

PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERDASARKAN GAGASAN KI HAJAR DEWANTARA

CREATIVITY DEVELOPMENT BASED ON THE IDEAS OF KI HAJAR DEWANTARA

Vit Ardhyantama
STKIP PGRI Pacitan
E-mail: vit.10276@gmail.com

Naskah diterima tanggal: 28-02-2020, disetujui tanggal: 01-06-2020

Abstract: *Ki Hajar Dewantara has many ideas which have been applied in the Indonesian education. One of his most well-known ideas is the concept of niteni, nirokke and nambahi as known as Tri-N. Translated into Indonesian the three words mean pay attention, imitate, and add. These three elements have characteristics that are very compatible with the development of creativity. Referring to this, this study was conducted with the aim to find out the development of creativity by using the idea of Ki Hajar Dewantara namely niteni, nirokke and nambahi. Using a descriptive qualitative study of literature, data was collected by using existing literacy from both primary and secondary sources and then analyzed and presented descriptively. The results of the study showed that the concept of niteni, nirokke and nambahi is a process which contains the formation of creativity. Niteni is the beginning of the emergence of ideas, followed by nirokke, activities or imitating as an effort to improve skills by adding meaning to the existing examples, and adding is the ultimate process that show clearly how a product of creativity is able to answer problems by using various ways. Thus, growing creativity can be done by using the idea of niteni, nirokke and nambahi as a procedure.*

Keywords: *creativity, Ki Hajar Dewantara's idea, Tri-N*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas dengan menggunakan gagasan Ki Hajar Dewantara yaitu niteni, nirokke dan nambahi yang dikenal dengan istilah Tri-N. Metode yang dipilih adalah deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Data dihimpun dengan menggunakan literasi yang sudah ada, baik dari sumber primer maupun sekunder, kemudian dianalisis dan disajikan secara deskriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa Konsep niteni, nirokke dan nambahi merupakan sebuah proses yang di dalamnya terkandung pembentukan kreativitas. Niteni adalah awal dari munculnya gagasan atau ide yang kemudian disusul dengan aktivitas nirokke atau menirukan sebagai wahana mengasah keterampilan dengan menambahkan makna pada contoh-contoh yang sudah tersedia, dan nambahi merupakan muara proses yang padanya terlihat jelas bagaimana sebuah produk dari kreativitas mampu menjawab permasalahan dengan menggunakan berbagai macam cara. Menumbuhkan kreativitas, dengan demikian dapat dilakukan dengan menggunakan gagasan niteni, nirokke dan nambahi yang dilakukan secara prosedural.*

Kata kunci: *kreativitas, gagasan Ki Hajar Dewantoro, Tri-N*

PENDAHULUAN

Kreativitas merujuk pada kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bernilai. Banyak perusahaan yang berkembang dengan kemajuan teknologi tetapi manusia di balik proses tersebut yang berperan untuk menciptakan teknologi.

Teknologi mampu bersaing dalam jumlah dan kualitas produksi tetapi tidak dapat digunakan untuk menjawab tantangan kemajuan zaman yang terus berkembang. Sebuah badan pengairan yang memiliki teknologi canggih dapat bekerja secara efisien dalam skala besar, namun tanpa dukungan kreativitas sumber daya manusia yang menjalankan programnya tidak akan mampu untuk mempertimbangkan pengairan yang lebih efektif dan tepat guna.

Pemecahan masalah berbasis kreativitas pernah digunakan Kim, Insoo, dan James (2019) di Korea. Dalam penelitiannya pada siswa taman kanak-kanak, penggunaan program pemecahan masalah kreatif memiliki efek positif pada peningkatan kreativitas, karakter, dan pemecahan masalah kreatif.

Permasalahan berkembang sepanjang waktu. Teknologi tidak mampu diandalkan untuk mencari solusi yang tepat. Ia hanya berfungsi sebagai alat yang mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi sejauh ini hanya menjalankan perintah dari penggunaanya tanpa mampu berkembang dan berpikir mencari solusi baru untuk permasalahan yang tengah dihadapi. Kreativitas digunakan untuk melihat permasalahan dengan perspektif baru dan berbeda. Kemampuan ini yang nantinya menghasilkan solusi pemecahan masalah. Menggunakan daya kreativitas berarti membantu perbaikan secara cepat, tepat, dan efisien.

Banyak hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas. Lingkungan kreatif misalnya, memiliki dampak positif pada kinerja individu di dalamnya. Davies, Divya, Chris, Rebecca, Penny, dan Alan (2013) dalam penelitiannya menemukan bahwa lingkungan

kreatif berdampak pada pencapaian murid dan pengembangan profesionalisme guru. Mereka bahkan merekomendasikan ke sekolah-sekolah di Skotlandia untuk mempromosikan kreativitas dalam kurikulum guna mendapatkan pembelajaran yang sempurna.

Menyadari manfaat kreativitas, perusahaan-perusahaan besar telah menetapkan keterampilan ini sebagai ukuran kriteria pekerja yang akan mereka terima. Big Bend Community Collage (2014) telah merilis daftar keterampilan yang paling diinginkan oleh majikan (*employer*). Setidaknya ada delapan keterampilan yang muncul dan salah satunya adalah berpikir kreatif. Memiliki kreativitas tinggi adalah penting. Bagaimana jalan kehidupan kita di masa yang akan datang bahkan juga dipengaruhi oleh keterampilan ini. Penelitian Cheng (2019) menemukan bahwa kreativitas sebagai aktualisasi diri, telah mengembangkan kompetensi individu dan motivasi intrinsik yang kondusif untuk perilaku keberlanjutan lingkungan menentukan nasib sendiri seumur hidup.

