

MODEL PEMBELAJARAN METAPHORMING

Bakri Anwar

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: bakrianwar15@gmail.com

DOI: [10.24252/saa.v7i1.9915](https://doi.org/10.24252/saa.v7i1.9915)

Abstrak

Suatu pertanyaan bagi para pendidik tentang kemandekan dalam sistim pendidikan kita. Banyak siswa mengeluh dengan banyaknya pelajaran yang membutuhkan waktu untuk menyelesaikannya semua secara tuntas. Dengan kata lain bahwa guru dan murid terbebani dengan rutinitas yang sangat bertumpuk dengan seiring berjalannya waktu yang tanpa membuahkan hasil untuk anak didik.

Dalam hal lain pimpinan sekolah memengang keputusan untuk mencari cara untuk menemukan kebermaknaan dalam pembelajaran. Semua ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi mencari cara bagaimana menggali potensi siswa yang ada sehingga menjadi pandai dan jenius. Dan bagaimana cara menggali potensi sehingga menjadi siswa yang optimal untuk mendapat manfaat dalam proses belajar. Guru juga dituntut untuk memfasilitasi siswa sehingga menjadi siswa yang jenius yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat sekitarnya. Maka metode metaphorminglah yang menjawab dan memproses siswa tersebut dan menggali potensi yang ada dalam dirinya, dengan guru dapat mengoptimalkan krestifitas. Guru mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikirannya dengan mengkomunikasikan kepada siswa denga jelas dan baik.

Kata metaphorming adalah kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu meta dan phora yaitu tindakan yang mengubah sesuatu yang bermakna. Ini diawali dengan memindahkan makna yang baru dan mengasiasikan beberapa ide menjadi suatu ide yang baru. Dapat dikatakan bahwa metaphorming adalah pemikiran yang mendalam dan kreatif. Ini adalah awal dari pemikiran yang jenius. Pemikiran inilah yang memiliki tujuan yang riil dan bermanfaat yang menggunakan seluruh daya upaya semua organ tubuh kita sehingga menjadi suatu kesatuan menuju pemikiran yang essensial. Pemikiran inilah yang mengantar siswa menuju kepada kecepatan berfikir, berkreasi, menemukan suatu hal yang baru dan dapat menghubungkan sesuatu yang terlihat, sehingga saling terkait dan bermuara kepada penyelesaian masalah. Pembelajaran ini meningkatkan dan memperkaya pengalaman belajar antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa dan sebagainya.

Kita lahir dengan kemampuan berkreasi, menggali potensi, sehingga menemukan yang bermakna karena dalam diri manusia terdapat belahan otak manusia baik kiri maupun kanan dimana belahan tersebut mempunyai fungsi yang berbeda. Tugas belahan kiri yang utama adalah untuk bahasa, kata-kata, logika, matematika, urutan analisis. Sedangkan tugas belahan kanan adalah berpungsi selain dari bahasa, yang meliputi kreatifitas, irama, kesadaran ruang, imajinasi, melamun warna dan lain-lain.

Dalam pembelajaran semua belahan otak harus dapat dikembangkan dan dihubungkan, bukan hanya satu belahan otak saja yang dikembangkan. Oleh karena itu metaphorming adalah membuat koneksi dan keterkaitan antara analogi, simbol, visualisasi, hipotesa, bermain peran, analisis dan kreativitas. Ada empat tahap dalam metaphorming yaitu : *Koneksi (connection)*, *Penemuan (discovery)*, *Penciptaan (invention)* dan *Aplikasi (application)*. Dimana peserta didik diharapkan mampu melintasi dan memahami keterkaitan antara bahan yang sedang dipelajari dengan bahan yang ada atau yang belum terpikirkan oleh orang lain. Kemampuan inilah yang pada akhirnya memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi setiap pokok bahasan melalui proses befikir yang melibatkan semua belahan otak

Kata kunci : Model pembelajaran metaphorming

PENDAHULUAN

Setiap orang dilahirkan dalam keadaan sama. Pada beberapa kondisi tertentu, pernyataan tersebut berlaku. Misalnya sama-sama diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Kesempatan yang sama, Namun dalam kondisi lain, tidaklah lagi berlaku. Tanpa mempengaruhi monodiktomika pihak tertentu, tak dipungkiri cara berfikir dapat mempengaruhi kehidupan seseorang signifikan. Mereka yang memiliki cara berfikir A, tertentu berbeda dengan mereka yang memiliki cara berfikir B.

Indonesia saat ini tengah mengesyam model kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 atau Kurtilas. Penekanan dalam kurikulum ini terletak pada pendekatan yang digunakan yakni pendekatan saintifik. Secara lebih luas, pendekatan saintifik dimaknai dengan keaktifan siswa dalam mengamati, menanya, menciptakan dan mengaplikasikan. Siswa dituntun untuk belajar dengan model *student-centered* dan guru sebagai fasilitator. Berbagai tugas proyek atau project based learning serta problem based learning menjadi dasar pembelajaran didalamnya.

