

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Pembuat RPP : Estuadi Tatag Ramadhan, S.Ds.
 Nama Sekolah : SMK PESANTREN DARUL DAKWAH MOJOKERTO
 Surel/Email : masestudesign@gmail.com
 Paket Keahlian : Desain Komunikasi Visual (DKV)
 Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
 Kelas / Semester : X SMK/ Genap
 Topik/Tema : Teknik Pemecahan Masalah Bidang Seni
 Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

1. Kompetensi Inti

Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif. • Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. • Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. • Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.11. Menganalisis teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni 4.11. Mengeksplorasi teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni	<ul style="list-style-type: none">• Mampu memahami teknik pemecahan masalah pada tingkatan teknik sumbang-saran yang memacu gagasan, melatih proses pemikiran yang lebih majemuk dan menghadapi orang pada tantangan dan masalah nyata• Mampu mengembangkan karya menggunakan teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni

3. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat:

1. Dengan latihan dan praktek mampu mengolah teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni.
2. Mampu menggunakan dan menampilkan eksplorasi teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni.

4. Materi Pembelajaran :

Pemecahan Masalah

Menurut Treffinger dalam Utami Munandar (2009: 195-196) mengemukakan teknik kreatif dikelompokkan menjadi tiga tingkatan model belajar, dimulai dengan memberikan pemanasan, teknik sumbang saran, dan teknik pertanyaan yang memacu gagasan atau daftar periksa (teknik tingkat I), teknik synectics dan futuristics sebagai teknik tingkat II, dan terakhir teknik pemecahan masalah secara kreatif dengan metode Parnes dan metode atau pendekatan Shallcross.

Teknik Kreatif Tingkat I

- a. Memberikan Pemanasan (Warming Up)

Untuk menumbuhkan iklim atau suasana kreatif dalam kelas yang memungkinkan siswa untuk membuka dirinya, merasa bebas dan aman untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya, guru perlu melakukan “pemanasan” atau warming up, seperti yang dilakukan seseorang sebelum berenang, hanya saja disini pemanasannya adalah secara mental. Jika sebelumnya siswa didalam kelas dituntut untuk mengerjakan berbagai tugas yang sangat terstruktur, seperti mengulang apa yang telah diucapkan guru, menghafal nama-nama kota, mengerjakan tugas-tugas yang hanya mempunyai satu jawaban yang benar, seperti pada berhitung atau matematika, maka siswa memerlukan switch mental dari proses pemikiran produktif dan konvergen ke proses pemikiran divergen dan imajinatif.

- b. Sumbang Saran (Brainstorming)

Menurut Shallcross dalam Utami Munandar (2009: 196-198), teknik sumbang saran dikembangkan oleh Alex F. Osborn merupakan teknik yang ampuh untuk meningkatkan gagasan jika diajarkan dan diterapkan dengan tepat. Osborn, pendiri dari Creative Education

Foundation, dalam bukunya *Applied Imagination* menentukan empat aturan dasar untuk sidang sumbang saran, yaitu:

- 1) Kritik tidak dibenarkan atau ditanggihkan
- 2) Kebebasan dalam memberikan gagasan
- 3) Gagasan sebanyak mungkin
- 4) Kombinasi dan peningkatan gagasan

Biasanya sidang sumbang saran dilakukan dalam kelompok kecil (6-8 orang), meskipun juga dapat dilakukan sendiri. Penting bahwa setiap anggota kelompok mematuhi aturan tersebut dimuka. Pertanyaan yang memacu (*Idea Spurring Questions*)

Teknik ini disebut dengan daftar periksa (*Checklist*), dikembangkan oleh Alex Osborn dengan tujuan meningkatkan gagasan. Pertanyaan-pertanyaan Osborn yang berupa “kata kerja manipulatif” membantu seseorang dalam mengembangkan gagasan kreatif dengan melihat hubungan-hubungan baru, memanipulasi informasi dan gagasan untuk menghasilkan ide-ide yang orisonal.