Setiap orang memiliki daya kreativitas yang dapat dikembangkan. Banyak penelitian mengenai pengembangan kreativitas siswa, salah satu di antaranya yang dilakukan oleh Yates dan Emma (2017). Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang jelas dalam kepercayaan siswa dalam kreativitas mereka sendiri dan kepercayaan diri mereka untuk mengimplementasikan kegiatan yang dialami dalam sesi menggunakan sebuah modul dalam praktik mereka sendiri.

Pengembangan kreativitas dilakukan dengan banyak cara. Richardson dan Punya (2018) mengembangkan sebuah lingkungan belajar yang mendukung kreativitas siswa. Pendekatan secara kontekstual juga pernah digunakan untuk mengembangkan kreativitas guru musik pada kondisi pembelajaran modern (Sydykova, Laura, Bolat, Aizhan, & Ulbolsyn, 2018). Adapun penelitian lain yang dilakukan Kaycheng (2017) mengungkapkan bahwa kreativitas siswa dapat

ditingkatkan melalui pemodelan sosial, penguatan, dan ekologi ruang kelas.

Pentingnya pengembangan kreativitas harus menjadi perhatian bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Mengembangkan kreativitas di sekolah harus mendapatkan perhatian sebagai usaha pengembangan keterampilan sejak dini. Sekolah harus memiliki fleksibilitas agar peserta didik mampu beradaptasi dan berkembang di dalam masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman (Ardhyantama, 2019). Fleksibilitas ini salah satunya adalah kemampuan untuk beradaptasi mengajarkan keterampilan yang dibutuhkan pada saat itu dan masa mendatang.

Pengembangan kreativitas di dalam kelas sudah banyak pula diteliti di Indonesia. Konsep *niteni*, *nirrokke* dan *nambahi* menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Budiati, Istiqomah, Purnami, dan Agustito (2018) menerapkan konsep ini untuk menganjarkan matematika lengkap bersama keterampilannya kepada peserta didik secara utuh. Meski demikian, Budiati, dkk. tidak menyebutkan keterampilan apa saja yang teramati muncul dengan penerapan konsep *Tri-N* dalam pembelajaran matematika di dalam kelas.

Kurikulum 2013 menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kreativitas adalah satu dari keterampilan tersebut. *Tri-N* sejauh ini telah digunakan untuk mengembangkan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu keterampilan berpikir kritis (Wijayanto, 2019). Melalui tiga tahapan *Tri-N* siswa dilatih untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pendidikan sebagai salah satu pilar dalam pembentukan sumber daya manusia memiliki peran yang krusial. Pembelajaran di bangku sekolah harus mampu mengakomodasi berbagai tuntutan zaman, bukan lagi hanya terpaku pada penguasaan konsep dan hapalan. Pengembangan keterampilan dan perilaku menjadi aspek lain yang perlu mendapatkan perhatian di

bangku sekolah karena keberhasilan pendidikan tidak cukup dinilai dari kemampuan kognitifnya saja. Setidaknya enam aspek lulusan harus ada dalam kemampuan peserta didik, yaitu: sikap suka belajar, mengetahui cara belajar, memiliki rasa percaya diri, mencintai prestasi tinggi, memiliki etos kerja yang baik, serta kreatif dan produktif (Pidarta, 2015).

Kreativitas berkaitan dengan inovasi, penemuan, dan kebaruan yang mengandung makna menambahkan sesuatu yang baru (Torrance, 1976). Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam proses ini. Untuk sampai pada *creation* atau penciptaan sesuatu yang baru, seseorang harus terlebih dahulu memperhatikan dengan seksama berbagai hal dan kemungkinan yang tersedia di sekitarnya, kemudian mampu menirukan dan yang terakhir adalah sanggup menambahkan sesuatu lain yang menjadi pembeda. Pembeda ini merupakan kebaruan yang diyakini lebih membawa banyak manfaat setelah dilakukan berbagai telaah.

Ardhyantama (2018) menyebutkan bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan dengan ciri yang menambahkan, mengubah, atau bahkan membentuk suatu gagasan baru dari yang sudah ada sebelumnya ataupun yang sama sekali belum pernah diciptakan manusia. Tahapan-tahapan ini sesungguhnya sudah lama digagas oleh bapak pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara dengan idenya yaitu: *niteni* (mencermati), *nirrokke* (menirukan), dan *nambahi* (menambahkan).

Gagasan Ki Hajar Dewantara mengandung nilai dasar yang menghormati kemampuan kodrati anak untuk mengatasi permasalahan dengan kebebasan berpikir (Suparlan, 2015). Gagasan ini patut untuk dikaji demi memenuhi tujuan pengembangan kreativitas manusia Indonesia. Di samping itu, hal ini sangat sesuai dengan tahap pengembangan kreativitas sekaligus memiliki nilai originalitas unsur keindonesiaan yang sangat kental sebab dicetuskan oleh tokoh pendiri bangsa Indonesia

secara langsung. Cheng (2019) menemukan bahwa kreativitas dalam kaitannya dengan kelestarian lingkungan dapat ditingkatkan dengan melakukan pembelajaran menggunakan kurikulum dengan tema sehari-hari yang sederhana.

Penggunaan langkah *Tri-N* dalam mengembangkan kreativitas memiliki nilai tambah karena merupakan sebuah gagasan yang dibawa oleh tokoh pendidikan Indonesia. Yong, Mannucci, dan Lander (2020), dalam penelitian yang dilakukannya pada lintas negara, menemukan bahwa budaya dapat digunakan untuk menumbuhkan kreativitas. Gagasan yang berasal dari anak bangsa, tentu sarat akan nilai-nilai budaya yang selama ini membesarkannya. Dengan menggunakan langkah *Tri-N*, peningkatan kreativitas dapat sejalan dengan nilai dan budaya yang sudah melekat pada bangsa. Gagasan yang sudah sejalan dengan kebudayaan masyarakat sekitar akan lebih mudah diterima dan dijalankan.