Sudah jelas dalam UU No.20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwasanya pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik semaksimal mungkin sehingga mereka mampu menjadi pribadi yang religius dan berintelektual¹. Cara berpikir dapat mempengaruhi peserta didik dalam mengembangkan dirinya. Ia akan berkembang ditempat yang ia senagi, sehingga membuatnya berkreativitas lebih dalam dan lebih luas. Dalam hal ini guru dituntut untuk menciptakan beragam penyelesaian dari suatu permasalahan. Sayangnya dewasa ini diakui tak banyak munculnya para pemikir besar seperti zaman dahulu. Dibutuhkan sebuah pendekatan dan pembelajaran kreatif agar menciptakan cara berfikir kreatif juga pada diri siswa. *Creative Metaphorming adalah jawabannya.*

Metamorphing berasal dari kata *meta* yakni melampaui dunia nyata dan *phora* yang berarti transfer. *Creative Metamorphing* merupakan strategi dalam rangka menuntun peserta didik untuk berfikir kreatif. *Creative Metamorphing* dapat diimplmentasikan menjadi konsep pembelajaran secara formal dikelas. Kreativitas merupakan manifestasi dari kejeniusan seseorang. Orang yang jenius adalah yang memiliki cara berfikir jenius sehingga membuahkan kreativitas. Disitulah letak *creativity* pada *creative metamorphing*. *Metamorphing* dapat diaplikasikan pada berbagai jenjang pendidikan, baik itu usia dini, menengah pertama maupun menengah akhir. *Metamorphing* tak serta merta muncul melainkan terdapat beberapa tahapannya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode ini merupakan pengembangan dari berbagai gagasan orang-orang yang berhasil mengubah dunia menjadi lebih bermakna, dalam beberapa buku yang di tulis atau media cetak. Maka untuk mengetahui secara mendalam penulis mengumpulkan berbagai sumber yang membahas tentang

¹ Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (Jakarta, 2003), https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.

metaphorming dan model pengajarannya. Dalam pembahasan ini diperlukan pendekatan-pendekatan saintifik seperti pada kurikulum 2013.

Untuk menjelaskan tentang pentingnya model pembelajaran metaphorming maka diperlukan penelitian, karena yang membahas masalah ini masih kurang dan masih jarang yang menulis berupa buku tentang masalah tersebut kecuali di media elektronik, akan tetapi sudah banyak yang menggunakan dan mempraktikkan tentang metode ini, dan bahkan dipelatihkannya untuk guru-guru cara menggunakan metode metaphorming tersebut.

Pendekatan yang digunakan dalam jurnal ini adalah pendekatan saintifik dengan pertimbangan bahwa pembelajaran model metaphorming merupakan model pembelajaran terbaru yang muncul bersamaan dengan munculnya kurikulum baru 2013. Model pembelajaran ini sangat penting untuk dikuasai oleh pendidik karena di dalamnya terdapat cara dan tehnik mengajar yang menyenangkan dan lebih meningkatkan kreatifitas siswa dan akhirnya mampu memecahkan masalah dan menemukan solusinya dan akhirnya mereka menjadi manusia-manusia yang jenius.

Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, akan diadakan kajian lapangan. Dalam berbagai referensi yang berkaitan dengan judul di atas oleh Zaenal Aqib, dan Elham Romanto tentang membangun profesionalisme guru dan pengawas sekolah². Dan dalam buku Oemar Hamalik, “Memaparkan tentang *Kurikulum dan Pembelajaran*”³. Dan dalam buku Hanafiah dan Suhana *Konsep Strategi Pembelajaran*⁴. Elizabeth Hurlock, B) dalam bukunya *Perkembangan Anak Jilid 2*⁵ Masnur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*⁶, Sunito, Indira, dkk. 2013. *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)*⁷

Penelitian ini juga diperuntukkan bagi mereka yang ingin menguasai model dan teori-teori pembelajaran bagi siswa disekolah, dan juga bagi mereka yang ingin mendaami pengembangan teori pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif dan efisien, menjadikan siswanya lebih aktif berfikir dan berkreasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Metaphorming*

Menjadi suatu pertanyaan besar bagi para pendidik bahwasanya kita mengalami kemandekan dalam sistem pembelajaran kita. Banyak siswa yang mengeluh adanya pelajaran yang luar biasa banyak dan semuanya menuntut tugas-tugas yang harus diselesaikan tepat waktu, serta ujian-ujian yang tiada habisnya. Disisi lain adalah gerutu guru-guru yang tidak

² Zaenal Aqib and Elham Romanto, *Membangun Profesionalisme Guru Dan Pengawas Sekolah* (Bandung: CV. Yrama Widya, 2008).

³ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Bumi Aksara, 2007).

⁴ Hanafiah Hanafiah and Suhana Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009).

⁵ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 1999).

⁶ Masnur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstua* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007).

