

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan *Guided Inquiry* dipadu *Brainstorming* pada Materi Pencemaran Air

Improving Creative Thinking Ability through *Guided Inquiry* Combined *Brainstorming* Application in Material of Water Pollution

Septi Amtiningsih, Sri Dwiastuti, Dewi Puspita Sari

Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sebelas Maret

*Corresponden email: septi.amtiningsih1@gmail.com

Abstract: Creative thinking ability is the individual imagination to solve problems. Low creative thinking ability causes students find difficulties in resolving problems faced in learning. *Guided inquiry* combined with *brainstorming* is an alternative solution to improve creative thinking ability, give students freedom to think to solve the problem. Creative thinking ability developed consists of *fluency*, *flexibility*, *originality* and *elaboration*. The purpose of this research was to improve creative thinking ability of students through *guided inquiry* combined with *brainstorming* on water pollution material. This research was a classroom action research, held in May 2016. The subjects were students of class X private high school in Karanganyar, with total of 41 students. The research data were obtained through observation, interviews, documentation, and testing. The main data source of creative thinking was from the result of test which was compiled based on aspects of creative thinking by Munandar. The validity of the data was confirmed through triangulation techniques. The data analysis was done through descriptive analysis techniques. The increase of *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, and *originality* aspect was 10.3%, 8.6%, 11.87% and 14.4%, respectively. Conclusion of the research is that there was an increased creative thinking ability from pre-cycle to the first cycle in the form of an improvement category from less creative to quite creative category. Evaluation study shows that the use of *guided inquiry* combined with *brainstorming* effectively improved the ability to creative thinking.

Keywords: creative thinking ability, *guided inquiry* combined with *brainstorming*

1. PENDAHULUAN

Urgensi kemampuan berpikir kreatif tertuang dalam PP no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif mengakibatkan siswa kesulitan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran (Mulyasa, 2009). Kemampuan berpikir kreatif dapat berupa imajinasi individu dalam memecahkan masalah (Coughlan, 2007). Kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam pembelajaran menurut Munandar (2009) meliputi aspek *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes), *originality* (kemampuan berpikir orisinal), dan *elaboration* (kemampuan berpikir memerinci). Hasil observasi di kelas X-9 SMA swasta menunjukkan bahwa pembelajaran didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa bertindak pasif. Pembelajaran biologi masih mengandalkan kemampuan menghafal, siswa tidak terfasilitasi untuk mengeksplorasi ide-ide terhadap

permasalahan yang disajikan. Siswa kurang kreatif menyelesaikan permasalahan terbukti mayoritas jawaban bersumber dari satu buku paket. Laboratorium difungsikan sebagai ruang kelas akibatnya guru jarang melakukan pembelajaran laboratorium sehingga pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah. Prasiklus dilakukan menggunakan tes berupa soal uraian disusun berdasarkan aspek kemampuan berpikir kreatif Munandar. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif menunjukkan aspek *fluency* sebesar 31%, aspek *flexibility* sebesar 28,6% aspek *originality* sebesar 19% dan aspek *elaboration* sebesar 23,4%. Rata-rata persentase yang dicapai sebesar 25.5% termasuk kategori kurang kreatif. Menurut Rahayu, Susanto, dan Yulianti (2011) bahwa kemampuan berpikir kreatif dikatakan rendah apabila persentase yang ditunjukkan < 33%.

Kegiatan *brainstorming* dilakukan di awal pembelajaran (apresepsi) untuk membantu menggali ide-ide kreatif terkait masalah (fenomena) yang disajikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Al-maghrawy, 2012). Sintaks *guided inquiry* dipadu *brainstorming* meliputi *brainstorming*, observasi (*observation*), perumusan masalah (*formulate inquiry question*), merumuskan hipotesis (*develop hypothesis*), merancang & melaksanakan penyelidikan (*design investigation & conduct*



investigation), analisis data serta argumentasi (*communication*).