Melihat potensi besar untuk menggunakan gagasan *Tri-N* dalam mengembangkan kreativitas, sangat disayangkan masih sedikit sekali penelitian yang mengkaji tentang hal ini. Kurangnya minat peneliti dan praktisi mengangkat gagasan ini dapat disebabkan karena kurang populernya gagasan ini sendiri di tengah masyarakat, serta kurangnya informasi mengenai manfaat gagasan *niteni*, *nirokne* dan *nambahi* dalam mengembangkan kreativitas.

Publikasi mengenai pengembangan kreativitas dengan menggunakan gagasan *Tri-N* menjadi penting untuk mengedukasi masyarakat. Masyarakat perlu mengetahui apakah benar gagasan ini dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan bagaimana cara menggunakannya.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas dengan menggunakan gagasan Ki Hajar Dewantara yaitu *niteni*, *nirokne* dan *nambahi*. Hasil temuan yang diperoleh dapat

dipublikasikan untuk membantu masyarakat dalam mendapatkan alternatif yang bernilai lokal dalam mengembangkan kreativitas. Berdasarkan kajian ini pula, diharapkan gagasan *Tri-N* menjadi lebih populer dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan kreativitas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode kepustakaan atau studi literatur. Metode ini memungkinkan untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin dari sumber referensi kepustakaan.

Studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin referensi yang mendukung penelitian. Untuk mengetahui relevansi antara gagasan Ki Hajar Dewantara dengan pengembangan kreativitas maka pengumpulan literatur dilakukan dengan mengumpulkan sumber pustaka utama berupa hasil penelitian yang terdahulu dan sumber sekunder yaitu segala macam dokumentasi yang mendukung.

Studi ini pada prinsipnya menggunakan data sekunder. Salah satu yang digunakan adalah penelitian terdahulu sekaligus sarana untuk mengetahui sejauh mana perkembangan keilmuan terkait permasalahan yang sedang diteliti. Sumber data sebagaimana yang telah disebutkan berupa penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan baik pada pengembangan kreativitas maupun gagasan *Tri-N* milik Ki Hajar Dewantara. Adapun sumber sekunder lain, diambil dari berbagai kepustakaan baik dari buku, artikel, video dan dokumen lain yang mengandung informasi terkait pengembangan kreativitas ataupun yang membahas mengenai gagasan Ki Hajar Dewantara khususnya gagasan *niteni*, *nirokne* dan *nambahi*. Analisis data dilakukan dengan memilih, mencocokkan, dan membandingkan antara gagasan *niteni*, *nirokne*, dan *nambahi* milik Ki Hajar Dewantara dengan

prosedur pengembangan kreativitas. Prosedur pengembangan kreativitas yang digunakan tidak hanya mengacu pada satu teori tetapi juga diambil dari berbagai teori. Hal ini dilakukan agar semua temuan-temuan mengenai pengembangan kreativitas dapat dijadikan pertimbangan dalam melakukan analisis.

Kegiatan analisis data kualitatif menyatu dengan aktivitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian (Rijali, 2018). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data dan berkembang sesuai dengan kuantitas dan ragam literatur yang ditemukan.

Hasil analisis kemudian dideskripsikan untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu mengenai pengembangan kreativitas dengan menggunakan gagasan Ki Hajar Dewantara dengan tiga tahapan *niteni*, *nirokne* dan *nambahi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kreativitas

Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai cara. Setiap peneliti memiliki sudut pandang dan solusi tersendiri dalam mengembangkan kreativitas. Kupers dan Dijk (2020) mempelajari tentang interaksi kreatif dalam kelas musik. Mengikuti perkembangan teknologi, Caldwell, Whewell, dan Heaton (2020) meneliti tentang *visual posts* dalam mengembangkan kreativitas pada komunitas pengajar online. Chien, Liu, dan Wu (2020) memilih untuk mengembangkan sebuah model dengan menggunakan catatan diskusi siswa untuk menumbuhkan kreativitas. Banyak penelitian telah dilakukan dalam mengembangkan kreativitas berdasarkan bidang-bidang khusus.

Torrance (1976) mengklasifikasikan kreativitas ke dalam ranah kemampuan berpikir. Kurangnya perhatian terhadap pengembangan dan penanganan kemampuan berpikir kreatif di sekolah, membawanya pada sebuah pemikiran

mengenai alasan-alasan yang masuk akal tentang bagaimana guru seharusnya memperhatikan penilaian dan pembimbingan berpikir kreatif. *Torrance* menyebutkan setidaknya ada lima aspek yang menjadi bahan pertimbangan dalam memperhatikan kreativitas yaitu: 1) kesehatan mental, penderita skizofrenia dan orang lain yang mengalami gangguan akibat stres dicurigai sebagai kelompok orang yang paling tidak imajinatif dan kreatif; 2) individu yang berfungsi seutuhnya, pendidikan di era demokrasi harus membantu peserta didiknya untuk mengembangkan bakat mereka seutuhnya; 3) pencapaian pendidikan, guru dituntut membantu peserta didik menjadi lebih baik; 4) kesuksesan kejuruan, berpikir kreatif penting bahkan untuk pekerjaan yang cukup rutin; dan 5) kepentingan sosial, demokrasi runtuh hanya ketika mereka gagal menggunakan metode yang cerdas dan imajinatif untuk menyelesaikan masalah mereka.

Kebutuhan akan kreativitas sudah mendapatkan respon dari dunia pendidikan di berbagai negara. So dan Yeiji (2019) menemukan bahwa pemahaman guru Korea tentang kreativitas dan pengajaran kreatif sebagian selaras dengan gagasan Barat, dan bahwa gagasan kreativitas Barat juga ditransformasikan dan disaring oleh konteks Korea yang unik tentang Konfusianisme dan budaya sekolah yang berorientasi masuk perguruan tinggi. Mereka menyimpulkan bahwa konsep kreativitas dalam pendidikan dibangun berdasarkan konteks sosiokultural dengan kreativitas yang sebenarnya dipraktikkan.