⁷ Indira dkk Sunito, *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)* (Jakarta: PT INDEK, 2013).

hanya mempersiapkan tugas, soal ujian serta tugas-tugas administrasi yang luar biasa banyaknya.

Baik guru, siswa dan juga pemegang keputusan yaitu para pimpinan sekolah mengalami hal yang sama yaitu bagaimana mencari kebermaknaan dalam suatu pembelajaran. Semua ahli dibidang pendidikan dan juga psikolog mengatakan dan memastikan bahwa siswa memiliki potensi untuk menjadi seorang yang pandai atau jenius. Dengan berbagai cara, dan sebagai seorang guru dapat menggali potensi mereka sehingga para siswa ini menjadi seseorang yang optimal dan mendapatkan manfaat dari proses belajar.

Disini juga guru dituntut dapat memfasilitasi siswa sehingga mereka menjadi seorang yang jenius dan bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat disekitarnya. Satu proses yang harus dilalui adalah menggunakan model pembelajaran metaforming proses ini adalah proses yang dapat dilalui dengan cara yang natural dimana para guru dapat mengoptimalkan kreativitas, menemukan dan mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikiran mereka dengan komunikasi yang baik dan jelas kepada siswanya.

Kata metaforming adalah kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *meta* dan *phora* yang memiliki makna yang mengubah sesuatu yang bermakna. Ini diawali dengan memindahkan makna baru dan mengasosiasikan beberapa ide menjadi suatu ide yang baru. Dapat dikatakan bahwa metaphorming adalah suatu pemikiran yang mendalam dan kreatif. Inilah awal dari pemikiran yang jenius. Pemikiran ini memiliki tujuan yang riil dan bermanfaat yang menggunakan seluruh daya upaya semua tubuh kita sehingga menjadi suatu kesatuan yang mengarahkan kita menuju pemikiran yang essential.

Pemikiran inilah yang akan membawa siswa menuju percepatan dalam berfikir, berkreasi, menemukan suatu hal yang saling terkait meningkatkan dan memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan komunikasi baik antara guru dengan siswa, guru dengan guru, guru dengan pemimpin sekolah, dan kepala sekolah dengan siswa.

Kita lahir dengan kemampuan untuk berkreasi, menggali potensi dalam diri kita dengan cara belajar, pencarian dan juga mampu untuk menemukan. Dan hanya beberapa orang yang bisa mentransfer ide, gagasan pengetahuan mereka untuk menemukan. Dan orang yang mentransfer ide, pengetahuan, dan pengalaman mereka yang dapat mengubah dunia pendidikan. Tanpa keberanian dan bimbingan, kita tidak akan mampu menuju pemikiran yang innovative dan kreatif. Dalam hati kecil kita mengatakan bahwa kita ingin memiliki ide-ide cemerlang dan memiliki pengalaman yang tidak terlupakan. Tetapi bagaimana cara kita dalam mengelola imajinasi kita menjadi suatu kenyataan? Dengan metaphorming, kita coba untuk menggali siapa diri kita dengan ide-ide cemerlang.

Ada 4 tahap dalam proses metaphorming yaitu connection (*koneksi*), discovery (*penemuan*), invention (*penciptaan*) dan application (*aplikasi*).

Dalam hal ini akan di jelaskan makna satu-persatu tahapan metaphorming.

Pertama: Connection (koneksi)

Koneksi yang dimaksud disini adalah menghubungkan dua atau lebih yang memiliki tujuan untuk memahami sesuatu. Berhubungan dengan metaforming, koneksi ini menggunakan berbagai macam bentuk dari perbandingan yaitu: metafora, analog, cerita, legenda, simbol, dan hiptesis. Kita bisa menggunakan semua alat-alat ini untuk menghubungkan ide, pengetahuan dan pengalaman. Sebagai contohnya adalah pada saat *Leonardo Da Vinci* mengasosiasikan pikirannya atas cabang atau ranting pohon dengan kanal yang didesainnya di Florence. Dia mengatakan bahwa sebuah kanal adalah seperti ranting pohon. Jika kita implementasikan kedalam pembelajaran adalah pelajaran bahasa Inggris akan berhubungan dengan mata pelajaran yang lainnya seperti teknologi, psikologi, atau bahkan bisa dihubungkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Dan jika kita mengupas satu mata pelajaran sebagai misal pelajaran matematika, geometri (bagun ruang), maka tema ini juga akan berhubungan dengan seni, bahasa, ekonomi, teknologi, fisika. Secara riil adalah pada saat belajar matematika, maka guru dapat menghubungkannya dengan materi lain sehingga siswa memiliki bayangan bahwa yang dipelajarinya adalah berhubungan juga dengan pelajaran lainnya. Sehingga guru dan siswa tidak akan terjebak ke dalam suatu kotak yang membatasi pikiran mereka. Justru, dari pemikiran koneksi inilah baik guru dan siswa menjadi seorang yang kreatif.