Daftar pertanyaan Osborn dalam *Shallcross* adalah sebagai berikut:

- 1) Digunakan untuk hal-hal lain (*Put to other uses*)
 - Cara baru untuk menguraikannya?
 - Penggunaan lain bila dimodifikasi?
- 2) Menyesuaikan (*Adapt*)
 - Apa lainnya seperti ini?
 - Gagasan-gagasan lain apakah yang dapat disarankan?
- 3) Mengubah (*Modify*)
 - Mengubah arti, warna, gerakan, suara, aroma, rasa, bentuk, ukuran?
 - Perubahan ini?
- 4) Memperbesar (*Magnify*)
 - Apa yang perlu ditambah atau diperbesar/ditingkatkan?
 - Frekuensinya? Kekuatannya? Ukurannya?
 - Tambah bahannya? Perlu digandakan?
- 5) Memperkecil (*Minify*)
 - Apa yang perlu dikurangi, dihilangkan, diperkecil, dipadatkan, diperpendek?
 - Dibuat lebih ringan ? diperlambat? Dibagi?

6) Mengganti (Substitute)

- Menggantikan apa atau siapa? Bahan lain? Proses lain?
- Tempat, waktu, atau pendekatan lain?

7) Menyusun kembali (Rearrange)

- Adakah unsur-unsur yang perlu diubah susunannya?
- Pola, tata, letak, urutan lain?

8) Membalik (Reverse)

- Melakukan yang sebaliknya, yang bertentangan
- Memutarbalikkan; yang atas jadi bawah, yang dalam jadi luar

9) Menggabung (Combine)

- Menggabung tujuan? Menggabung gagasan?
- Menggabung fungsi? Menggabung dana? Dipadukan?

Teknik Kreatif Tingkat II

a. Synectics

Menurut Feldhusen & Treffinger dalam Utami Munandar (2009: 200) Teknik Synectics dikembangkan oleh William J.J. Gordon dan merupakan teknik berpikir kreatif yang menggunakan analogi dan metafor (kiasan) untuk membantu pemikir menganalisis masalah dan mengembangkan berbagai sudut tinjau. Tidak memerlukan peralatan, kecuali kertas atau papan tulis untuk mencatat ide-ide. Langkah pertama adalah merumuskan masalah yang ditulis dipapan tulis agar semua dapat melihatnya. Kegiatan selanjutnya berlangsung dengan seluruh kelas dipimpin oleh guru atau dalam kelompok kecil dipimpin oleh siswa.

Ada tiga jenis analogi yang digunakan dalam Synectics, yaitu analogi fantasi, analogi langsung, dan analogi pribadi. Yang paling umum digunakan ialah analogi fantasi; disini siswa mencari pemecahan yang ideal untuk suatu masalah, termasuk solusi yang aneh atau tidak lazim. Guru dapat meminta siswa memikirkan bagaimana dapat menggerakkan alat yang berat di halaman sekolah. Siswa dapat mengkhayalkan analogi seperti makhluk-makhluk kecil mengangkat alat tersebut, menggunakan gajah atau balon raksasa. Seperti pada sumbang saran, semua saran diterima, tidak ada yang dikritik, dan siswa dapat melanjutkan gagasan siswa lain. Setelah menghasilkan sejumlah gagasan fantasi, guru mengajak siswa melakukan evaluasi praktis dan menganalisis gagasan untuk menemukan mana yang dapat diterapkan secara praktis.

b. Futuristics

Mengajar dengan pandangan masa depan (futuristics point of view) amat penting agar siswa berbakat kelak dapat menggunakan kemampuan mereka untuk membantu mencipta masa depan. Pendekatan dengan menggunakan Futuristics dengan siswa berbakat agar berbeda dari

yang digunakan kebanyakan guru dikelas biasa. Dalam mengajar Futuristics dipandang sebagai suatu falsafah mengajar yang menggunakan sudut tinjau Futuristics (masa depan).