Pemerintah Indonesia juga telah memberikan perhatian khusus terhadap kreativitas dalam sistem pendidikan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 54 tahun 2013 disebutkan bahwa kompetensi keterampilan peserta didik yang ingin dicapai baik pada jenjang pendidikan sekolah dasar, SMP maupun SMA adalah memiliki kemampuan tindak yang produktif, efektif dan

kreatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Meski demikian, pada pelaksanaannya kreativitas masih jauh ditinggalkan dengan berbagai macam hambatan. Hal ini dibuktikan dengan indeks kreativitas penduduk Indonesia yang menduduki peringkat 115 dari 139 negara (Florida, Mellander, & King, 2015).

Pengembangan kreativitas sejak dini memang sangat penting dilakukan. Kreativitas sangat bermakna dalam hidup sehingga perlu dipupuk sejak dini karena melalui kreativitas orang dapat mengaktualisasikan dirinya, mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan individu, serta dapat meningkatkan kualitas hidup (Munandar, 2012). Semakin dini kreativitas dikembangkan maka hasil dan dampaknya akan lebih bagus.

Pengembangan kreativitas sejak masa pra sekolah dilakukan di Hongkong oleh Cheung dan Leung (2014) yang mengembangkan skala penilaian (*creative personality questionnaire*) untuk memperoleh persepsi guru kreatif tentang kepribadian kreatif di taman kanak-kanak Hong Kong dan untuk menentukan faktornya. Bahkan, ada pelatihan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak usia 7-12 tahun dengan hasil efektivitas program pelatihan untuk semua ukuran kinerja kreatif, kecuali untuk fleksibilitas (Gu, Dijksterhuis, & Ritter, 2019).

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dalam dirinya. Pada usia anak-anak, kreativitas berkembang lebih bagus dibandingkan saat mereka sudah mulai beranjak dewasa. Anak-anak memiliki daya imajinasi yang sangat kuat serta mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan daya kreativitasnya. Sebagian besar orang cenderung untuk mulai berhati-hati dan merasa kurang bebas selepas masa kanak-kanak sehingga daya kreativitas mereka menurun.

Meski demikian, ada beragam strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan

kreativitas. Munandar (2012) memiliki strategi 4P yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas, yaitu: pribadi, pendorong, proses dan produk.

Pada aspek pribadi, kreativitas dinilai sebagai ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Munandar menyebut bahwa pendidik hendaknya yang beragam. Pendorong memiliki makna bahwa bakat kreatif siswa akan terwujud apabila ada dorongan dan dukungan dari lingkungan maupun dari dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Proses menitikberatkan pada pemberian kesempatan peserta didik untuk bersibuk diri secara kreatif. Rangsangan dari pendidik dalam melibatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan kreatif dapat dilakukan melalui bantuan bagi pemenuhan sarana dan prasarana. Strategi yang terakhir adalah produk. Produk merupakan hasil akhir dari kegiatan siswa yang aktif dan kreatif. Kegiatan-kegiatan kreatif peserta didik memungkinkan untuk terciptanya sebuah produk kreatif. Pemberian apresiasi terhadap hasil produk peserta didik dinilai dapat memberikan motivasi bagi kegiatan kreatif mereka.

Pengembangan kreativitas lainnya dikemukakan oleh Yong, Mannucci, dan Lander (2020), dalam penelitian yang dilakukan pada lintas negara, mereka menemukan bahwa budaya dapat digunakan untuk menumbuhkan kreativitas. Temuan mereka memperlihatkan bahwa budaya dapat berpengaruh pada pengembangan kreativitas. Pengaruh budaya yang moderat terhadap kreativitas lebih dipahami dengan melihat kumpulan dimensi budaya, bukan masing-masing dimensi budaya dalam isolasi.

Gagasan *Tri-N* sudah lama ada di tengah-tengah masyarakat. Sebagai ide yang muncul dari anak bangsa yang besar dan tumbuh dalam masyarakat Indonesia, maka buah karya dan pikirannya sudah tentu mencerminkan kebudayaan masyarakatnya. Pengembangan

kreativitas dari unsur budaya lokal masyarakat akan memunculkan respon positif bagi pemakainya.

Studi lain menunjukkan bahwa kreativitas dapat dibentuk dengan memanfaatkan peran guru. Kaycheng (2017) mengungkapkan bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pemodelan sosial, penguatan, dan ekologi ruang kelas. Dalam pengembangan kreativitas peran guru sangat krusial. Guru memiliki andil dalam pembentukan dan pembimbingan kreativitas siswa. Pemodelan sosial, penguatan, dan ekologi ruang kelas adalah desain yang memerlukan seorang pembimbing dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, kreativitas dapat dikembangkan dengan melakukan modifikasi sosial yaitu perlakuan-perlakuan yang mengarah pada pengembangan kreativitas yang dilakukan oleh seorang *role model* dan pembimbing.

Selain dengan penggunaan pemodelan, cara lain dalam mengembangkan kreativitas adalah dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran. Cheng (2019) menemukan bahwa kreativitas dalam kaitannya dengan kelestarian lingkungan dapat ditingkatkan dengan melakukan pembelajaran menggunakan kurikulum dengan menggunakan tema sehari-hari yang sederhana.

Tahapan lain dari kreativitas yang seringkali dihindari adalah gagal. Kegagalan seringkali diartikan menjadi sesuatu yang buruk dan meninggalkan kesan tidak baik. Kegagalan dianggap menjadi sebuah ketakutan yang harus dihindari dalam fase kehidupan seseorang. Padahal, kegagalan adalah bagian dari proses kreatif seseorang. Thorley (2020) mengungkapkan bahwa dalam sebuah proses kreatif kegagalan adalah bagian yang tidak dapat dihindarkan. Gagal merupakan salah satu tahapan yang harus dilewati dalam memperoleh kreativitas. Kegagalan yang direspon secara efektif akan mengantarkan pada sebuah kreativitas.