Kedua: Discovery (penemuan)

Suatu penemuan melibatkan pengamatan dan pengalaman. Dengan memanfaatkan lima pancaindra akan dapat mengarahkan seseorang untuk menemukan sesuatu. Lima pancaindra tersebut antara lain mengamati, mendengarkan, merasakan, dan indra penciuman. Dalam suatu pembelajaran dosen dapat menggambarkan kearah materi pelajaran yang diampunya akan diarahkan, tujuan yang dicapai setelah proses koneksi serta mengarahkan mahasiswa untuk berpikir dan memiliki pengalaman yang bermanfaat untuk dirinya. Penemuan ini akan mengarahkan seseorang untuk menemukan sesuatu dengan memanfaatkan lima panca inderanya yaitu mengamati, mendengarkan, merasakan, dan bahkan panca indera penciuman. Seorang Leonardo Da Vinci mendesai kanal Florence memanfaatkan lima panca inderanya sehingga menjadi suatu imaginasi yang dituangkan dalam kenyataan. Dia menggambar kanal tersebut dengan segala kemungkinannya dan tidak takut jika terdapat kesalahan. Leonardo memikirkan alternative yang mungkin dilakukan membangun kanal tersebut. Dengan gambaran yang telah dilakukan oleh leonardo, dia memahami bagaimana air mengalir di kanal tersebut.

Dalam suatu pembelajaran yang riil, guru dapat menggambarkan kearah mana pelajarannya akan dibawa, tujuan apa yang akan dicapai setelah proses koneksi atau menghubungkan telah dilakukan. Kearah mana siswa diajak untuk berfikir dan memiliki pengalaman untuk merasakan bahwa suatu pelajaran bermanfaat untuk dirinya. Sebagai misal adalah pada saat siswa belajar bahasa inggris, guru akan mengarahkan bahwa tujuan akhir dari pelajaran ini adalah untuk komunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Tetapi bukan hanya itu, Seorang guru bahasa Inggris juga melakukan dengan pelajaran lain, misalnya

sosiologi, seni, ekonomi, teknologi, ataupun fisika. Sehingga siswa memiliki pengalaman belajar bermakna dan berfikir bahwa tidak sia-sia dalam belajar bahasa Inggris.

Setelah guru mampu mengkoneksikan antara pemahaman yang dipunya serta tujuan dari pembelajaran, selanjutnya siswa dituntut untuk menemukan sesuatu yang baru seperti implementasi materi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu implementasi nyatanya adalah nama pelajaran Matematika pokok bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel pada pembelian beberapa barang yang sebelumnya tidak diketahui harganya.

Ketiga: Penciptaan (invention)

Produk dari daya pikir kreasi itulah disebut penciptaan. Jika tidak ada suatu usaha maka tidak akan ada penciptaan. Suatu proses dalam melakukan sesuatu atau melakukan suatu komunikasi yang baru dan lebih efektif perlu adanya peningkatan oleh sebab itu dibutuhkan suatu pengalaman menemukan. Sesuatu dengan yang lain dapat dihubungkan dengan melakukan pengamatan yang dapat menghasilkan suatu karya yang diperlukan pada proses penemuan. Hasil karya itulah yang dimaksud dengan penciptaan.

Suatu penemuan memerlukan suatu proses dari menghubungkan suatu dengan yang lain, dan juga memerlukan pengamatan yang dapat menghasilkan suatu produk. Sebagaimana contoh diatas dari aktifitas Leonardo Da Vinci yang menghubungkan dan menemukan desain kanal Florence. Setelah itu, Leonardo menciptakan sistem pengairan dengan hidrolis untuk mengatur air di kanal tersebut.

Hasil dari daya pikir kreasi diteruskan dengan usaha disebut penciptaan. Pada tahap ini setelah siswa menemukan sesuatu selanjutnya ia menciptakan sesuatu yang baru atau termodifikasi. Siswa dapat juga merealisasikan penemuannya dalam bentuk hal konkret. Misalnya siswa menemukan kemudian menciptakan cara penyelesaian suatu permasalahan matematika yang baru atau termodifikasi

Keempat : Application (aplikasi)

Aktivitas yang menunjuk pada hasil karya yang berupa hasil pikir yang mana dapat juga dalam bentuk nyata yaitu suatu produk disebut aplikasi. Seiring dengan kebutuhan manusia untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan sesuatu diperlukan aplikasi. Dosen sebagai pendidik dalam penerapan *metaphorming* diharapkan dapat benar-benar menjadi seseorang fasilitator yang mengarahkan dan mendidik mahasiswa agar bermanfaat bagi dirinya sendiri serta masyarakat di sekitarnya.

Leonardo Da Vinci mengembangkan penciptaannya atas sumber bagi pengembangan ilmu yang lain sebagai contohnya adalah teori bentuk aliran air. Aplikasi ini akan mengalir terus dengan kebutuhan manusia untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan sesuatu.

