurnan Bungah Gresik. Desa ini terletak jauh dari kota kabupaten dan merupakan daerah pedesaan. Dari kabupaten gresik arah ke utara kurang lebih 25 Km , suasana nyaman dan jauh dari keramaian sehingga suasanaanya tenang dan benar-benar cocok untuk belajar.

Yang menjadi prioritas program pembelajaran dan pengembangan kreativitas di SMA Assa'adah Bungah Gresik terfokus kepada upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya mutu guru dan lulusan SMA Assa'adah Bungah Gresik melalui peningkatan pendidikan, wawasan, dan kesejahteraan guru. Penyediaan fasilitas pembelajaran juga menjadi perhatian utama agar guru dan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal .

Hasil penelitian menunjukkan pada dasarnya kepala sekolah SMA Assa'adah Bungah Gresik sangat memahami bahwa untuk melakukan suatu inovasi pendidikan di sekolahnya diperlukan suatu program yang lengkap dan terpadu. Oleh karena itu, dalam proses penyusunan program di sekolah ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. mengkaji berbagai pedoman, juknis, dan berbagai literatur yang relevan dengan model program pengembangan kreativitas,
- b. menganalisis lingkungan sekolah tentang kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dimiliki SMA Assa'adah Bungah Gresik,
- c. menganalisis posisi sekolah tentang visi, misi, strategi, dan sasaran,
- d. menentukan proses dan penyusunan program,
- e. membentuk tim kerja penyusunan program,
- f. mengikutsertakan pihak-pihak terkait dalam penyusunan program, dan

g. mensosialisasikan program tersebut kepada seluruh komponen terkait.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kepala sekolah sebagai manajer, telah memahami makna penting tentang langkah yang harus dijalankan dalam proses penyusunan suatu program.

Dengan kebebasan yang diberikan kepada siswa dalam metode curah gagasan dapat menghasilkan gagasan yang banyak dan cepat dalam waktu yang sesingkat mungkin. Biasanya metode curah gagasan dilakukan dalam kelompok kecil terdiri dari 6-8 orang, dan juga dilakukan secara perorangan, tidak dalam bentuk kelompok.

Satu hal penting yang diperhatikan dalam melaksanakan metode ini adalah tidak memberikan kritik terhadap setiap gagasan yang muncul. Kritik yang diberikan tanpa memberi kesempatan untuk mengembangkan suatu gagasan baru dapat mematikan kreativitas. Memang tidak mudah untuk tidak memberikan kritik, dan setiap siswa dilatih untuk lebih bersikap terbuka terhadap gagasan siswa lain dan terhadap gagasan sendiri dan dapat menanggukhan pemberian kritik.

Program pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran memiliki konsekuensi terhadap perubahan penyelenggaraan manajemen sekolah. Hasil penelitian menunjukkan adanya permasalahan yang dihadapi SMA Assa'adah Bungah Gresik dalam pelaksanaan program tersebut antara lain: (1) proses penyusunan program, (2) tahap implementasi program, dan (3) upaya guru dalam merefleksikan kemampuan profesionalnya dalam peningkatan layanan pembelajaran siswa.

Ketiga permasalahan tersebut dicoba dipecahkan melalui diskusi internal antara kepala sekolah dengan guru atau antara guru dengan guru lainnya tentang faktor yang menyebabkan kesulitan itu terjadi dan alternatif pemecahan yang dilakukan. Di samping itu dilakukan koordinasi dengan pihak yayasan untuk meminta pemikiran dan saran terhadap kesulitan tersebut serta melakukan konsultasi kepada pihak-pihak yang berkompeten, seperti konsultan dan pengawas untuk memperoleh solusi dan tindak lanjut yang harus dilakukan.

Mencermati kendala yang dihadapi dan langkah pemecahan yang dilakukan sejalan dengan era demokratisasi dan otonomi pengelolaan sekolah, maka langkah yang ditempuh kepala sekolah dalam memecahkan permasalahan melalui pendekatan diskusi, koordinasi, dan konsultasi dengan pihak-pihak terkait, peneliti pandang sebagai kondisi yang mencerminkan keterbukaan dan transparansi dalam penyelenggaraan manajemen sekolah.

Sebagai suatu sistem sosial, sekolah memiliki fungsi yang sangat penting dalam rangka pendidikan demokrasi. Keterlibatan pihak-pihak terkait secara terpadu dalam pengelolaan sekolah merupakan konsekuensi dari akuntabilitas dan transparansi penyelenggaraan pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian program pembelajaran dalam pengembangan kreativitas siswa dapat peneliti klasifikasikan ke dalam enam

bagian, yaitu: (1) input calon siswa SLTP/MTs yang melanjutkan ke SMA Assa'adah Bungah Gresik, (2) ketersediaan fasilitas pendidikan yang memadai, (3) rata-rata perolehan NEM hasil Ujian Akhir Nasional (UAN), (4) prestasi di bidang ekstrakurikuler, (5) kompetensi dan profesionalisme guru, dan (6) kualitas lulusan yang dihasilkan.

Enam target yang dicapai SMA Assa'adah Bungah Gresik dalam peningkatan mutu pendidikan sebagai dampak dari implementasi program pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikator yang menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan kepala sekolah dan guru dalam membina dan meningkatkan kreativitas siswa sangat relevan dengan tuntutan dunia pendidikan sekarang ini.