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pencemaran air. Pengambilan materi ini didasarkan atas pertimbangan bahwa materi pencemaran air memerlukan pemahaman yang cukup mendalam. Siswa dihadapkan pada suatu kasus pencemaran air untuk membantu membangun pemahaman terhadap materi yang menuntut pemecahan masalah, sehingga siswa dirangsang untuk lebih aktif berpikir.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan *guided inquiry* dipadu *brainstorming* pada materi pencemaran air kelas X SMA swasta di Karanganyar

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan selama bulan Mei 2016. Tindakan ditekankan pada penerapan *guided inquiry* dipadu *brainstorming* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi pencemaran air. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Swasta di Karanganyar berjumlah 41 orang. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Data utama kemampuan berpikir kreatif bersumber dari data hasil tes. Tes yang diujikan adalah berupa tes uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar. Teknik uji validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Prosedur penelitian menggunakan Kemmis dan Mc. Taggart (1988) dalam Arikunto (2010) meliputi tahap perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Kemampuan berpikir kreatif menurut Rahayu, Susanto, Yulianti (2011) dibedakan menjadi tiga kriteria: 68%-100% (kategori kreatif), 67%-33% (cukup kreatif), dan <33% (kurang kreatif)

3. HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif prasiklus sebesar 25.5% termasuk dalam kategori cukup kreatif. Menurut Rahayu, Susanto, Dan Yulianti (2011) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dikatakan rendah apabila persentase yang ditunjukkan < 33%. Solusi masalah kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA swasta di Karanganyar adalah dengan menggunakan penerapan *guided inquiry* dipadu *brainstorming*. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada materi pencemaran air. Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari tiga kegiatan inti yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka terdiri dari pendahuluan, *brainstorming*, apresepsi dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap pertama adalah pembukaan yang kemudian dilakukan kegiatan *brainstorming* memberikan kesempatan bagi guru untuk mengajukan masalah dan meminta siswa

memberikan ide solusi sebanyak mungkin dalam jangka waktu yang singkat sehingga dapat meningkatkan ide secara lancer/*fluency* (Widiowati, 2009). Kegiatan *brainstorming* setiap siswa disajikan berbagai macam gambar pencemaran air. Setiap siswa diminta menafsirkan fenomena gambar dan menuliskan ide sebanyak-banyaknya sehingga aspek *fluency* dapat ditingkatkan.

Tahap berikutnya yaitu kegiatan apresepsi, dilakukan dengan menyajikan berbagai macam fenomena air dengan kondisi berbeda (air es teh, air sumur, air selokan, air PAM). Tahap selanjutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran yang disusun oleh siswa dengan bimbingan guru. Langkah selanjutnya adalah kegiatan inti. Kegiatan inti siklus I terdiri dari *observation & formulate inquiry question, develop hypothesis, design investigation & conduct investigation, analyze data, communication*. Kegiatan *observation & formulate inquiry question* meliputi penyajian 3 fenomena yaitu penyaringan air, penelitian ikan dimasukkan air tercemar dan identifikasi karakteristik air tercemar. Menurut Munandar (2009) tahap perumusan hipotesis dapat melatih kemampuan siswa berpikir luwes (*flexibility*). Langkah selanjutnya yaitu, *develop hypothesis design investigation & conduct investigation* dilakukan dengan siswa secara berkelompok menyusun hipotesis didasarkan pada fenomena yang ada dan melaksanakan penyelidikan. Tahap merancang dan melaksanakan penyelidikan dapat melatih siswa berpikir *originality* (keaslian). Tahap *communicate* dilakukan dengan cara meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil penelitiannya. Presentasi kelompok adalah sarana utama mengembangkan elaborasi (Fauziah dkk, 2010) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat melalui hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan pada akhir siklus.