Dalam suatu pembelajaran dikenal adanya produk dari suatu hasil kreasi siswa. Disini guru dapat mengarahkan siswanya untuk melukiskan apa yang didapatkan dari pengetahuan, baik dari guru maupun dari buku-buku yang dibaca oleh siswa. Guru dapat mengarahkan siswanya untuk mencari solusi atas masalah yang ada. Bagi guru yang dapat mengarahkan siswanya untuk dapat menghasilkan suatu produk, maka produk-produk tersebut dapat

menjadi alat belajar juga bagi siswa lain. Sebagai misal adalah temuan alat belajar, kotak cerita dan sebagainya. Siswa diarahkan untuk menjadi seorang yang siap menghadapi pendidikan abad 21, yaitu menjadi seorang yang memahami bagaimana komunikasi yang efektif, mengenal dan memanfaatkan teknologi, menjadi seorang yang siap bekerja dengan tim (team work), seorang yang kritis (critical thinking), dan pemecah masalah (problem solver).

Dari sini, bukan hanya siswa tersebut yang memperoleh manfaatnya tetapi diharapkan juga siswa yang lain dapat belajar untuk berkreasi. Sangat luar biasa sekali jika metaphorming ini dapat dilaksanakan disekolah-sekolah. Tidak hanya siswa yang dapat belajar tetapi guru yang kreatif dan dapat mengembangkan diri menjadi pengamat dan seorang kreator. Dengan metaphorming ini diharapkan bahwa guru sebagai pendidik benar-benar menjadi seorang fasilitator yaitu mengarahkan dan mendidik siswa menjadi seorang yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan juga masyarakat disekitarnya.

Aplikasi. Dari hasil imajinasi, pengamatan, penemuan, pengembangan ciptaan maka dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata atau pengembangan ilmu lainnya. Misalnya siswa mengaplikasikan ilmu ukurnya di dunia fisika dengan menghitung benda berukuran nano menggunakan alat yang sudah ditentukan. Aplikasi merupakan hal yang penting sebab menjadi ajang ‘pembuktiaan’ atau penemuan dan penciptaan yang telah dilakukan.

Kelima: revisi.

Pada konsep metamorphing yang telah ada sebenarnya hanya sampai pada tahap aplikasi. Namun pada creative metamorphing yang digagas ini, penulis menambahkan tahap terakhir yaitu revisi. Tidak semua aplikasi dilapangan dapat berjalan lancar. Berbagai kendala mungkin saja muncul. Misalnya siswa yang lupa terhadap materi yang diajarkan atau kekurangan dalam manajemen kelas bagi guru dan lain sebagainya. Oleh karenanya setelah aplikasi dilakukan, diperlukan revisi sebagai tahap evaluasi dan perbaikan.

Sebelum Creative Metamorphing benar-benar direalisasikan di dalam pembelajaran di kelas, guru hendaknya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru dapat menjadikan Creative Metamorphing sebagai metode pembelajaran pada RPP dan pendekatan pada silabus. Pertanyaan selanjutnya, apa kaitan antara Creative Metamorphing dengan MEA 2015?

Beberapa puluh tahun yang lalu Indonesia seolah tak pernah habis akan kelahiran para pemikir dunia. Sebut saja Habibie, Soekarno, Gusdur, Susilo Bambang Yudhoyono dan lain sebagainya. Namun seiring berkembangnya waktu, kini amat jarang generasi penerus mereka, individu yang dibedakan oleh cara berfikirnya. Di satu para siswa atau peserta didik lah yang akan menjadi generasi penerus tersebut. Setiap peserta didik memiliki hak untuk mengembangkan potensi dirinya semaksimal mungkin. Creative Metamorphing hadir sebagai model pendekatan saintifik bagi peserta didik.

Creative Metamorphing adalah strategi berfikir dan jenius. Ada beberapa tahapan di antaranya koneksi, penemuan, penciptaan, aplikasi dan revisi. Pada setiap tahapan tersebut dapat dikorelasikan dengan pembelajaran di kelas sehari-hari. Di sisi lain saat ini Indonesia

akan menghadapp Masyarakat Ekonomi ASEAN atau MEA 2015 dimana seluruh aspek kehidupan bersinegrisitas menjadi satu dan daya saing kian tinggi. Kemunculan Creative Metamorphing amat sebagai pemimpin masa depan di Indonesia khususnya dalam menyongsong MEA 2015.

Korelasi Creative Metamorphing dan MEA 2015

Menurut Global Competitiveness Index dari World Economic Forum 2012-2013. Indonesia berada pada posisi ke-50 dari 144 negara dalam hal daya saing dari posisi ke-46 pada 2011. Di kawasan ASEAN, Indonesia hanya menempati urutan ke-5 dibawah singapura (2), malaysia (25), Brunei (28), dan Thailand (38). Ada bebraa faktor pendukung daya saing, yaitu insitusi, infrastruktur, makroekonomi, kesehatan, pendidikan dasar, pendidikan tinggi, efesiensi pasar barang, efesiensi pasar tenaga kerja, pasar keuangan, kesiapan teknologi, besaran pasar, dan inovasi.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa negara yang berada di ASEAN dan Indonesia khusunya sangat berpotensi besar untuk mengesear kekuatan ekonomi dunia yang sekarang masih brpusat di Eropa dan Amerika. Beberapa usaha juga telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Salah satunya di bidang pendidikan dan sumber daya manusia.

Indonesia membutuhkan pemipin dengan cara berikir jenius, bukan sekedar mereka dengan titel “sang jenius” atau “ manusia ajaib”. Merekalah pemimpin dengan cara berfikir dan ebrnalar yang baik dan kreatif. Sebab cara berfikir jenius mampu mengantarkan seseorang pada strategi yang matang dalam mencapai tujuan. Tujuan yang dimaksud disini adalah menyongsong Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Tidak hanya siswa, guru juga dapat meningkatkan daya kreativitasnya Creative Metamorphing.

Patut disadari bahwasanya guru dan siswa menjadi sumber daya manusia yang amat penting dalam suatu negara. Pembelajaran di sekolah dengan metode konvensional mau tak mau membuat siswa cepat merasa jenuh. Creative Metamorphing hadir sebagai konsep pembelajaran yang amat mungkin direalisasikan. Jika konsep Creative Metamorphing bukan tidak mungkin kan muncul kembali generasi orang-orang jenius. Dalam hal ini diperlukan kalaborasi dukungan semua elemen seperti orang tua dan pemerintah. Pada akhirnya siswa dapat menikmati konsep Creative Metamorphing, sehingga para pemimpin masa kini tak perlu lagi meragu dan cemas akan berlangsungnya kepemimpinan mereka ditangan orang yang salah. Merekalah yang mampu memengang tonggak Indonesia dalam menyongsong Masyarakat Ekonomi ASEAN.

Metamorphing adalah suatu pemikiran yang mendalam dan kreatif. Inilah awal dari pemikiran yang jenius. Pemikiran ini memiliki tujuan yang riil dan bermanfaat yang menggunakan seluruh daya upaya semua organ tubuh kita sehingga mejadi suatu kesatuan membawa siswa atau peserta didik menuju percepatan dalam berfikir, berkreasi, menemukan suatu hal yang baru, dan menghubungkan semua hal yang terlihat tidak berhubungan menjadi hal yang saling terkait, dan pada akhirnya bermuara pada penyesalan masalah. Pembelajaran ini akan meningkatkan komunikasi baik anantara guru-siswa, guru-guru, guru- pemimpin sekolah,

dan kelapa sekolah-siswa. Metamorphing berasal dari transcending yang mampu membuat peserta didik berfikir tentang kata-kata untuk mencapai tujuan dan bermanfaat dalam proses mengkaji, meningkatkan pengalaman belajar, meningkatkan komunikasi, dan mencari cara baru untuk menentukan sesuatu.

Dalam pembelajaran harus ada umpan balik sehingga terjadi proses dua arah diaman guru memberi, dan siswa menerima materi. Namun, dalam pelaksanaannya sering terjadi hanya satu arah saja, dimana guru terlalu asyik memberikan materi dan siswa sibuk dengan dirinya sendiri. Tak terjadi umpan balik, dan proses pembelajaran pun hanya satu arah. Hal itulah yang sering terjadi pada sekolah-sekolah kita.

Setiap manusia memiliki potensi unik. Potensi itu bisa lebih dari atau karena setiap manusia adalah pribadi berfikir, memiliki keyakinan, dan berkebutuhan. Sehingga wajar sesama saja bila manusia dalam hidupnya memiliki ciri khas untuk melakukan umpan balik di antara sesama manusia. Manusia mampu menjelajahi dan membuat hubungan sehingga antara satu hubungan dengan hubungan lainnya saling berkaitan. Sebagai contoh

Dari kata yang bersifat alfabetis (abjad) manusia mampu menghubungkan satu kata dengan kata yang sehingga bisa saling berhubungan seperti kata-kata dibawah ini: Akhlak , Budi pekerti, Cerdas, Disiplin, Empati, Fleksibel, Genius

Dari kumpulan kata-kata diatas mampu membentuk hubungan antara kata satu dengan kat lainnya sehingga mengandung arti yang bisa dipahami oleh sesama manusia itu sendiri yang melakukan umpan balik.

Mengapa Kita Harus Berfikir Kreatif

Pertanyaan itulah yang diajukan Prof Conny dan membuat kami berfikir keras untuk menjawabnya. Dari jawaban-jawaban itu, ternyata ada persamaan yang dimiliki oleh manusia dan ada perbedaan. Banyak persamaan dan ada pula perbedaan. Hal itu dipicu oleh cara berfikir manusia yang divergen dan konvergen.

Dalam konsep berfikir divergent, dari satu pertanyaan akan menyebar menjadi beberapa jawaban yang semuanya benar dan saling berhubungan, sedangkan dalam konsep berfikir konvergent, dari beberapa pertanyaan yang ada akan menyatu menadi sebuah jawaban yang sama. Intinya adalah divergent menyebar, dan kontvergent menyatu.

Dalam konsep berfikir divergent dan konvergent harus ada keseimbangan dimana manusia menyadari kapan dia sebagai makhluk sosial dan kapan manusia itu sebagai makhluk individual.

Prof Conny mengatakan bahwa setiap anak atau individu dilahirkan dengan banyak potensi, dan setiap anak akan memiliki perbedaan potensi itu, Guru harus mampu mengembangkan potensi unik itu. Di sinilah konsep metaphorming berperan dalam menyatukan kata menjadi bermakna. Seperti ulat yang berpusat menjadi kepompong lalu menjelma menjadi kupu- kupu yang indah.

Contoh dari metaphorming adalah sebagai berikut : Buah: Apel, Apel Malang, Hijau, Asam, Jus, Sehat, Pintar

Dari kedelapan kata di atas, bila digabungkan akan menjadi satu hubungan yang saling terkait antara satu kata dengan kata lainnya. Seperti contoh di atas, dimana dari macam-macam buah ada buah apel yang bernama apel malang, warna hijau dan rasanya asam. Apel ini enak untuk dibuat jus, dan manusia akan menjadi sehat kalau sering meminum jus apel. Bukan hanya sehat, manusia pun menjadi pintar karenanya. Konsep *metaphorming* sangat bagus diterapkan dalam pembelajaran. Para guru diharapkan mampu membuat *connection* atau keterkaitan analog, simbol, *visualizing*, *roleplaying*, *hypotherizing*, *creative*, *operation standar* (COS).

Contoh soal

1. Pelabuhan-otak-perpustakaan

Akan menjadi yang bermakna sama, dimana pelabuhan adalah tempat berlabuhnya kapal, otak adalah tempat menampung berbagai informasi, dan perpustakaan adalah tempat dimana banyak buku-buku disimpan.

2. Manusia kerdil-manusia raksasa

Akan menjadi bermakna sama bila kita memandangnya sebagai manusia yang memiliki tinggi kurang untuk manusia kerdil dan tinggi lebih untuk manusia raksasa.

Menurut BJ Habibie dalam Sunito, dkk *metaphorming* adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem berpikir kreatif (*creative open system, COS*), cara berpikir yang biasa digunakan orang-orang jenius yang sangat mungkin dimiliki oleh para mahasiswa. Pembelajaran dapat membekali mahasiswa dengan *how to learn*. Penerapan model *metaphorming* dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas aktivitas belajar bermakna⁸.

Model *Metaphorming* menurut Sunito, dkk *Metaphorming* merupakan aktivitas yang merujuk kepada aktivitas mengubah dari suatu materi dan makna yang satu ke dalam suatu materi yang lain⁹.

Menurut asal katanya, *metaphorming* berasal dari kata *meta* yang bermakna *transcending* melampaui dunia nyata, dan kata *phora* yang terkait dengan *transfer*. *Metaphorming* diketahui merupakan tanda-tanda kejeniusan yang telah dipraktikkan oleh para tokoh penemu sejak jutaan tahun yang lalu. *Metaphorming* bukan hanya kata baru untuk melukiskan berpikir, melainkan juga cara berpikir dan mencipta lebih mendalam. Hal tersebut dapat dilakukan oleh manusia, karena manusia memiliki kemampuan untuk menemukan, berkreasi, menggali potensi, belajar, serta melakukan pencarian. Sehingga ada potensi dari setiap manusia menuju pemikiran yang inovatif dan kreatif.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Metaphorming*

Metaphorming mengali diri mahasiswa dengan ide-ide cemerlang. Untuk mencapai hal tersebut, menurut Siler (2003) proses *metaphorming* terdiri dari koneksi penemuan, penciptaan, dan aplikasi.

Kemampuan berpikir kreatif

⁸ Sunito. H 90

⁹ Sunito.

Berpikir dibutuhkan proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Menurut Suryabrata (2008: 53) ada tiga langkah proses berpikir antara lain pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan penarikan kesimpulan. Pada saat berpikir seseorang akan meletakkan keterkaitan antara bagian-bagian dari pengetahuannya, seperti semua yang telah kita miliki, seperti definisi dan masukan-masukan. Menurut Glass dan Holyoak (dalam Suharnan 2005: 280), mendefinisikan berpikir sebagai proses yang memperoleh representasi mental yang baru melalui perpindahan informasi yang melibatkan interaksi secara menyeluruh antara atribut atribut mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah. Menurut Santrock berpikir merupakan memanipulasi atau mengelola dan mengirimkan informasi dalam memori¹⁰. Hal tersebut digunakan

Untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, berpikir kreatif, memecahkan masalah serta membuat keputusan. Secara umum pengertian kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru atau cara- cara baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Menurut Hurlock (1999:4), definisi kreativitas sebagai keahlian seseorang untuk mendapatkan komposisi, produk atau masukan apa saja yang dapat digunakan sebagai dasar baru dan sebelumnya tidak diketahui pembuatnya.

Beberapa ahli telah merumuskan indikator kepekaan berpikir kreatif, salah satunya menurut Torrance. Menurut Torrance kemampuan berpikir kreatif meliputi kelancaran atau *fluency*, keaslian atau *originality*, penguraian atau *elaboration*. Hal tersebut merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara rinci. Menurut Suharnan (2005: 379), untuk menghasilkan gagasan- gagasan yang kreatif (baru dan berguna) akan memakai kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Keterampilan seseorang mendapatkan gagasan yang banyak merupakan kelancaran. Keahlian seseorang untuk mendapatkan gagasan-gagasan yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda atau keahlian memandang suatu (objek, situasi atau masalah disebut keluwesan. Sedangkan originalitas atau keaslian didefinisikan sebagai berpikir tidak lazim (*unusual thinking*) merupakan wujud keaslian berpikir tentang sesuatu yang belum diperkirakan orang lain atau tidak seperti dengan pemikir orang-orang pada umumnya.

Torrance dalam Leung mengembangkan tes untuk mengukur kreativitas dengan melihat kefasihan (*fluency*), fleksibilitas dan keaslian (*originality*)¹¹. Ide-ide beragam yang dibuat dalam menanggapi sebuah perintah disebut kefasihan. Terdapat perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah, dan kebaruan ditunjukkan pada keaslian ide yang dibuat dalam menanggapi perintah dibutuhkan fleksibilitas. Kefasihan lebih mengarah pada banyaknya masalah yang diberikan sedangkan fleksibilitas lebih mengarah pada kriteria masalah yang dibuat dan keaslian lebih melihat pada perbedaan respon-respon dalam sekumpulan respon. Kreativitas adalah kunci meraih keberhasilan dalam memecahkan masalah.

¹⁰ John. W Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pustaka Publisher, 2010). H 357

¹¹ Shukkwon S. Leung, *On the Role of Creative Thinking in Problem Posing*, 1997, <http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm>. h 82

Kreativitas menjadi pelantara antara tahap pengelolaan kognisi dan tahap eksekusi agar seseorang memiliki prestasi atau hasil yang menakutkan. Pemahaman tentang definisi kreativitas sangat beragam, namun demikian definisi-definisi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam empat dimensi. Dimensi kreativitas terdiri atas dimensi *person*, *process*, *press*, dan *product*. Menurut dimensi *person*, kreativitas yang berfokus pada individu yang dapat disebut sebagai pribadi kreatif. Sedangkan dimensi *proses*, kreativitas lebih mengutamakan pada proses berpikir, sehingga memperoleh ide-ide kreatif dan unik. Adapun pengertian kreativitas dari dimensi *press* lebih berfokus pada dorongan, baik dorongan dari dalam maupun luar. Dorongan dari dalam diri sendiri seperti keinginan dan hasrat untuk membua produk secara kreatif, sedangkan dorongan dari luar berasal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas cenderung lebih berkembang pada kondisi yang lebih toleran terhadap imajinasi/fantasi serta nilai-nilai inovasi. Sebaliknya kreativitas akan tidak tumbuh pada lingkungan yang berpedoman pada tradisi dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Kreativitas yang menekankan pada produk berfokus pada hal-hal yang dihasilkan oleh individu.

KESIMPULAN

Metaphorming adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem berpikir kreatif (*creative open system, COS*), cara berpikir yang biasa digunakan orang-orang jenius yang sangat mungkin dimiliki oleh para mahasiswa.

Dalam pembelajaran semua belahan otak harus dapat dikembangkan dan dihubungkan, bukan hanya satu belahan otak saja yang dikembangkan. Oleh karena itu *metaphorming* adalah membuat koneksi dan keterkaitan antara analogi, simbol, visualisasi, hipotesa, bermain peran, analisis dan kreativitas. Ada empat tahap dalam *metaphorming* yaitu :*Koneksi (connection)*, *Penemuan (discovery)* *Penciptaan (invention)* dan *Aplikasi (application)*. Dimana peserta didik diharapkan mampu melintasi dan memahami keterkaitan antara bahan yang sedang dipelajari dengan bahan yang ada atau yang belum terpikirkan oleh orang lain. Kemampuan inilah yang pada akhirnya memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi setiap pokok bahasan melalui proses berpikir yang melibatkan semua belahan otak.

DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Zaenal, and Elham Romanto. *Membangun Profesionalisme Guru Dan Pengawas Sekolah*. Bandung: CV. Yrama Widya, 2008.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Bumi Aksara, 2007.
- Hanafiah, Hanafiah, and Suhana Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Indonesia, Republik. “Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” Jakarta, 2003. https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.
- Leung, Shukkwon S. *On the Role of Creative Thinking in Problem Posing*, 1997.

<http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm>.

Muslich, Masnur. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstua*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.

Santrock, John. W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Publisher, 2010.

Sunito, Indira dkk. *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)*. Jakarta: PT INDEK, 2013.