Tri-N

Ki Hajar Dewantara merupakan seorang tokoh nasional dengan ide-ide yang sangat berpengaruh baik dalam bidang jurnalistik, politik, budaya, dan pendidikan. Sebagai Bapak Pendidikan Indonesia yang telah memelopori berdirinya taman siswa pada tanggal 3 Juli 1992, Ki Hajar Dewantara memiliki empat strategi yang diterapkan dalam dunia pendidikan. Strategi tersebut adalah 1) bahwa pendidikan adalah proses budaya untuk mendorong siswa agar memiliki jiwa merdeka dan mandiri; 2) membentuk watak siswa agar berjiwa nasional tetapi tetap membuka diri terhadap perkembangan internasional; 3) membangun pribadi siswa agar berjiwa pionir pelopor, dan 4) mendidik berarti mengembangkan potensi atau bakat yang menjadi kodrat alamnya masing-masing siswa (Wiryopranoto, Herlina, Marihandono, Tangkilisan, & Tim Museum Kebangkitan Nasional, 2017).

Dalam pedoman operasional-praktis Ki Hajar Dewantara, ada 7 macam *tri* (tiga), yaitu: *tri pantangan*, *trihayu*, *trisakti jiwa*, *tringa*, *triko*, *trijuang*, *Tri-N*. *Tri-N* adalah sebuah gagasan yang bila dibunyikan secara lengkap adalah, *niteni*, *nirokke*, *nambahi* (Wiryopranoto, Herlina, Marihandono, Tangkilisan, & Tim Museum Kebangkitan Nasional, 2017). Bila diartikan ke dalam bahasa Indonesia *niteni* berarti mencermati, *nirokke* berarti menirukan, dan *nambahi* memiliki arti menambahkan. Gagasan ini banyak digunakan di dunia pendidikan dan dikenal sebagai pedoman belajar yang sangat bagus dari pemikiran seorang Indonesia asli.

Gagasan Ki Hajar Dewantara banyak bersinggungan dengan budaya jawa. Konsep *niteni*, *nirokke* dan *nambahi* tersirat makna bahwa dalam proses tersebut ada model yang dijadikan acuan dan pedoman. Keteladanan dilakukan dengan memberikan contoh. Mashari dan Qomariana (2016) menyampaikan gagasannya bahwa keteladanan harusnya

diberikan dari lapisan atas ke lapisan bawah atau masyarakat. Menjadi teladan berarti menjadi panutan yang menjadi asal mula dari tiga tahapan dalam gagasan Ki Hajar Dewantara tersebut.

Konsep gagasan *Tri-N* adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sibyan (2019) mengungkapkan bahwa proses ini terjadi secara berjenjang dan berurutan (sistematis) serta tidak terjadi secara terpisah dan acak. Dengan demikian, *Niteni*, *nirokke*, dan *nambahi* adalah sebuah prosedur yang tiap tahap awalnya menjadi pijakan untuk masuk pada tahapan berikutnya.

Gagasan *Tri-N* juga digunakan dalam pengembangan buku ajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2019) ditemukan bahwa konsep ini dapat ditelusuri dan diimplementasikan dalam buku teks bahasa Indonesia SMP. Damayanti mengidentifikasi kegiatan mengamati dengan memadukan berbagai indera, di antaranya indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan peraba. Tahap mengamati diartikan sebagai fase menggali informasi lebih dalam dari hasil pengamatan dan penalaran dengan menghubungkan pengetahuan awal. *Nirokke* mereplikasi apa yang sudah diajarkan dengan melibatkan, kognisi, rasa, hati nurani dan spiritual dengan integral dan hormon. *Nambahi* merupakan inovasi yang dilakukan terhadap sesuatu yang sudah diajarkan dengan mengembangkan kreativitas.

Konsep *Tri-N* pernah digunakan untuk mengembangkan kemampuan menulis puisi. Pengembangan kemampuan tersebut dilakukan dengan tahapan: 1) *niteni*: dengan kegiatan berupa memperhatikan, mengamati, mencermati, mengenali, mengingat, menyimak, membaca, mendengarkan, meraba, dan merasakan dengan menggunakan panca inderanya; 2) *nirokke*: dengan kegiatan berupa menirukan, mencontoh, mengimplementasikan, melakukan sesuatu, dan berlatih dengan caranya sendiri; dan (3) *nambahi* yaitu mengembangkan, memodifikasi, membuat, menambahi, mengurangi, memperbaiki, mengembangkan kemampuan, dan memperluas pemahaman (Amalia, Mashluhah, & Fernandez, 2017).

Literatur yang sudah dihimpun dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2.

Pembahasan

Daya kreativitas dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir. Meski demikian, pengembangannya tidak dapat serta-merta diperoleh tanpa usaha apapun. Ada berbagai macam strategi dalam pengembangan kreativitas anak. Satu yang paling menarik adalah sebuah gagasan milik Ki Hajar Dewantara yang dikenal dengan sebutan *Tri-N*, yaitu *niteni*, *nirokke* dan *nambahi*. Ada banyak gagasan seputar pendidikan yang sangat bagus milik Ki Hajar Dewantara. Gagasan *Tri-N* sangat cocok dengan pengembangan kreativitas. Hal ini dibuktikan Yuniarto (2014) yang dalam artikelnya menuliskan bahwa *Tri-N*

Tabel 1 Pengembangan Kreativitas

No	Penggagas	Aspek yang Berpengaruh
1	Munandar (2012)	4P (Pribadi, pendorong, proses dan produk)
2	Kaycheng (2017)	Pemodelan sosial, penguatan dan ekologi ruang kelas
3	Cheng (2019)	Penggunaan kurikulum dengan tema sehari-hari yang sederhana
4	Yong dkk (2020)	Budaya secara utuh
5	Thorley (2020)	Kesempatan gagal dan respon efektif terhadapnya

Tabel 2 Gagasan *Tri-N*

No	Tahapan	Aktivitas
1	<i>Niteni</i>	Memperhatikan dengan menggunakan berbagai panca indera. Ada suatu model atau objek yang menjadi pusat perhatian
2	<i>Nirokke</i>	Menirukan. Mereplikasi objek yang sudah diamati pada fase <i>niteni</i>
3	<i>Nambahi</i>	Menambahkan. Memberikan perubahan dan inovasi dengan memodifikasi sebagian dari objek yang telah diamati dan ditirukan

merupakan sebuah metode kreativitas yang digunakan oleh *Jogjaforce* untuk melakukan proses kreatif dan pemecahan masalah yang kemudian mereka terjemahkan ke dalam *digital artwork*.