Tabel 1. Hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif

Aspek	Prasiklus	Siklus I
<i>fluency</i>	31	41.3
<i>Flexibility</i>	28.6	37.2
<i>Elaboration</i>	23.4	35.27
<i>Originality</i>	19	33.4
Skor Rata-rata	25.5	36.79

Tabel 1 menunjukkan bahwa aspek *originality* mengalami peningkatan yang paling tinggi yakni sebesar 14,4 %, kemudian disusul oleh aspek *elaboration* sebesar 11.87%, aspek *fluency* sebesar 10.3% dan peningkatan terendah aspek *flexibility* sebesar 8.6%. Skor aspek kemampuan berpikir kreatif Siklus I >33% yakni aspek *fluency* 41.3%, aspek *flexibility* 37.2%, aspek *elaboration* 35.27% dan aspek *originality* 33%. Rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif Siklus I sebesar 36.79%. Berdasarkan acuan kategori menurut Rahayu dkk. (2011), hasil

presentase kemampuan berpikir kreatif yang dicapai oleh siswa kelas x-9 pada Siklus I berkategori cukup kreatif yaitu berada pada interval 33-67%.

Kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2009) terdiri dari aspek *fluency*, *flexibility*, *elaboration* dan *originality*. *Guided inquiry* dipadu *brainstorming* sebagai bagian penting dalam pemecahan masalah secara kreatif. Tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal uraian berjumlah 7 butir disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif diperoleh informasi sebagai berikut Ada peningkatan yang dicapai oleh siswa yaitu dari kategori kurang kreatif prasiklus menjadi kategori cukup kreatif di siklus I. Ada peningkatan skor rata-rata sebesar 11.79% dari prasiklus menuju siklus I

Aspek *Fluency* (Berpikir Lancar)

Indikator aspek *fluency* yaitu siswa mampu menjawab dengan sejumlah jawaban, selain itu siswa lancar dalam mengungkapkan gagasan dengan cepat. Pada aspek kelancaran, penilaian bukan hanya didasarkan penilaian hasil semata, melainkan penilaian proses saat siswa memecahkan suatu permasalahan yang diberikan guru. Persentase skor aspek *fluency* sebelum dilakukan tindakan pembelajaran dengan *guided inquiry* dipadu *brainstorming* (prasiklus) yaitu 31% menjadi 41.3% pada siklus I sehingga peningkatan yang terjadi sebesar 10.3%. Aspek *fluency* merupakan aspek yang persentasenya paling banyak. Upaya pengembangan aspek *fluency* guru harus lebih mendorong siswa untuk mengeluarkan jawaban-jawaban lain sebagai alternatif mengembangkan keluwesan. Jika keluwesan kurang dikembangkan maka aspek *originality* tidak akan muncul. Cara yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kelancaran adalah dengan mengajukan pertanyaan (Fauziah dkk., 2010).

Aspek *Flexibility* (Berpikir Luwes)

Aspek *flexibility* merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda atau kemampuan memandang suatu (objek, masalah) dari berbagai sudut pandang (Munandar, 2009). Siswa sudah mampu menganalisis, dan memecahkan suatu permasalahan berdasarkan gagasan kreatifnya, selain itu siswa mampu mengategorikan suatu objek atau masalah sesuai dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan, Suratno, dan Pudjiastuti, 2014) Peningkatan persentase sebelum dilakukan tindakan (prasiklus) sebesar 28.6% meningkat menjadi 37.2% pada siklus I sehingga peningkatan yang terjadi sebesar 8,6%. Hasil penelitian Mariati (2006) menjelaskan bahwa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maka pertanyaan yang diajukan guru harus berupa pertanyaan divergen. Pendapat senada dikemukakan oleh Sumarmo (2010) bahwa pertanyaan terbuka (divergen) akan memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan jawaban benar lebih dari satu dan

berbeda sehingga mendorong siswa berpikir fleksibel atau lentur

Aspek *Elaboration* (Berpikir Memerinci)