Hal ini dapat meningkatkan pembelajaran pada semua mata pelajaran. Jika Futuristics diajarkan sebagai topic tersendiri atau sebagai pengalaman satu kali saja, maka tidak memungkinkan penyerapan pemikiran futuristis. Satu cara untuk menggambarkan penyerapan menyeluruh adalah dengan membayangkan garis waktu (Sick, 1987).

Teknik Kreatif Tingkat III

Pada tingkat III siswa dilibatkan dalam tantangan dan masalah nyata. Ia menjadi seorang peneliti dan dalam penelitiannya ia dapat menggunakan teknik-teknik kreatif yang sudah dipelajari ditingkat I dan II.

a. Pemecahan masalah secara kreatif (oleh Parnes)

Proses pemecahan masalah meliputi lima langkah yaitu: menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan gagasan, menemukan solusi, dan menemukan penerimaan. Tahap pertama didahului dengan ungkapan pemikiran dan perasaan mengenai masalah yang dirasakan mengganggu (mess) tetapi masih samar-samar (mess and fuzzy problem).

Tahap menemukan fakta, ialah tahap mendaftar semua fakta yang diketahui mengenai masalah yang ingin dipecahkan dan menemukan data baru yang diperlukan. Tahap ini didahului oleh keadaan “kacau” dan masalahnya masih samar-samar (mess and fuzzy problem).

Pada tahap menemukan masalah, diupayakan merumuskan masalah dengan menanyakan : “dengan cara apa saja” Pernyataan ini mengundang memberikan banyak gagasan. Pemikir diharapkan dapat mengembangkan masalahnya dengan menemukan sub masalah , masalah dapat dirumuskan kembali (refedinition) atau disempitkan.

Pada tahap menemukan gagasan, diupayakan mengembangkan gagasan pemecah masalah sebanyak mungkin. Dalam hal ini dapat digunakan teknik-teknik yang sudah diajarkan pada tingkat I dan II, seperti sumbang saran dan daftar periksa untuk membantu menemukan ide-ide yang memberikan kebebasan pada imajinasi dan menanggapi kritik. Yang penting ialah memperoleh banyak gagasan.

Pada tahap penemuan sosial, gagasan yang dihasilkan pada tahap sebelumnya diseleksi berdasarkan kriteria evaluasi yang bersangkutan paut dengan masalahnya, misalkan berdasarkan waktu, biaya, dan tenaga yang diperlukan untuk melaksanakan gagasan tersebut. Setiap gagasan dinilai berdasarkan criteria yang ditentukan.

Pada tahap terakhir, menemukan penerimaan atau tahap pelaksanaan disusun secara tindakan agar mereka yang mengambil keputusan (kepala sekolah, orang tua, majikan, dan lainnya) dapat menerima gagasan tersebut dan melaksanakan.

b. Proses Lima Tahap (oleh Shallcross)

Kreatifitas primer ialah proses pemecahan masalah secara alamiah oleh pikiran kita. Karena pemikir tidak menyadari bahwa terjadi suatu proses, sedangkan pada kreatifitas sekunder ada peningkatan kesadaran dalam pemecahan yang berlangsung melalui beberapa tahapan.

Teknik pemecahan masalah secara kreatif yang dikemukakan oleh Shalcross, (1985) meliputi lima tahap yaitu: orientasi, persiapan, penggagasan, penilaian, dan pelaksanaan atau implementasi.

1) Tahap Orientasi

Pada tahap orientasi, masalah dirumuskan atau tujuan ditentukan. Masalah atau topik dijabarkan dengan menulis suatu paragraf yang melukiskan bagaimana pikiran seseorang mengenai topik atau masalah tersebut. Kemudian dalam satu atau dua kalimat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai atau masalah yang hendak dipecahkan.

2) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kita menghimpun semua fakta yang sudah diketahui mengenai masalahnya yang menanyakan semua fakta yang belum kita ketahui. Tahap ini adalah teknik pengumpulan data. Pertama, daftar semua informasi faktual yang sudah dimiliki dengan menanyakan: siapa, apa, bagaimana, dimana, dan mengapa?