Pada hakikatnya pengembangan kreativitas dapat dibentuk dengan mengikuti pola habituasi. Sama halnya dengan karakter yang dapat dibentuk dari pembiasaan (Ardhyantama, 2017), kreativitas dapat dilatihkan melalui kebiasaan. Kebiasaan ini dapat dirancang secara terstruktur dengan mengikuti pola-pola pada fase *Tri-N*.

N pertama dalam gagasan *Tri-N* adalah *niteni*, yang dalam bahasa Indonesia dapat dimaknai sebagai mencermati. Pengembangan kreativitas selalu dimulai dari terserapnya informasi-informasi awal yang akan menjadi bekal pada proses kreatif berikutnya. Aditya (2015) menggunakan istilah rekam untuk menggantikan kata mencermati. Berdasarkan pengamatan Aditya pada fenomena ilustrasi teknik mata besar pada bidang komik dan animasi, didapatkan simpulan bahwa pada mulanya teknik ini dipopulerkan oleh Osamu Tezuka yang terinspirasi dari kekagumannya terhadap karya Walt Disney, khususnya film animasi Bambi. Osamu Ozuka telah menonton film ini sebanyak 80 kali. Sehingga dapat dikatakan bahwa apa yang dicermati oleh Osamu Ozuka, kelak menjadi sumber inspirasinya dalam menghasilkan produk kreatif, berupa karakter dengan teknik gambar bermata besar. Berawal

dari mencermati, yang bahkan dilakukan secara berulang-ulang seseorang akan mendapatkan sumber inspirasi. Tahapan mencermati dengan demikian adalah kunci mula terjadinya proses kreativitas.

Beetlestone (2013) menggunakan istilah observasi untuk menggantikan kata mencermati. Ia menjelaskan bahwa anak-anak menggunakan keterampilan observasi yang seksama untuk membantu mereka memilah secara akurat dan memahami detail-detail dari berbagai macam perbedaan. Kegiatan observasi dengan seksama ini banyak digunakan dalam seni untuk meningkatkan keterampilan menggambar dan melukis (Robinson dalam Beetlestone, 2013). Kreativitas secara umum seringkali dikaitkan dengan seni dan karya sastra karena diyakini keterampilan ini banyak dipergunakan dalam proses dan produksi dua bidang tersebut.

Niteni adalah pangkal mula dari proses kreativitas karena dengan kegiatan ini manusia menumbuhkan banyak pertanyaan dan gagasan yang ada dalam benaknya masing-masing. Ki Hajar Dewantara menggambarkan proses *niteni* yaitu berasal dari bagaimana orang melihat suatu barang yang kemudian menimbulkan angan-angan atau fikiran yang menetapkan barang apa, apa kegunaannya, bagaimana cara membuatnya dan sebagainya (Dewantara, 1977).

Niteni bila dikaitkan dengan pembentukan kreativitas dapat diklasifikasikan sebagai aspek pribadi dan pendorong pada teori Munandar.

Pada teori Kaycheng, *niteni* adalah sebuah bentuk pemodelan sosial yang bercirikan ada sesuatu yang menjadi objek perhatian dan ada subjek yang melakukan pengamatan secara cermat terhadapnya.

Konsep *niteni* yang paling bagus adalah dengan melakukan pendekatan kontekstual. Kedekatan baik secara lahiriah maupun emosional akan mempengaruhi proses pemodelan. Kesederhanaan yang sering muncul pada kegiatan sehari-hari menjadi alternatif model yang sangat ideal bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

N kedua dalam *Tri-N* adalah *nirokke*. *Nirokke* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai menirukan. Rahayu, Istiqomah, Purnami, & Agustito (2018) mendefinisikan *nirokke* sebagai meniru apa yang sudah dicontohkan, yang dalam pembelajaran ini dilakukan setelah mengamati suatu objek.

Proses menirukan memang terlihat sepele karena kreativitas belum benar-benar dapat dipastikan dan dilihat dari kegiatan ini. Sebagian besar orang akan mencemooh aktivitas *imitating* atau *nirokke* karena dinilai tidak memiliki bobot kreativitas dan hanya menjadi latah dengan kondisi di sekitarnya. Padahal, untuk bisa menuju pada tahapan kreativitas berikutnya, meniru adalah sebuah tindakan yang perlu dilewati.

Kreativitas adalah sebuah keterampilan, dan keterampilan akan didapatkan dari latihan yang terus menerus diasah. Meniru merupakan rangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk mengasah keterampilan tersebut.

Meniru bukan hanya sekadar melakukan kegiatan atau menciptakan produk yang sama persis. Dalam proses meniru ada unsur pemahaman di dalamnya. Aditya (2015) membedakan meniru dengan plagiat. Menurutny, plagiat adalah sebuah kegiatan *copy-paste* tanpa adanya penambahan makna. Menyalin dan mengklaim karya orang lain menjadi seolah-olah miliknya adalah ciri dari plagiarisme.

Meniru dimaknai sebagai cara berlatih dengan sistem teknik yang dibalik. Sistem ini dianalogikan dengan ahli mekanik yang membongkar mobil untuk mengetahui bagaimana cara kerjanya.