Mencermati target yang dicapai SMA Assa'adah Bungah Gresik yang prosesnya dimulai dengan perumusan target sasaran program, optimalisasi pemberdayaan sumber daya sekolah, baik material maupun personal, peningkatan proses pembelajaran yang prima, melibatkan seluruh komponen terkait, evaluasi dan pengendalian secara teratur dan terprogram dapat mengantarkan posisi SMA Assa'adah Bungah Gresik ke tingkat yang lebih baik. Indikatornya tampak pada: (1) semakin meningkatnya lulusan SLTP/MTs yang mendaftar sebagai calon siswa baru, (2) meningkatnya passing grade NEM terendah yang diterima sebagai siswa baru, (3) meningkatnya rata-rata NEM hasil UAN yang diperoleh siswa kelas III, (4) meningkatnya pertumbuhan dan perkembangan fasilitas pendidikan, (5) meningkatnya perolehan prestasi kejuaraan dalam bidang ekstrakurikuler, (6) meningkatnya mutu lulusan yang melanjutkan ke perguruan tinggi, walaupun jumlah yang diterima baik melalui jalur PMDK maupun SPMB belum sebanding dengan peserta yang mendaftar. Dengan demikian, peneliti berpendapat bahwa terjadi hubungan yang signifikan antara upaya yang dilakukan kepala sekolah dan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan pengembangan kreativitas siswa.

## **F. Penutup**

Program pembelajaran yang diterapkan SMA Assa'adah Bungah Gresik untuk pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan mengajak siswa untuk aktif dengan gaya mengajar yang partisipatif, melihat berbagai upaya yang dilaksanakan guru dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran

Usaha yang ditempuh guru di SMA Assa'adah Bungah Gresik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan memberi kebebasan penuh kepada siswa dalam belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, Penampilan guru yang demokratis, ramah, sabar, adil, konsisten, fleksibel, ceria, penuh humor, akrab, dan selalu memberi perhatian kepada semua siswa guru selalu memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar dan membantu mereka yang mengalami kesulitan belajar, Guru sering menggunakan metode pembelajaran yang



bervariasi sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan berbagai media pembelajaran

Penerapan evaluasi hasil belajar untuk mengembangkan kreativitas siswa di SMA Assa'adah Bungah Gresik dilakukan dengan peningkatan kemampuan dalam mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran yang menjadi pedoman dasar guru-guru SMA Assa'adah Bungah Gresik dalam melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran ditekankan pada penilaian yang komprehensif.

## Daftar Pustaka

- Ahmad, Muhammad, et.al., *Pengembangan Kurikulum*, Bandung: Pustaka Setia, 1998
- Ahmadi, Abu, dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 1997
- Ali, Lukman, et.al., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996
- Bogdan, Robert C., dan Steven J. Taylor, *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*, terjemahan Arif Furchan, Surabaya: Usaha Nasional, 1992
- Chandra, Julius, *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*, Jakarta: Kanisius, 1994
- Clegg, Brian, dan Paul Birch, *Instant Creativity*, terjemahan Zulkifli Harahap, Jakarta: Erlangga, 2001
- Craft, Anna, *Membangun Kreativitas Anak*, terjemahan M. Chairul Annam, Depok: Inisiasi Press, 2003
- De Porter, Bobbi, et.al., *Quantum Teaching*, terjemahan Ary Nilandari, Bandung: Kaifa, 2000
- Dryden, Gordon, dan Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar*<sup>1</sup>, terjemahan Word Translation Service, Bandung: Kaifa, 2000
- Echols, John M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2000
- Faisal, Sanapiah, *Format-format Penelitian Sosial*, Jakarta: Rajawali Press, 1992
- Gunarsa, Singgih D., dan Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: Gunung Mulia, 1983
- Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002
- Hasibuan, dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Karya, 1988
- Hawadi, Reni Akbar, et.al., *Kurikulum Berdiferensiasi*, Jakarta: Grasindo, 2001
- Jamaluddin, *Pembelajaran yang Efektif*, Jakarta: Gramedia, 2002
- Jawwad, Muhammad Abdul, *Mengembangkan Inovasi dan Kreativitas Berfikir*, terjemahan Fachruddin, Bandung: As-Syamil, 2002
- Langgulang, Hasan, *Kreativitas dan Pendidikan Islam: Analisis Psikologi dan Falsafah*, Jakarta: Pustaka al-Husna, 1991
- Mastuhu, *Memberdayakan Sistem Pendidikan Islam*, Jakarta: Logos, 1999
- Moleong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1989
- Mulyasa, Enco, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002

- Munandar, Utami S.C., *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia, 1999.
- Nawawi, Hadari, *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, Jakarta: Gunung Agung, 1982
- Perspektif Psikologi Islam*, Yogyakarta: Menara Kudus, 2002
- Pidarta, Made, *Manajemen Pendidikan Indonesia*, Jakarta: Bina Aksara, 1998
- Percival, Fred, dan Henry Ellington, *Teknologi Pendidikan*, terjemahan Sudjarwo, Jakarta: Erlangga, 1988
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002
- Rasyad, Aminuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: UHAMKA, 2002
- Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991
- Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997
- Rose, Colin, dan Malcolm Nicholi, *Accelerated Learning*, terjemahan Dedy Ahimsa, Bandung: Nuansa, 2002
- Sahlan, Sulaiman, dan Maswan, *Multi Dimensi Sumber Kreativitas Manusia*, Bandung: Sinar Baru, 1988
- Semiawan, Conny, et.al., *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, Jakarta: Gramedia, 1994
- Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995
- Syahidin, *Metode Pendidikan Qur'ani*, Jakarta: Misaka Galiza, 1999
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002
- Usman, M. Basyiruddin, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Press, 2002
- Usman, Muhammad Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000
- Wycoff, Joyce, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*, terjemahan Rini S. Marzuki, Bandung: Kaifa, 2002
- Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, Surabaya: Usaha Nasional, 1981