Kedua, daftarlah semua informasi faktual yang masih perlu diperoleh. Untuk setiap butir daftar ini, sebutkan kemungkinan sumber-sumber yang dapat memberikan informasi tersebut. Jangan membatasi diri pada sumber-sumber yang biasa digunakan. Gunakan teknik-teknik yang sudah dipelajari sebelumnya untuk menemukan sumber-sumber baru, yang tidak lazim atau konvensional.

3) Tahap Penggagasan

Pada tahap penggagasan, anda menerapkan berpikir divergen untuk menghasilkan gagasan-gagasan sementara (tentative) untuk pemecahan masalah. Gunakan sepuluh menit sebagai upaya awal. Cobalah terapkan aturan dasar dari sumbang saran.

- a) Menangguhkan penilaian
- b) Kebebasan dalam mengungkapkan gagasan
- c) Mengejar kuantitas
- d) Menyambung pada gagasan-gagasan sebelumnya

4) Tahap Penilaian

Pada tahap penilaian atau evaluasi, anda menerapkan berpikir konvergen yaitu menyeleksi gagasan-gagasan yang paling baik untuk dilaksanakan. Kunci utama penilaian yang berhasil ialah menemukan criteria untuk mempertimbangkan kelayakan dari setiap gagasan. Setiap criteria dipilih berdasarkan pertimbangan apa dampaknya terhadap situasi atau orang apabila gagasan itu dilaksanakan.

5) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap akhir dalam proses pemecahan masalah secara kreatif. Perlu diperhatikan bahwa kelima tahap ini tidak statis. Mungkin saja ketika anda mengerjakan tahap tiga timbul informasi yang penting untuk tahap pertama dan kedua. Dalam hal ini anda dapat kembali dan melengkapi informasi tambahan itu. Makin lengkap tiap tahap, semakin besar kemungkinan mencapai pemecahan masalah yang memuaskan

5. Media, Alat dan Sumber Belajar :

1. Media Belajar

- a. Power Point
- b. Video

2. Alat

- a. Laptop
- b. LCD
- c. Speaker

3. Sumber Belajar

- a. Buku
- b. Internet
 - <https://khairurrahma.blogspot.com/2015/05/teknik-pemecahan-masalah-secara-kreatif.html>

6. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan pembelajaran ilmiah/scientific
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

7. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p>Pembukaan (10 menit)</p> <p>a. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab sederhana berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan materi yang berkaitan dengan <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p>
2.	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>a. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru memilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian dibagikan kepada siswa2) Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan sendiri ataupun dengan teman3) Guru meminta kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami, kemudian guru menganjurkan kepada peserta didik untuk memberi tanda sebanyak mungkin <p>b. Menanya</p> <p>Dengan dibimbing guru, peserta didik diminta untuk berdiskusi agar mendapatkan klarifikasi tentang <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>c. Mengumpulkan data/informasi/Mengeksplorasi</p> <p>Guru membimbing siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami sebanyak mungkin</p> <p>d. Asosiasi/menalar/Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none">1) Peserta didik berdiskusi antar teman sekelompoknya untuk mencoba (<i>Experimenting</i>) dan mengaitkan (<i>Networking</i>) antar konsep dalam pembelajaran. Peserta didik yang lebih memahami akan menjelaskan keanggota yang lain sampai semua anggota dalam kelompok mengerti2) Peserta didik mencari jawaban tentang pertanyaan - pertanyaan yang diajukan serta memecahkan kasus yang diberikan di kelompoknya dengan menggunakan berbagai sumber. Saat diskusi kelompok peserta didik