Nirokke merupakan fase *trial error*. Dalam proses menirukan ada peluang-peluang untuk gagal. Kegagalan ini sesuai dengan temuan Thorley, dapat membentuk daya kreativitas dengan memperhatikan kemampuan dalam memberikan respon yang efektif terhadap kegagalan yang sudah diterima. Ada kemungkinan-kemungkinan bahwa kegagalan dalam proses meniru terjadi berulang-ulang. Fase ini merupakan sebuah proses tumbuhnya kreativitas yang sudah disebutkan oleh Munandar. Dari kegagalan ini kemudian akan tumbuh ide baru yang akan keluar pada fase pada *N* berikutnya, yaitu *nambahi*.

Nambahi adalah *N* terakhir dari *Tri-N*. Dalam kegiatan *nambahi* ini jelas terlihat bagaimana sebuah kreativitas bekerja. *Nambahi* adalah produk dari keterampilan berpikir secara kreatif. Penambahan biasanya dimaksudkan untuk menjadi sebuah pemecahan dari permasalahan yang ada. Penambahan adalah bentuk modifikasi dari contoh-contoh yang telah ada dengan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan kreatif merupakan keterampilan untuk mencari cara lain dalam memecahkan masalah (Sutejo, 2009). Kreativitas terbentuk karena adanya desakan kebutuhan untuk memecahkan sebuah permasalahan. Kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*) memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka, mencoba mewujudkan ide-ide mereka, dan berpikir tentang berbagai macam kemungkinan (Beetlestone, 2013).

Kreativitas biasanya diakui ada setelah seseorang berada pada fase terakhir, yaitu fase *nambahi*. Pada fase *nambahi*, seseorang dianggap telah berhasil mengeluarkan produk berpikir dan berkreasi. Produk ini tidak serta merta dapat diterima dalam masyarakat. Masih

ada kemungkinan *trial and error* pada fase ini. Agar inovasi yang diberikan pada fase *nambahi* memiliki nilai maka pengujian dilakukan. Proses penguatan dan ekologi menjadi bahan ujian terhadap produk yang diciptakan, baik itu berupa ide maupun materiil. Seleksi alam akan menempa apakah perubahan yang dilakukan dapat diterima atau tidak. Produk yang memiliki nilai akan mampu bertahan dan begitu pula sebaliknya.

Ketiga tahapan *N* ini merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Satu fase harus dilalui sebelum masuk pada fase berikutnya. Pada praktiknya ketiga fase ini sudah dialami oleh manusia. Tingkat keberhasilan untuk masuk pada fase-fase berikutnya yang kemudian menentukan apakah seseorang mampu menumbuhkan proses kreatif dalam dirinya atau tidak.

Tri-N membawa dan terpengaruh oleh kebudayaan yang berlaku di sekitarnya. Sesuai dengan temuan Yonk, budaya secara utuh berpengaruh pada pembentukan kreativitas. Pola pikir, keterampilan dan perilaku sangat dipengaruhi oleh budaya. *Niteni* dan *nirokne* menjadi perantara terlibatnya budaya secara utuh dalam pembentukan kreativitas. Mengamati dan menirukan berarti ikut melestarikan dan terpengaruh oleh budaya yang berlaku di masyarakat tersebut.

Ketiga *N* dengan demikian menjadi sebuah proses yang pada muaranya menghasilkan sebuah produk kreativitas. Pembentukan kreativitas dapat tercapai melalui ketiga tahapan dalam gagasan Ki Hajar Dewantara ini. Secara sistematis *niteni*, *nirokke* dan *nambahi* menjadi sebuah rantai yang dapat dijadikan patokan bagaimana membentuk seorang pribadi yang kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kreativitas dapat dipelajari dan dilatih. Berdasarkan data ditemukan berbagai teori mengenai pembentukan kreativitas pada individu. Gagasan Ki Hajar Dewantara *niteni*, *nirokke*, dan *nambahi* mengandung nilai-nilai dalam proses pembentukan kreativitas. Gagasan beliau ternyata cocok dengan berbagai teori pembentukan kreativitas yang sudah ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Tingginya kesesuaian antara gagasan *Tri-N* dan faktor pendorong kreativitas serta prosesnya menjadikan gagasan ini cocok digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan kreativitas.

Saran

Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan kreativitas dengan menggunakan tahapan *niteni*, *nirokke* dan *nambahi* perlu untuk dibiasakan khususnya bagi dunia pendidikan, agar lulusan terbentuk sebagai insan yang kreatif. Seiring dengan gagasan tersebut, bimbingan guru dalam membentuk siswa kreatif sangat diperlukan. Memberikan informasi yang aktual dan unik sebanyak mungkin akan mendorong siswa melakukan banyak pengamatan yang disebut Ki Hajar Dewantara sebagai tahapan *niteni*. Bantuan berikutnya yang perlu diberikan adalah mendorong siswa untuk berani dan mau mencoba atau *nirokke*. Semakin banyak mengamati dan mencoba secara otomatis siswa akan lebih mudah untuk melakukan modifikasi atau *nambahi*, sebagai unsur penting dalam kreativitas.

Pengembangan kreativitas *Tri-N* sangat mudah, aplikatif, dan sangat sesuai dengan budaya lokal. *Tri-N* seharusnya bukan hanya diterapkan di sekolah formal tetapi juga dapat diterapkan dalam masyarakat agar permasalahan yang ditemui di tengah masyarakat cepat terurai dengan solusi yang kreatif dan tepat guna baik pada bidang sosial, ekonomi, budaya, maupun bidang lainnya.