Aspek *elaboration* merupakan kemampuan mengajukan bermacam-macam pendekatan pemecahan masalah (Munandar, 2009). Persentase *elaboration* prasiklus 23.4% mengalami peningkatan sebesar 11.87% pada siklus I sehingga menjadi 35.27% . Jika dilaksanakan dengan baik, elaborasi bisa menjadi sarana siswa untuk mengkomunikasikan hasil kerjanya secara detail dan rinci (Filsaime, 2008)

Aspek *Originality* (Berpikir Orisinal)

Menurut Filsaime (2008) berpikir orisinal adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik, dan tidak biasa misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain (Filsaime, 2008). Pengembangan aspek *originality* sangat berhubungan dengan aspek kelancaran dan keluwesan. Apabila kelancaran dan keluwesan dikembangkan maksimal dalam kegiatan tanya jawab atau diskusi maka kemungkinan guru akan mengembangkan originalitas sebab originalitas akan muncul jika guru dapat mengembangkan kelancaran dan keluwesan (Fauziah dkk, 2010). Persentase *originality* prasiklus sebesar 19% mengalami peningkatan 14.4% pada siklus I sehingga persentasenya menjadi 33.4%. Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat setelah diterapkan *guided inquiry* dipadu *brainstorming*.

Evaluasi pembelajaran menunjukkan pembelajaran *guided inquiry* dipadu *brainstorming* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan siswa senang melaksanakan pembelajaran *guided inquiry* dipadu *brainstorming* dengan berbagai praktikum yang menantang. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmadani dkk.2014 bahwa pembelajaran *guided inquiry* (inkuri terbimbing) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penelitian Widowati (2009) bahwa *brainstorming* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan pembelajaran *guided inquiry* dipadu *brainstorming* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena melibatkan keaktifan siswa pada tiap tahapannya.

Beberapa kendala yang ditemukan dalam Siklus I antara lain waktu pemulaian pembelajaran yang tidak tepat waktu, siswa kesulitan merancang percobaan, penggunaan waktu tahap *brainstorming* kurang efektif, dan penyampain hasil penelitian kurang efektif karena siswa ramai.

Sesuatu yang dideteksi oleh tes kreativitas adalah kapasitas seseorang untuk berkembang atau potensi kreatif. Aktualisasi potensi itu banyak tergantung kepada kondisi lingkungan, motivasi dan komitmen seseorang untuk mengembangkan diri. Tingkat kreativitas yang tinggi saja tidak menjamin



seseorang akan menjadi orang yang tinggi prestasi kreatif pada usia dewasa nanti tanpa disertai usaha dan kerja keras. Orang yang skor kreativitasnya rendah menunjukkan prestasi yang tinggi dalam kehidupan disebut prestasi lebih (*over-achievement*) Mereka yang skornya tinggi menunjukkan prestasi kurang, meskipun idealnya adalah korelasi yang tinggi antara keduanya disebut "prestasi kurang" (*under-achievement*) (Sekar, Ketut, dan Margunayasa, 2015).

Menurut Munandar (2009) kemampuan berpikir kreatif juga didukung oleh faktor internal siswa karena siswa yang mendapat skor tes berpikir kreatif yang tinggi adalah siswa yang juga memiliki prestasi dalam pembelajaran biologi yang baik di kelasnya. Prestasi kreatif didukung oleh tiga prasyarat yaitu kemampuan intelektual yang memadai, motivasi dan intelegensi.

Beberapa faktor peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara lain guru memberikan dukungan kepada siswa sehingga siswa lebih terpacu untuk aktif, diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan yang berupa apresiasi, pemberian penghargaan, pujian, dan lain-lain (Munandar, 2009). Perumusan pertanyaan merupakan salah satu bagian yang paling penting dan paling kreatif dari sains (Suparno, 2007).

Menurut Sekar, Ketut dan Margunayasa (2015) bahwa dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, guru harus menumbuhkan sikap rasa ingin tahu pada peserta didik, memberikan tantangan pada peserta didik, menumbuhkan rasa ketidakpuasan terhadap yang ada, menumbuhkan keyakinan bahwa masalah dapat dipecahkan, dan mengajarkan kemampuan bahwa masalah pasti dapat dipecahkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rofi'uddin (2009) untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif guru harus membuat perencanaan dengan baik..

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif prasiklus ke siklus I yaitu dari kategori kurang kreatif menjadi kategori cukup kreatif. Evaluasi penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *guided inquiry* dipadu *brainstorming* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif antara lain iklim pembelajaran yang baik, motivasi dan intelegensi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan naskah ini. Teman-teman dan sekolah mitra yang telah membantu penelitian ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coughlan A. (2007). *LEARNING TO LEARN: Creative Thinking and Critical Thinking*. DCU Students Learning Resources. Diakses 3 Maret 2016 dari: http://www.dcu.ie/ovpli/Student_Learning_Resources/design/PdfFiles/1DWhatiscreativeandcriticalthinking.pdf.
- Filsaime, D.K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kuhlthau, C.C., Maniotes, L. K., & Caspari, A. K. (2007). *Guided Inquiry Learning in the 21st Century*. Westport: Libraries Unlimited Inc.
- Mariati. (2006). Pengembangan Kreativitas Siswa melalui pertanyaan divergen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 063. Diambil dari <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/126306759773.pdf>.
- Mulyasa. (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rachmadhani P, Muhardjito dan Dwi Haryoto. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X-MIA 1 SMA Negeri 1 Gondang Tulungagung. *Jurnal Online*. Terpublikasikan. Diakses tanggal 1 Maret 2016 pukul 03:00
- Rahayu, Susanto & Yulianti. (2011). Pembelajaran Sains dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 7 (2011): 106-110.
- Rofi'uddin. (2009). Model Pendidikan Berpikir Kritis-Kreatif untuk Siswa Sekolah Dasar. Diambil Juni 2016, dari <http://www.infodiknas.com/model-pendidikan-berpikir-kritis-kreatif-untuk-siswa-sekolah-dasar-2/>
- Rosalin, Elin. (2008). Guru Dalam Meningkatkan Daya Pikir Siswa. *Oiw Manajemen Pendidikan*. 4(2), 1-16.
- Sekar, Ketut, Margunayasa. (2010). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Pemaron Kecamatan Buleleng
- Setiawan, Suratno dan Pudjiastuti. (2014). Penerapan Strategi Pembelajaran Group to Group Exchange (Gge) dengan *Concept Map* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Biologi (Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2013/2014. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*. I (1): 1-5.
- Suparno, Paul. (2007). *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Wang, Y. (2011). Contexts of Creative Thinking: A Comparison on Creative Performance of Student Teachers in. *International Journal and Cross-Culture Studies*, 2(1): 1-14.
- Widowati, Asri. (2009). Brainstorming Creative Thinking Sebagai Alternatif Pengembangan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Sains Biologi. *Artikel*. Terpublikasikan. Yogyakarta: FMIPA UNY.



Pemberi Saran:

Slamet, Universitas Jember

Saran :

RPP kita sudah memenuhi kreatif apa belum ? Inilah yang sedang dipacu.

Tanggapan:

Materi yang digunakan adalah Pencemaran Air. Pada tahap Brainstorming siswa dihadapkan pada gambar brainstorming pencemaran air. Ada 3 tema penyelidikan yaitu penyaringan air, karakteristik pencemaran air, penyelidikan ikan pada berbagai kondisi air. Siswa diberi kebebasan penuh untuk merancang dan membuat hipotesis sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Pemberi Saran:

Vandalita, Universitas Mulawarman

Saran :

Untuk melengkapi rubrik, mencari literatur lain tentang masalah yang ada. Karena, melakukan penelitian berpikir kreatif itu cenderung susah.