No.	Kegiatan
	<p>selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.</p> <p>3) Selama kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan sikap kerja kelompok secara bergantian terkait dengan kerjasama dan toleransipeserta didiknya, serta mencatat semua hal yang terjadi di kelas.</p> <p>4) Setelah informasi untuk menjawab pertanyaan diperoleh, peserta didik dalam kelompok selanjutnya diminta untuk menyimpulkan jawaban</p> <p>e. Mengkomunikasikan/Menyimpulkan</p> <p>1) Setiap siswa memberikan pendapat masukkan tanya jawab selama proses diskusi</p> <p>2) Siswa menjelaskan/memprsentasikan hasil diskusi dengan berkelompok dalam bentuk tulisan <i>tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>3) Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban permasalahan yang telah disusun kelompoknya</p> <p>4) Siswa menyimpulkan materi tentang <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>5) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.</p>
3.	<p>Penutup (20 menit)</p> <p>a. Kesimpulan Guru bersama peserta didik mencoba untuk membuat kesimpulan tentang <i>pengertian secara umum tentang Teknik pemecahan masalah bidang seni</i></p> <p>b. Refleksi Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan)</p> <p>c. Peserta didik diberi tugas untuk mencari dan mempelajari materi berikutnya di rumah.</p> <p>d. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.</p>

8. Penilaian (instrument terlampir)

1. Pengetahuan

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Bentuk instrument : Soal tes tertulis
- Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan teknik kreatif tingkat I	1
2.	Menjelaskan teknik kreatif tingkat II	2
3.	Menjelaskan teknik kreatif tingkat III	3

2. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Unjuk kerja dengan melakukan diskusi
- b. Bentuk instrument : Soal Praktek
- c. Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif Teknik pemecahan masalah bidang seni.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

3. Sikap (Spritual)

- a. Teknik : Observasi dan Prilaku
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	1
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia tuhan	2
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	3
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan	4

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

4. Sikap (Sosial)

- a. Teknik : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Motivasi	1
2.	Rasa Ingin Tahu	2
3.	Tanggung Jawab	3
4.	Jujur	4
5.	Peduli	5
6.	Santun	6
7.	Percaya Diri	7
8.	Disiplin	8

Mojokerto, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Guru Dasar-dasar Desain

Kepala Sekolah

Lampiran 1

SOAL EVALUASI (100 MENIT)

Soal Pengetahuan (40 MENIT)

1. Jelaskan teknik kreatif tingkat I!
2. Jelaskan teknik kreatif tingkat II!
3. Jelaskan teknik kreatif tingkat III!

Kunci Jawaban

1. Teknik kreatif tingkat I

- a. Memberikan Pemanasan (Warming Up)

Untuk menumbuhkan iklim atau suasana kreatif dalam kelas yang memungkinkan siswa untuk membuka dirinya, merasa bebas dan aman untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya, guru perlu melakukan “pemanasan” atau warming up, seperti yang dilakukan seseorang sebelum berenang, hanya saja disini pemanasannya adalah secara mental. Jika sebelumnya siswa didalam kelas dituntut untuk mengerjakan berbagai tugas yang sangat terstruktur, seperti mengulang apa yang telah diucapkan guru, menghafal nama-nama kota, mengerjakan tugas-tugas yang hanya mempunyai satu jawaban yang benar, seperti pada berhitung atau matematika, maka siswa memerlukan switch mental dari proses pemikiran produktif dan konvergen ke proses pemikiran divergen dan imajinatif.

- b. Sumbang Saran (Brainstorming)

Menurut Shallcross dalam Utami Munandar (2009: 196-198), teknik sumbang saran dikembangkan oleh Alex F. Osborn merupakan teknik yang ampuh untuk meningkatkan gagasan jika diajarkan dan diterapkan dengan tepat. Osborn, pendiri dari Creative Education Foundation, dalam bukunya Applied Imagination menentukan empat aturan dasar untuk sidang sumbang saran, yaitu:

- 1) Kritik tidak dibenarkan atau ditangguhkan
- 2) Kebebasan dalam memberikan gagasan
- 3) Gagasan sebanyak mungkin
- 4) Kombinasi dan peningkatan gagasan (**SKOR 35**)