PUSTAKA ACUAN

- Aditya, W. (2015). *Sila ke 6: Kreatif sampai mati*. Yogyakarta: Bentang.
- Amalia, I.F., Mashlulah, M.I., & Fernandez, M.F. (2017). Pengaruh metode pembelajaran 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi) terhadap keterampilan menulis puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Prosiding Tep & Pds Transformasi Pendidikan Abad 21*, 4(20), 304-309.
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan karakter melalui cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95-100.
- Ardhyantama, V. (2018). *Mengkonstruksi pengetahuan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif*. Artikel dipresentasikan pada Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Abdimas tahun 2018, 22 Desember STKIP PGRI Pacitan.
- Ardhyantama, V. (2019). Pengembangan media flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD Hangtuah VI Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-10.
- Beetlestone, F. (2013). *Creative learning: strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa*. Terj. Yusron, Narulita. Bandung: Nusa Media.
- Big Bend Community Collage. (2014). *Skills and abilities*. Washington. From <https://www.bigbend.edu/wp-content/uploads/student-life/career-placement-center/Skill-and-Abilities.pdf>.
- Budiati, N., Istiqomah, Purnami, A.S., & Agustito, D. (2018). Penerapan Konsep Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding seminar pendidikan matematika etnomatnesia*, 486-490.
- Caldwell, H., Whewell, E., & Heaton, R. (2020). The impact of visual posts on creative thinking and knowledge building in an online community of educators. *Thinking Skills and Creativity*, 36(2).
- Cheung, R.H.P & Leung, C.H. (2014). Preschool teachers' perceptions of creative personality important for fostering creativity: Hong Kong perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 12(2), 78-89.
- Cheng, V.M.Y. (2019). Developing individual creativity for environmental sustainability: Using an everyday theme in higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 33(3).
- Chien, Y. C., Liu, M.C. & Wu, T.T. (2020). Discussion-record-based prediction model for creativity education using clustering methods. *Thinking Skills and Creativity*, 36(2).
- Damayanti, S. & Rochmiyati, S. (2019). Telaah penerapan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) pada Buku Bahasa Indonesia Kelas IX SMP. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 388-397.
- Davies, D., Snape, D.J., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Hows, A. (2013). Creative learning environments in education—A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8(1), 80-91.
- Dewantara, K.H. (1977). *Karya Ki Hadjar Dewantara bagian pertama: pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Florida, R., Mellander, C., & King, K. (2015). *The global creativity index 2015*. Toronto: The Martin Prosperity Institute.
- Gu, X., Dijksterhuis, Ap., & Ritter, S.M. (2019). Fostering children's creative thinking skills with

- the 5-I training program. *Thinking Skills and Creativity*, 32 (Juni) 92-101.
- Kaycheng, S. (2017). Fostering student creativity through teacher behaviors. *Thinking skills and creativity*, 23(Maret),58-66. Doi: 10.1016/j.tsc.2016.11.002.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kim, S., Choe, I., & Kaufman, J.C. (2019). The development and evaluation of the effect of creative problemsolving program on young children's creativity and character. *Thinking Skills and Creativity*, 33(3).
- Kupers, E & Dijk, M.V. (2020). Creativity in interaction: the dynamics of teacher-student interactions during a musical composition task. *Thinking Skills and Creativity*, 36 (2).
- Mashari, F., & Qomariana, A. (2016). Prespektif pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam pendidikan karakter dan kaitannya dengan Pendidikan Islam. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 1(2), 285-311.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pidarta, M. (2015). *Wawasan pendidikan: mencapai tujuan pendidikan nasional, pengembangan afeksi dan budaya Pancasila, mengurangi lulusan menganggur*. Surabaya: UNESA Press.
- Rahayu, I., Istiqomah., Purnami, S., & Agustito, D. (2018). Penerapan konsep Tri-N (niteni, nirokke, nambahi) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2394/1355>.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17 (33), 81-95.
- Richardson, C. & Mishra, P. (2018). Learning environments that support student creativity: Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*. 27(1), 45-54.
- Sibyan, A.L., Setyawan, D.N., Ernawati, T., & Ayuningtyas, A.D.(2019). Implementasi ajaran Ki Hadjar Dewantara (niteni, niroknambahi?) dalam lembar kerja peserta didik. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 02(02), 198-206.
- So, K, & Hu, Y. (2019). Understanding creativity in an Asian school context: Korean teachers' perspectives. *Thinking Skills and Creativity*, 33 (September).
- Suparlan, H. (2015). Filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan sumbangannya bagi pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 56-74.
- Sutejo. (2009). *Teknik kreativitas pembelajaran*. Surabaya: Lentera Cendia.
- Sydykova, R., Kakimova, L., Ospanov, B., Tobagabylova, A., & Kuletova, U. (2018). A conceptual approach to developing the creativity of a music teacher in modern educational conditions. *Thinking Skills and Creativity*, 27 (1), 160-166.
- Thorley, M. (2020). *Failure and creativity*. In M. A. Runco, & S. R. Pritzker (Eds.). *Encyclopedia of Creativity* (3 ed.). Elsevier USA.
- Torrance, E.P. (1976). *Guiding creative talent*. New York: Robert E. Krieger Publishing.
- Wijayanto, Z. (2019). *Implementation of Tri-N (niteni, nirokke, nambahi) in stimulating critical thinking ability*. Conference: intercultural collaboration Indonesia–Malaysia "Implementation of Tamansiswa Philosophy".

- Wiryopranoto, S., Herlina, N., Marihandono, D., Tangkilisan, Y.B., & Tim Museum Kebangkitan Nasional. (2017). *Ki Hajar Dewantara: pemikiran dan perjuangannya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Yates, E. & Emma, T. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23(1), 42-57.
- Yong, K., Mannucci, P.V., & Lander, M. (2020). Fostering creativity across countries: The moderating effect of cultural bundles on creativity. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 157, 1-45. DOI 10.1016/j.obhdp.2019.12.004.
- Yunianto, I.K. (2014). Jogjaforce: Niteni, nirokne, nambahi sebagai proses berpikir kreatif. *Kreatif: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 121-133.