2. Teknik kreatif tingkat II

Synectics

Menurut Feldhusen & Treffinger dalam Utami Munandar (2009: 200) Teknik Synectics dikembangkan oleh William J.J. Gordon dan merupakan teknik berpikir kreatif yang menggunakan analogi dan metafor (kiasan) untuk membantu pemikir menganalisis masalah dan mengembangkan berbagai sudut tinjau. Tidak memerlukan peralatan, kecuali kertas atau papan tulis untuk mencatat ide-ide. Langkah pertama adalah merumuskan masalah yang ditulis

dipapan tulis agar semua dapat melihatnya. Kegiatan selanjutnya berlangsung dengan seluruh kelas dipimpin oleh guru atau dalam kelompok kecil dipimpin oleh siswa.

Ada tiga jenis analogi yang digunakan dalam Synectics, yaitu analogi fantasi, analogi langsung, dan analogi pribadi. Yang paling umum digunakan ialah analogi fantasi; disini siswa mencari pemecahan yang ideal untuk suatu masalah, termasuk solusi yang aneh atau tidak lazim. Guru dapat meminta siswa memikirkan bagaimana dapat menggerakkan alat yang berat di halaman sekolah. Siswa dapat mengkhayalkan analogi seperti makhluk-makhluk kecil mengangkat alat tersebut, menggunakan gajah atau balon raksasa. Seperti pada sumbang saran, semua saran diterima, tidak ada yang dikritik, dan siswa dapat melanjutkan gagasan siswa lain. Setelah menghasilkan sejumlah gagasan fantasi, guru mengajak siswa melakukan evaluasi praktis dan menganalisis gagasan untuk menemukan mana yang dapat diterapkan secara praktis.

Futuristics

Mengajar dengan pandangan masa depan (futuristics point of view) amat penting agar siswa berbakat kelak dapat menggunakan kemampuan mereka untuk membantu mencipta masa depan. Pendekatan dengan menggunakan Futuristics dengan siswa berbakat agar berbeda dari yang digunakan kebanyakan guru di kelas biasa. Dalam mengajar Futuristics dipandang sebagai suatu falsafah mengajar yang menggunakan sudut tinjau Futuristics (masa depan).

Hal ini dapat meningkatkan pembelajaran pada semua mata pelajaran. Jika Futuristics diajarkan sebagai topic tersendiri atau sebagai pengalaman satu kali saja, maka tidak memungkinkan penyerapan pemikiran futuristis. Satu cara untuk menggambarkan penyerapan menyeluruh adalah dengan membayangkan garis waktu (Sick, 1987). **(SKOR 35)**

3. Teknik kreatif tingkat III

a. Pemecahan masalah secara kreatif (oleh Parnes)

Proses pemecahan masalah meliputi lima langkah yaitu: menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan gagasan, menemukan solusi, dan menemukan penerimaan.

b. Proses Lima Tahap (oleh Shallcross)

Kreatifitas primer ialah proses pemecahan masalah secara alamiah oleh pikiran kita. Karena pemikir tidak menyadari bahwa terjadi suatu proses, sedangkan pada kreatifitas sekunder ada peningkatan kesadaran dalam pemecahan yang berlangsung melalui beberapa tahapan. **(SKOR 30)**

Penskoran

Jawaban benar nilai 100

Lampiran 2

Soal Praktek (Keterampilan) (60 MENIT)

Mendiskusikan bersama kelompok, tentang hal-hal berikut ini:

1. Mampu mengembangkan karya menggunakan teknik pemecahan masalah bidang seni.
(No 1 jika benar 100)

Lampiran 3 (penilaian sikap spritual)

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati			
		Berdoa sebelum aktivitas	Bersyukur	Mengucap Salam	Beribadah dengan baik
1					
2					
3					

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik

Lampiran 4 (penilaian sikap sosial)

NO	NAMA SISWA	SIKAP								
		Motivasi	Rasa ingin tahu	Tanggung jawab	Jujur	Peduli	Kerja sama	Santun	Percaya diri	Disiplin
1										
2										
3										

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik