

**EFEKTIVITAS MODEL SINEKTIK DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENGARANG PADA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**



Oleh :

EKA YUNIA PRIATIN

NIM. B07206037

| | |
|--|---------------------------|
| PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA | |
| No. KLAS K D. 2011 048 Psi | No. REG : D. 2011/Psi/048 |
| | ASAL BUKU : |
| | TANGGAL : |

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan

Surabaya, 25 Juli 2011

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si
NIP. 196208241987031002

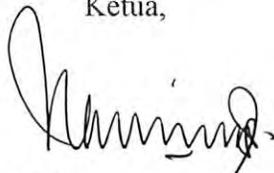
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Surabaya, 25 Juli 2011
Mengesahkan,
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Dekan,




Dr. H. Aswadi, M.Ag
NIP. 196004121994031001

Ketua,



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si
NIP. 196208241987031002

Sekretaris,



Tatik Mukhoyyaroh, S.Psi, M.Si
NIP. 197605112009122002

Penguji I,



Dr. dr. Siti Nur Asiyah, M.Ag
NIP. 197209271996032002

Penguji II,



Siti K. Khotimah, M.Psi, Psi
NIP. 197711162008012018

Pendidikan memang penting dan semua orang pasti setuju. Akan tetapi, proses pendidikan yang berlangsung pada saat ini masih banyak mengabaikan persoalan kreativitas anak didik. Akibatnya, banyak orang terdidik masa kini yang tidak mampu berdiri pada kemampuannya sendiri. Ratusan ribu sarjana saat ini menganggur. Salah satu sebabnya adalah mereka tidak memiliki kreativitas. Karena itu mereka lebih suka tergantung pada orang lain.

Proses pendidikan kita saat ini terlalu mementingkan perkembangan aspek kognitif pada tataran pengetahuan dengan mengabaikan persoalan kreativitas. Proses pengajaran di sekolah lebih mementingkan target pencaian kurikulum dibanding penghayatan isi kurikulum secara imajinatif dan kreatif. Gejala ini tampak sejak proses pendidikan SD sampai pada perguruan tinggi. Sejak kecil, anak-anak masa kini dikondisikan untuk mencapai hasil belajar dalam arti kognitif setinggi mungkin. Akibatnya, orangtua mulai mengahruskan anak-anaknya mengikuti les privat sejak SD, sebagai upaya agar mereka memiliki prestasi kognitif yang menonjol. (Suyanto dkk, 2000)

Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pertama dan dalam pendidikan prasekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan prasekolah sampai diperguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Berkenaan dengan kreativitas, Guilford mengajukan model struktur intelek yang membedakan antara kemampuan berpikir konvergen dengan divergen. Yang mana kemampuan berpikir konvergen merupakan indikator yang mendasari tes intelegensi tradisional sedangkan kemampuan divergen atau berpikir kreatif merupakan indikator dari kreativitas. (Munandar, 2002)

Berpikir divergen amat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan kreativitas. Berpikir divergen dapat terjadi jika pada proses belajar mengajar, para siswa dapat terlibat dalam proses itu secara imajinatif yang dapat dilatih dengan melakukan pendekatan *problem solving*, *discovery* dan *inquiry*.

Pemikiran dengan berbagai alternatif dan solusi ganda itulah yang dapat menolong para anak didik kita ketika mereka telah menamatkan jenjang suatu pendidikan tertentu dan ingin mencari pekerjaan di tengah-tengah amat sempinya lapangan kerja seperti saat ini. Pemikiran dengan menyertakan beberapa alternatif dapat membuat para tamatan suatu jenjang pendidikan dapat bersikap fleksibel. Sehingga mereka dapat melihat berbagai persoalan yang mereka hadapi di masyarakat. (Suyanto dkk, 2000)

Menurut Drs. Dedi Djunaedi, kreativitas anak didik dapat tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, masyarakat maupun lingkungan sekolah, turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitas. Salah satu proses pembelajaran yang harus dikembangkan oleh para pendidik dalam kurikulum baru ini, yaitu kurikulum 2006 atau lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satu Pendidikan (KTSP), adalah mengembangkan kreativitas

anak didik secara optimal. Di lingkungan sekolah, perlu diupayakan iklim belajar yang menunjang tentang kreativitas anak didik. Untuk itu, para pendidik perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut : (1) bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan apapun yang muncul dari anak didik dengan menghargai setiap gagasan tersebut, (2) memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan tersebut, (3) memberi kesempatan kepada anak didik untuk berperan dalam pengambilan keputusan, (4) menciptakan suasana hangat dan aman agar kebebasan berpikir eksploratif (menyelidiki) pada anak didik dapat tumbuh dengan baik, (5) menciptakan suasana saling menghargai dan menerima, baik antar anak didik dan temannya maupun antar pendidik dan anak didik, dan (6) berusaha menunjukkan sikap positif terhadap kegagalan anak didik dan membantunya memperbaiki kegagalan tersebut. (Abdul, Somad dkk, 2008)

Martin Abramowitz, kepada para siswanya mengenalkan model berpikir metaforik, yaitu model berpikir kreatif, yang juga disebut dengan cara berpikir sinektik untuk pembinaan kreativitas. Model sinektik ini di desain oleh William J.J Gordon. Model sinektik ini merupakan strategi pengajaran yang baik sekali untuk membina kreativitas anak didik dalam menulis. Karena, dalam sinektik kita berusaha menemukan cara baru dalam memandang sesuatu, mengekspresikan ide-ide dari jiwa kita dalam mengatasi suatu masalah. Mencoba menarik garis besar pikiran yang harus dibuat dari masalah yang kita hadapi untuk kemudian kita dapat membuat gagasan turunan dengan menggunakan segudang kata-kata

sebagai alternatif pemecahan masalah yang telah kita pelajari. Hal tersebut dapat dengan leluasa dan orisinal tertuang dalam tulisan atau karangan yang kita hasilkan. (Efendi, 2005)

Kreativitas dapat dipahami melalui pendekatan 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Namun pengukuran yang banyak dilakukan para ahli hanya dapat dilakukan pada tiga aspek (pribadi, proses dan produk), sedangkan pendorong bisa terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari dalam diri sendiri dan dari lingkungan, baik dari keluarga, masyarakat maupun sekolah. Lingkungan sekolah merupakan aspek yang strategis dalam mengembangkan kreativitas anak didik karena dari pagi sampai siang bahkan sampai sore, anak didik berada di sekolah dan menerima berbagai macam ilmu pendidikan.

Dalam pendekatan pribadi, proses dan produk anak didik bisa dilatih untuk mengembangkan kreativitasnya melalui pelajaran mengarang. Karena kreativitas anak didik dapat dikembangkan melalui mata pelajaran *composition* atau mengarang. Misalnya anak didik disuruh membuat karangan bebas. Melalui mengarang terutama karangan bebas, guru dapat dengan mudah mengetahui tingkat kreativitas anak didik. Apakah anak cenderung mencontoh karangan atau model yang sudah ada atautkah menciptakan sesuatu yang lain, yang menunjukkan kreatif tidaknya seseorang. (Sutrisno, 2005)

Pada konteks penelitian ini, pengembangan kreativitas difokuskan pada penggunaan model sinektik dalam meningkatkan kreativitas mengarang pada pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan bahasa Indonesia sebagai sarana

pemberian perlakuan, karena anggapan bahwa pelajaran tersebut memungkinkan pengembangan kemampuan berpikir dan menulis kreatif anak didik melalui penggunaan model sinektik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurhadi, Dawud & Pratiwi (dalam El-hikmah, jurnal pendidikan dan keagamaan, 5,2 Januari-Juni 2008), bahwa saat ini seharusnya pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada pembelajaran bahasa secara kreatif.

Sedangkan menurut Kleiner (dalam El-hikmah, jurnal pendidikan dan keagamaan, 5,2 Januari-Juni 2008) menyatakan bahwa sinektik dianggap mampu mengembangkan kreativitas mengarang karena dalam analogi ada usaha untuk menghubungkan antara apa yang sudah diketahui dengan apa yang ingin dipahami. Bahkan James, menyimpulkan “bahwa sinektik merupakan cara yang paling efektif dalam meningkatkan kreativitas. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Meador pada tahun 1992, yang bertujuan membandingkan pengaruh pelatihan sinektik dalam mengembangkan kreativitas yang diukur dengan Tes Torrance pada anak berbakat dan tidak berbakat, menunjukkan bahwa sinektik mampu meningkatkan kreativitas. Penelitian yang sama juga telah dilakukan oleh Dr. Rahmat Aziz, M.Si dalam model pengembangan kreativitas melalui sinektik yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model sinektik dengan kelompok pembandingan yang tidak diberi perlakuan sinektik dan kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok pembandingan yang pengukurannya menggunakan

tes Torrance yang didasarkan pada kelancaran, kelenturan, kerincian dan elaborasi. (azirahma.blospot.com/2008/08/synectics.html).

Penelitian ini dilakukan di SMA Tamansiswa Mojokerto dengan pertimbangan sebagai berikut : (1) disadari bahwa walaupun secara kualifikasi tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan yang ada di SMA Tamansiswa Kota Mojokerto memenuhi standart, namun keterampilan mendidik masih kurang efisien. Indikasinya adalah dari hasil belajar siswa maupun dari interview kepada siswa perihal metode pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dan (2) menurut guru Bahasa Indonesia bahwa selama 3 tahun terakhir ini hasil belajar para siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang memuaskan sehingga diperlukan pembaruan cara atau metode pembelajaran yang lebih efektif lagi guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik di tahun-tahun berikutnya.

Melihat latar belakang diatas bahwa masih ada anak didik yang perlu dikembangkan kreativitasnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang model sinektik dalam meningkatkan kreativitas. Dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas, maka peneliti berusaha untuk menyusun suatu program eksperimen melalui model sinektik. Program eksperimental peneliti kemas melalui sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Sinektik Dalam Meningkatkan Kreativitas Mengarang Pada Pelajaran Bahasa Indonesia.”

dengan masyarakat sekitar kita. Kreativitas disini bukan hanya berhubungan dengan penciptaan hasil karya dari para seniman, ilmuwan ataupun budayawan yang ahli, (2) proses kreatif bukanlah sesuatu yang misterius; karena kreativitas dapat diamati dan dibina langsung dengan kesadaran analisis, (3) temuan kreatif sama dalam segala hal; berawal dari ide, susunan pemikiran yang kemudian membentuk sebuah karya seni, sains ataupun karya cipta yang lainnya, adalah bersumber dari hal yang sama yaitu intelektual, walaupun ide-ide tersebut datangnya dari orang awam biasa bukan dari para seniman ataupun ilmuwan ternama, tetapi itu juga merupakan suatu temuan kreatif, (4) berfikir kreatif individual dan kelompok, menurut Gordon sangat sama, karena individu dan kelompok membuat ide dan produk dalam bentuk yang kebanyakan sama, hal tersebut telah dibuktikan oleh Gordon dengan mengadakan pembinaan “kreativitas kelompok” dalam organisasi industrial, dimana mereka saling bekerja sama dalam satu kelompok untuk memecahkan suatu masalah atau mengembangkan suatu produk. Selanjutnya Gordon mengadaptasi sinektika untuk para siswa sekolah. (Efendi, 2005)

Elemen utama sinektik adalah penggunaan analogi. Penggunaan model sinektik, masalah dan gagasan dituangkan dalam bentuk tulisan. Dengan menulis, ekspresi jiwa yang berupa gagasan-gagasan kita bisa mengakir secara rinci dengan segudang rangkaian kata-kata dari masalah yang telah kita pelajari. Dari situ kita bisa menemukan cara baru memandang sesuatu sehingga bisa membuat

garis besar masalah yang kemudian diturunkan menjadi sebuah gagasan atau ide untuk mencari alternatif pemecahan masalahnya.

Ada tiga jenis analogi yang digunakan dalam sinektik, yaitu analogi fantasi, analogi langsung dan analogi pribadi. Dalam *analogi fantasi*, siswa diminta memikirkan gagasan pemecahan masalah sesuai dengan imajinasinya. Walaupun gagasan tersebut cenderung aneh dan tidak lazim. Misalnya, guru meminta anak didik membayangkan bagaimana caranya menggerakkan alat berat di halaman sekolah. Anak didik dapat membayangkan analogi seperti para peri turun dari langit untuk menggerakkan berat itu dengan menggunakan sayap di kedua lengannya, atau dengan membayangkan cara lainnya, seperti menggunakan gajah atau balon raksasa. Seperti pada sumbang saran, semua gagasan diterima, tidak ada yang dikritik dan siswa dapat melanjutkan gagasan siswa lain. Setelah menghasilkan sejumlah gagasan fantasi, guru mengajak siswa melakukan evaluasi praktis dan menganalisis gagasan untuk menemukan yang mana dapat diterapkan secara praktis.

Bentuk analogi lain adalah *analogi langsung*. Dalam analogi ini siswa diminta menemukan situasi masalah sejajar dengan situasi kehidupan nyata, misalnya bagaimana memindahkan perabot yang berat ke dalam ruang kelas. Masalahnya dapat disejajarkan dengan bagaimana dalam kehidupan nyata hewan membawa anak-anaknya. Disini juga berlaku semua gagasan siswa diterima untuk kemudian ditinjau kemungkinan penerapan secara praktis.

Analogi pribadi menuntut siswa menempatkan dirinya dalam peran masalah itu sendiri. Misalnya, “jika saya sebuah ayunan di tempat bermain dan ingin pindah ke tempat lain, apa yang akan saya lakukan? Saya akan berayun jauh dan tinggi sampai saya dapat meraih dahan pohon yang tinggi, lalu ayunan saya lepaskan dan dengan menggoyang-goyangkan dahan pohon (seperti Tarzan) saya dapat sampai di tempat yang saya inginkan.” (Munandar, 2002)

2. Model Pengajaran dalam Sinektik

Model pengajaran yang didasarkan pada prosedur-prosedur sinektik ada dua, yaitu (a) membuat sesuatu yang baru (*creating something new*) dan (b) membuat yang asing menjadi familiar (*making the strange familiar*). (Joyce dkk, 2009)

Membuat sesuatu yang baru (*creating something new*) adalah model pengajaran yang dirancang untuk membuat hal-hal yang familiar menjadi asing. Model ini dapat membantu siswa agar mampu melihat masalah-masalah, memunculkan gagasan-gagasan dari hasil-hasil yang lama dengan cara yang baru sehingga memunculkan pandangan yang lebih kreatif.

Model pengajaran yang pertama dapat membantu siswa melihat sesuatu yang baru dengan cara-cara yang tidak biasa dengan menggunakan analogi-analogi untuk membuat suatu konseptual. Pada langkah terakhir, siswa diminta untuk menganalisa pada masalah semula, siswa diminta memikirkan berbagai alternatif pemecahan masalah yang biasanya mereka temui di kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa diminta memecahkan suatu masalah tentang perkelahian

Mengeksplorasi masalah-masalah sosial. Strategi pertama menyediakan alternatif dalam mengeksplorasi isu-isu sosial, khususnya isu-isu yang dapat dicari patokan-patokan dan solusi-solusinya. Metafora menciptakan jarak, sehingga konfrontasi tidak membahayakan pada pembelajar dan diskusi dan latihan dapat dilakukan. Tahap analogi personal penting dalam mengembangkan wawasan.

Memecahkan masalah. Sasaran strategi kedua adalah memecahkan dan mengonseptualisasi masalah dengan cara baru untuk mengusulkan pendekatan-pendekatan segar dalam kehidupan personal sebagaimana kehidupan dalam kelas. Banyak masalah yang dapat dijadikan objek pemecahan masalah ini. Relasi-relasi sosial dalam kelas, perdamaian konflik, bagaimana mengatasi kegelisahan, bagaimana merasa lebih baik memakai kaca-mata, bagaimana berhenti membuat orang senang dan sebagainya, merupakan sebagian dari sekian banyak masalah yang perlu dipecahkan oleh siswa.

Menciptakan rancangan atau produk. Sinektik dapat juga digunakan untuk menciptakan produk atau rancangan. Produk adalah sesuatu yang dapat disentuh (*tangible*), seperti lukisan, bangunan, atau rak buku, sedangkan rancangan adalah sebuah rencana (*a plan*), seperti gagasan untuk pesta atau cara-cara baru dalam transportasi. Dan pada akhirnya, rancangan-rancangan atau rencana-rencana tersebut menjadi nyata, tetapi untuk tujuan model ini, rancangan tersebut tinggal sketsa dan ringkasan.

and useful). Sesuatu gagasan dikatakan kreatif apabila memiliki kriteria baru di dalam beberapa aspek, yaitu aspek psikologis dan budaya. (Anderson, dalam Suhaman, 2005).

Menurut aspek psikologis, sesuatu gagasan dapat dikatakan baru atau orijinal apabila pemikir sendiri belum pernah menghasilkan gagasan itu, meskipun di tempat lain mungkin orang lain telah menghasilkan gagasan serupa, namun hal itu terjadi secara kebetulan. Dari aspek budaya, sesuatu gagasan dianggap baru dan orijinal jika memang gagasan itu belum pernah dijumpai dalam budaya masyarakat sekitar. Kriteria baru juga tidak berarti bahwa gagasan itu samasekali belum pernah ada, tetapi bisa merupakan gagasan yang dikembangkan dari hasil memodifikasi atau mengubah gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya. Sebagaimana pendapat dari Evans, bahwa kreativitas merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang sudah ada, selain juga kemampuan menemukan hubungan-hubungan baru dan memandang sesuatu menurut perspektif yang baru.

Sedangkan dari kriteria kegunaan, sebagian ahli berpendapat tidak perlu, karena kriteria kegunaan itu relatif, tergantung pada suatu budaya, perjalanan waktu dan tujuan yang diinginkan oleh pemikir sendiri. Tetapi sebagian ahli lainnya juga berpendapat bahwa selain baru, gagasan kreatif harus juga memenuhi kriteria kegunaan bagi pemikir sendiri ataupun masyarakat sekitarnya, seperti kegunaan dapat menyelesaikan masalah atau meningkatkan suatu produk. (Suhaman, 2005).

Seorang ahli yang sangat menekankan pentingnya dukungan faktor lingkungan bagi berkembangnya kreativitas adalah Torrance. Ia mengatakan bahwa agar potensi kreatif individu dapat diwujudkan, diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari oleh potensi dalam diri individu itu sendiri. Menurut Torrance (1981: 48), kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya.

Torrance mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk dapat melakukan semua itu diperlukan adanya dorongan dari lingkungan yang didasari oleh potensi kreatif yang telah ada dalam dirinya. Dengan demikian, terjadi saling menunjang antara faktor lingkungan dengan potensi kreatif yang telah dimiliki sehingga dapat mempercepat berkembangnya kreativitas pada individu yang bersangkutan. (<http://www.yandanur.web.id/2011/01/perkembangan-kreativitas.html>)

Menurut Torrance (dalam Munandar,1988) aspek-aspek kreativitas meliputi : (1) *Kelancaran berpikir* adalah kemampuan untuk menghasilkan ide,

jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; (2) *Keluwesan (kelenturan)*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran; (3) *Orisinalitas* adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur yang sudah ada dan (4) *Kerincian (elaborasi)* yaitu kemampuan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. (Munandar, 1999)

Kreativitas adalah sebagai suatu kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang ada sebelumnya. (Munandar, 1999).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dedi Supriadi (1995) terhadap teori dan berbagai studi tentang kreativitas, ada enam asumsi yang mendasarinya, yaitu: (a) setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda, (b) kreativitas dinyatakan dalam produk-produk kreatif baik berupa benda

maupun gagasan (*creative ideas*) yang merupakan kriteria puncak berdasarkan penilaian orsinalitas dan kebaruan karya itu yang mampu memberikan sumbangsi terhadap masyarakat, (c) kreativitas berkembang dari serangkaian interaksi sosial dimana individu dengan potensi kreatifnya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial budaya tempat ia tinggal, (d) dalam diri individu dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang ataupun menghambat potensi kreatifnya, (e) kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru, (f) karya kreatif tidak lahir secara kebetulan melainkan melalui serangkaian proses kreatif, yakni motivasi, komitmen yang tinggi, keterampilan dalam bidang yang ditekuni dan kecakapan kreatif. (Efendi, 2005).

Sedangkan menyangkut periode perkembangan kreativitas di bidang ilmu, Supriadi menjelaskan bahwa perkembangan kreativitas di bidang ilmu mengalami dua periode yang sangat kritis. *Pertama*, periode perkembangan kreativitas yang disebut sebagai periode formatif. Periode formatif menunjuk kepada ketika individu kreatif mulai mengembangkan wawasan pikirannya, memperkaya khazanah pengalamannya dan melatih kepekaan persepinya terhadap tantangan yang datang dari lingkungan. Periode ini merupakan suatu proses yang berlangsung jauh sejak individu melewati masa kanak-kanaknya dalam lingkungan keluarga, menempuh pendidikannya dan melibatkan diri dengan kegiatan-kegiatan sosial.

Kedua, periode perkembangan kreativitas disebut dengan periode produktif, yaitu ketika karya-karya kreatif seseorang mulai lahir dalam wujudnya yang kongkret. Antara periode formatif dan produktif ada suatu periode lain, yang disebut periode embrionik, yaitu pada saat karya-karya kreatif keilmuan mulai dihasilkan tetapi masih belum menemukan fenomena yang utuh dan matang.

Demikianlah perkembangan kreativitas di bidang ilmu, menuntut tiga prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu: (1) kemampuan intelektual yang memadai, (2) motivasi dan komitmen untuk mencapai keunggulan, dan (3) penguasaan terhadap bidang ilmu yang ditekuni. Ketiga aspek ini secara interaktif membentuk perilaku kreatif yang menghasilkan produk kreatif. Secara simultan, prestasi kreatif itu dibentuk oleh faktor-faktor internal, yang meliputi kemampuan intelektual, komitmen, penguasaan, intuisi dan oleh faktor-faktor eksternal yang meliputi lingkungan, keluarga, sekolah dan masyarakat. Supriadi mengemukakan ilmu sebagai sistem berpikir yang melibatkan serangkaian aktivitas kreatif dan imajinatif ilmuwan dalam upayanya mencari kebenaran. (Efendi, 2005)

Definisi tentang kreativitas dapat juga dijelaskan berdasarkan strategi empat P, yaitu: pribadi, proses, produk dan pendorong.

Definisi pribadi dikemukakan oleh Hulbeck yang mengacu pada tindakan kreatif yang muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Dimensi kepribadian meliputi ciri-ciri seperti fleksibilitas, toleransi terhadap kedwihartian, dorongan untuk berprestasi dan

mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat.

Definisi proses yang terkenal dikemukakan oleh Torrance tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu proses dari 1) merasakan berbagai kesulitan, masalah, kesenjangan; celah; jurang di dalam informasi, unsur-unsur yang hilang, sesuatu yang bertanya; 2) pembuatan terkaan-terkaan dan merumuskan hipotesis tentang defisiensi ini; 3) mengevaluasi dan menguji terkaan-terkaan dan hipotesis ini; 4) mungkin meninjau ulang dan menguji kembali hipotesisnya; dan akhirnya 5) mengkomunikasikan hasil. Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil.

Definisi produk kreatif menurut Heafele adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Definisi tersebut menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasi antar unsur-unsurnya bisa saja berasal dari temuan-temuan sebelumnya. Rogers mengemukakan kriteria untuk produk kreatif, yaitu produk itu harus nyata, produk itu harus baru dan produk itu adalah hasil dari kualitas yang unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Definisi pendorong terbagi menjadi dua, yaitu dorongan internal dari dalam diri sendiri dan dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Simpson dalam mendefinisikan pendorong merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai "*the initiative that one*

manifests by his power to break away from the usual sequence of thought". Mengenai pendorong dari lingkungan bergantung pada keadaan masyarakatnya, ada lingkungan yang menunjang kreativitas ada pula yang menghambat kreativitas individu. Karena ada lingkungan yang menghargai imajinasi atau fantasi, dan menekankan kreativitas dan inovasi. Tetapi ada pula lingkungan yang kebudayaan masyarakatnya yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi sehingga kurang terbuka pada perubahan atau perkembangan baru yang berimbas pada penghambatan kreativitas pada individu. (Munandar, 1999).

Sehubungan dengan strategi 4P dalam pendefinisian tentang kreativitas, hal yang bisa dilakukan oleh para pendidik adalah; (a) pribadi, agar lebih mudah menemu kenali produk kreatif dari keunikan individu, pendidik hendaknya membantu anak didiknya menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya, (b) proses, pada strategi ini pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk menyibukkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan, (c) produk, pada strategi ini hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengomunikasikan dengan yang lainnya, misalnya dengan mempertunjukkan hasil lukisan atau karya anak, sehingga anak semakin tergugah minat kreasinya, dan (d) pendorong, pada strategi ini pada diri anak dan lingkungan harus senantiasa memberi dukungan yang positif terhadap bakat kreatif yang telah dimiliki anak. (Munandar, 1999)

Teori tentang kreativitas didasarkan pada dua aliran psikologi yaitu teori psikonalisis dan teori humanistik. Dalam teori psikonalisis terdapat 3 tokoh yang

menjelaskan tentang kreativitas yaitu: (a) Sigmund Freud mengemukakan bahwa proses kreatif dari mekanisme pertahanan yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Freud percaya bahwa meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas; (b) Ernest Kris, menyatakan bahwa orang-orang yang kreatif adalah mereka yang paling mampu memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar; (c) Carl Jung, percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi.

Sedangkan dalam teori humanistik ada dua tokoh yang menjelaskan tentang kreativitas, yaitu (a) Abraham Maslow, berpendapat bahwa kreativitas erat kaitannya dengan perwujudan diri, bebas dari neurosis dan mampu memusatkan dirinya pada yang hakiki dengan cara memenuhi segala kebutuhan hidupnya, yang oleh Maslow disebut dengan hierarki kebutuhan yang meliputi kebutuhan faali, kebutuhan keamanan, kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, serta kebutuhan aktualisasi diri (perwujudan diri); (b) Carl Rogers, mengemukakan tiga kondisi pribadi yang kreatif, yaitu: keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang dan kemampuan untuk bereksperimen (bermain dengan konsep-konsep). (Munandar, 1999).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka kreativitas dapat disimpulkan sebagai proses berpikir atau kemampuan untuk menghasilkan ide

Illuminasi adalah tahap memperoleh *insight* (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut. Dimana seseorang akan merasakan sensasi kegembiraan yang luar biasa, karena pemahaman meningkat, semua ide muncul dan saling melengkapi satu sama lain untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Verifikasi adalah tahapan menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi. Setelah sebuah ide/solusi diperoleh, maka ide/solusi tersebut harus diuji untuk membuktikan legitimasinya, apakah penemuan ide tersebut berhasil atau tidak dalam menyelesaikan suatu permasalahan. (Solso dkk, 2007)

3. Cara-Cara Meningkatkan Berpikir Kreatif

Hayes menyatakan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan dengan beberapa cara: (a) mengembangkan pengetahuan dasar, (b) menciptakan atmosfer yang tepat untuk kreativitas dan (c) mencari analogi.

Mengembangkan pengetahuan dasar, semakin kaya latar belakang dalam bidang ilmu pengetahuan, literatur, seni dan matematika dapat memberikan informasi yang lebih banyak bagi orang kreatif untuk memunculkan bakat-bakat kreatifnya. Hasil penelitian tentang kreativitas pada seniman dan ilmuwan yang dilakukan oleh Anna Roe menunjukkan bahwa sifat utama dari kedua kelompok subjek tersebut adalah 'bekerja keras'. Apel yang jatuh mengenai kepala Newton menjadi inspirasi bagi Newton untuk mengembangkan teori gravitasi. Dalam mengembangkan teorinya, Newton telah mengumpulkan banyak informasi yang dapat digunakan sebagai pendukung teorinya.

kegiatan prapenulisan (*prewriting*), (2) tahap kegiatan penulisan (*writing*), dan (3) tahap kegiatan pascapenulisan (*post-writing*). Dengan kata lain, kegiatan mengarang adalah kegiatan yang mengikuti alur proses yang bertahap dan berurutan. Dapat diperkirakan bahwa alur proses itu menentukan kualitas produk, yakni kualitas karangan, karena dengan alur itu, arah penulisan karangan menjadi jelas. Disamping itu, penggunaan tenaga dan waktu dalam menyusun karangan juga menjadi efektif dan efisien. (Yunus dan Suparno, 2006)

Sebelum membuat suatu karangan, sebaiknya penulis terlebih dahulu membuat sebuah bagan atau rancangan kerja untuk menyusun bagian-bagian dari topik yang akan digarap pada suatu karangan. Bagan atau rancangan tersebut biasa disebut dengan istilah kerangka karangan atau *outline*. Kerangka karangan adalah suatu rencana kerja yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan digarap.

Sebuah kerangka karangan mengandung rancangan kerja, memuat ketentuan-ketentuan pokok bagaimana suatu topik harus diperinci dan dikembangkan. Kerangka karangan menjamin suatu penyusunan yang logis dan teratur, serta memungkinkan seorang penulis membedakan gagasan-gagasan utama dengan gagasan-gagasan tambahan. Sebuah kerangka karangan tidak boleh diperlakukan sebagai suatu pedoman yang kaku, tetapi selalu dapat mengalami perubahan dan perbaikan untuk mencapai suatu bentuk yang semakin lebih sempurna. Kerangka karangan dapat berbentuk catatan-catatan sederhana, tetapi dapat juga berbentuk mendetail dan digarap dengan sangat cermat.

Adapun manfaat kerangka karangan adalah sebagai berikut: (a) *untuk menyusun karangan secara teratur*, karena kerangka karangan dapat membantu penulis untuk melihat wujud gagasan-gagasan dalam sekilas pandang, sehingga dapat dipastikan apakah susunan dan timbal balik antara gagasan-gagasan tersebut itu sudah tepat, apakah gagasan-gagasan itu sudah disajikan dengan baik, harmonis dalam perimbangannya; (b) *memudahkan penulis menciptakan klimaks yang berbeda-beda*, supaya pembaca dapat terpikat secara terus-menerus menuju pada klimaks utama, maka susunan bagian-bagian harus diatur pula sekian macam sehingga tercipta klimaks yang berbeda-beda yang dapat memikat perhatian pembaca; (c) *menghindari penggarapan sebuah topik yang sampai dua kali atau lebih*, penggarapan suatu topik lebih dari satu kali hanya akan membuang waktu, tenaga dan materi dan (d) *memudahkan penulis untuk mencari materi pembantu*, dengan menggunakan perincian-perincian dalam kerangka karangan penulis dengan mudah akan mencari data-data atau fakta-fakta untuk memperjelas atau membuktikan pendapatnya. (Keraf, 1997)

Adapun penggolongan karangan yang sesuai dengan karakteristiknya, adalah sebagai berikut: (a) karangan narasi merupakan karangan yang menceritakan sesuatu atau beberapa kejadian dan bagaimana berlangsungnya peristiwa-peristiwa tersebut yang disusun berdasarkan urutan waktu (kronologis); (b) karangan deskripsi (lukisan) merupakan karangan yang selalu ingin melukiskan dan mengemukakan sifat, tingkahlaku seseorang, suasana dan keadaan suatu tempat atau sesuatu yang lain; (c) karangan eksposisi (paparan)

berubah dari waktu ke waktu. Makna yang baru itu akan mudah dipahami setelah narasi selesai dibaca, karena ia tersirat dalam seluruh narasi itu.

Dengan demikian, narasi tidak bercerita atau memberikan komentar mengenai sebuah cerita, tetapi ia justru mengisahkan suatu kisah atau cerita. Seluruh kejadian yang disajikan menyiapkan pembaca kepada suatu perasaan yang berada di depan matanya. Narasi menyediakan suatu kematangan mental. Kesiapan mental itulah yang melibatkan para pembaca bersama perasaannya, bahkan melibatkan simpati atau antipati mereka kepada kejadian itu sendiri. Inilah makna yang dikatakan sebelumnya, makna yang tersirat dalam seluruh rangkaian kegiatan itu. (Keraf, 2000)

Jadi pengertian mengarang adalah suatu kegiatan menyusun pendapat atau ide-ide secara runtut dan sistematis yang dituliskan di atas kertas. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwa kreativitas mengarang adalah serangkaian proses berpikir dalam menyusun pendapat atau ide-ide yang meliputi adanya kelancaran dalam menghasilkan ide, kelenturan dalam memunculkan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam memunculkan ide yang asli berasal dari pemikiran kita serta adanya elaborasi dalam mengembangkan ide pemikiran kita dalam interaksi dengan lingkungan kita maupun pengembangan secara kombinasi dari beberapa hal yang sudah ada sebelumnya yang memungkinkan untuk memecahkan suatu permasalahan.

Dalam penelitian ini, jenis karangan yang digunakan adalah karangan narasi sugestif dengan pertimbangan subjek penelitian adalah siswa SMA yang

datangnya dari orang awam biasa bukan dari para seniman ataupun ilmuwan ternama, tetapi itu juga merupakan suatu temuan kreatif, (4) berfikir kreatif individual dan kelompok, menurut Gordon sangat sama, karena individu dan kelompok membuat ide dan produk dalam bentuk yang kebanyakan sama, hal tersebut telah dibuktikan oleh Gordon dengan mengadakan pembinaan “kreativitas kelompok” dalam organisasi industrial, dimana mereka saling bekerja sama dalam satu kelompok untuk memecahkan suatu masalah atau mengembangkan suatu produk. Selanjutnya Gordon mengadaptasi sinektika untuk para siswa sekolah. (Efendi, 2005)

Ada tiga jenis analogi yang digunakan dalam sinektik, yaitu analogi fantasi, analogi langsung dan analogi pribadi. Dalam *analogi fantasi*, siswa diminta memikirkan gagasan pemecahan masalah sesuai dengan imajinasinya. *Analogi langsung*, dalam analogi ini siswa diminta menemukan situasi masalah sejajar dengan situasi kehidupan nyata. *Analogi pribadi* menuntut siswa menempatkan dirinya dalam peran masalah itu sendiri. (Munandar, 1999)

Kreativitas (*creativity*) adalah salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting dan oleh ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan memecahkan masalah. Kreativitas sering juga disebut berpikir kreatif (*creative thinking*). (Suharnan, 2005)

Proses kreatif terjadi dalam empat tahapan, yaitu (a) *persiapan*, merupakan tahap mengumpulkan informasi dari berbagai sudut pandang yang berhubungan dengan suatu permasalahan; (b) *inkubasi*, tahap berhenti sejenak

patokan pribadi seseorang dan kemampuan untuk bereksperimen (bermain dengan konsep-konsep). (Munandar, 1999).

Torrance mendefinisikan tentang kreativitas yang didasarkan menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu proses dari 1) merasakan berbagai kesulitan, masalah, kesenjangan; celah; jurang di dalam informasi, unsur-unsur yang hilang, sesuatu yang bertanya; 2) pembuatan terkaan-terkaan dan merumuskan hipotesis tentang defisiensi ini; 3) mengevaluasi dan menguji terkaan-terkaan dan hipotesis ini; 4) mungkin meninjau ulang dan menguji kembali hipotesisnya; dan akhirnya 5) mengkomunikasikan hasil. Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. (Munandar, 1999)

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wallas tentang proses kreatif yang meliputi empat tahap, yaitu: (a) *persiapan*, merupakan tahap mengumpulkan informasi dari berbagai sudut pandang yang berhubungan dengan suatu permasalahan; (b) *inkubasi*, tahap berhenti sejenak dari permasalahan yang sedang dihadapi untuk kemudian bisa menemukan ide-ide baru dalam penyelesaian masalah; (c) *iluminasi*, tahap dimana seseorang memperoleh insight atau titik terang dalam penyelesaian masalahnya dan (d) *verifikasi*, adalah tahap pengujian terhadap berbagai alternatif solusi sebelum diterapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. (Solso dkk, 2007)

Sedangkan bentuk pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan sampel purposif (*purposive sampling*). Sampel purposif dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. (Arikunto, 2002).

Sampling purposif merupakan pemilihan sampel sesuai dengan yang dikehendaki (Latipun, 2008). Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar subjek yang paling banyak memiliki ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subject*)
- c. Penentuan populasi dilakukan secara cermat di dalam studi pendahuluan (Arikunto, 2002)

Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan sampel purposif. Peneliti memilih 2 kelas, yaitu kelas X-1 dan X-3. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 61 siswa. Kelas X-1 berjumlah 30 siswa dan kelas X-3 berjumlah 31 siswa. Peneliti memilih dua kelas tersebut dikarenakan peneliti mempunyai kriteria-kriteria yang dikehendaki, seperti:

- b. Dari segi usia, yaitu usia 16-18 tahun dapat dikatakan sebagai usia yang dewasa. Maka dalam pendidikan sudah sesuai jika diberikan model sinektik.

Tahap Ketiga:

Guru menanyakan analogi langsung. “Barang-barang apa yang dapat bergerak dengan diarahkan sendiri yang dapat mengangkut barang berat?”. Muncul beragam deskripsi dari para siswa.

Tahap Keempat:

Guru meminta siswa membuat gagasan berdasarkan analogi pribadi. Siswa ditugaskan “berperan sebagai barang” dan menyatakan bagaimana mereka ingin dipindahkan.

Tahap Kelima:

Siswa ditugaskan memilih analogi langsung yang lain, yang didasarkan pada analogi pribadi.

Tahap Keenam:

Guru meminta siswa kembali pada tugas awal atau masalah awal dan menggunakan analogi terakhir dan atau menulis seluruh pengalaman sinektiknya.

G. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam metode ilmiah karena umumnya data yang dikumpulkan akan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Nazir, 1988). Data yang diperoleh harus valid untuk digunakan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pengumpulan data yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

313-390 kata mendapat skor 3, (d) rendah jika penggunaan kata dalam karangan berkisar antara 235-312 kata mendapat skor 4 dan (e) sangat rendah jika penggunaan kata dalam karangan berkisar antara 157-234 kata mendapat skor 1.

Kelenturan, meliputi kelenturan dalam struktur kalimat dan kelenturan dalam konten atau gagasan, dengan kriteria penilaian: (a) keragaman dalam bentuk kalimat sederhana, gabungan dan kompleks, (b) keragaman dalam penggunaan kalimat deklaratif, interogatif atau eksklamatoris, (c) keragaman dalam panjang kalimat (kalimat singkat adalah kalimat yang kurang dari lima kata, kalimat yang panjang adalah kalimat yang lebih dari 10 kata), (d) imajinasi, jika subjek mampu mengembangkan topik karangan maka mendapat skor 1, dan (e) fantasi, jika karangan menunjukkan daya khayal mengenai hal-hal yang dalam kenyataan tidak ada. Jika karangan memenuhi kriteria tersebut diatas, maka diberi skor 1.

Keaslian (orisinalitas), sejauhmana konten atau gaya pemikiran karangan menunjukkan keaslian (ketidaklaziman) dibandingkan dengan karangan yang konten dan gaya penulisannya menunjukkan stereotip (koden). Kriteria penilaian keaslian meliputi: (a) orisinalitas dalam tema, jika tema atau topik karangan termasuk baru dan tidak lazim digunakan, (b) orisinalitas dalam pemecahan atau akhir cerita, jika cerita bisa menimbulkan suatu kejutan, (c) humor, jika karangan itu membuat orang tertawa, (d) menggunakan kata atau nama baru yang ditemukan sendiri dan (e) orisinalitas dalam gaya penulisan. Jika karangan memenuhi kriteria tersebut diatas, maka diberi skor 1.

| | | |
|-----|---------------------|--|
| 8. | Rabu, 18 Mei 2011 | Menyerahkan proposal penelitian dan menjelaskan prosedurnya kepada Ibu Aprihya Rita U, S.Pd |
| 9. | Jum'at, 20 Mei 2011 | Menyerahkan prosedur <i>treatment</i> dan menjelaskannya kepada Ibu Aprihya Rita U, S.Pd |
| 10. | Senin, 23 Mei 2011 | <p>Melakukan penelitian di kelas X-1 sebagai kelas eksperimen yang dilakukan pada jam pertama dengan terlebih dahulu memberikan <i>treatment</i> model sinektik yang setelah itu kegiatan dilanjutkan <i>posttest</i> mengarang narasi dengan tema “kecintaan”.</p> <p>Pada siang harinya, pada jam kelima dan keenam juga dilakukan penelitian di kelas X-3 sebagai kelas kontrol tetapi mereka tidak diberi <i>treatment</i> model sinektik, melainkan hanya dijelaskan cara-cara mengarang yang baik untuk selanjutnya dilakukan kegiatan mengarang narasi dengan tema “kecintaan” juga sebagai perbandingan <i>posttestnya</i>. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian dilakukan sepenuhnya oleh Ibu Aprihya Rita U, S.Pd, peneliti bertindak sebagai pemandu dan</p> |

Tabel 4.2 Rangkaian Treatment Model Sinektik

| No. | Hasil Percakapan | Tahap-tahap <i>Treatment</i> |
|-----|--|---|
| 1. | <p>Ibu April: “Anak-anak, masalah yang akan kita bahas adalah bagaimana barang berat dikantor pos dapat dipindahkan atau dapat digerakkan dengan tenaga yang sesedikit mungkin tetapi dengan perlindungan yang maksimal terhadap kerusakan.”</p> <p>Siswa: “Menggunakan alat bantu”</p> <p>Siswa: “Gotong royong Bu....”</p> <p>Siswa: “Di angkat dengan skate board”</p> <p>Siswa: “Katrol”</p> <p>Siswa: “Diangkat beserta orang-orang gendut Bu.....”</p> <p>Bu April: “Baik, semua cara untuk memindahkannya tidak masalah.”</p> | <p><u>Tahap pertama:</u></p> <p><i>Mendeskripsikan masalah atau kondisi saat ini.</i></p> <p>Guru meminta siswa untuk mendiskusikan gagasan-gagasan yang biasa.</p> |
| 2. | <p>Bu April: “Sekarang saya kembangkan permasalahannya. Bagaimana fantasi kalian untuk memindahkan barang berat tersebut?”</p> <p>Siswa: “Dipindahkan oleh para peri-peri kecil yang turun dari langit dan ada sayapnya.”</p> | <p><u>Tahap kedua:</u></p> <p>Siswa mengusulkan analogi</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | <p>Siswa: “Dipindahkan dengan hewan yang besar, kayak gajah atau unta Bu.....”</p> <p>Siswa: “Bisa juga dengan cara memberikan roda pada bagian bawah barang itu. Lalu digelindingkan.”</p> <p>Siswa: “Dililitkan tali, lalu ditarik menggunakan mobil Bu.”</p> <p>Bu April: “Oke. Cara-cara fantasi kalian bisa diterima.”</p> | <p>fantasi, memilihnya dan mengeksplorasi (mendeskripsikannya) lebih jauh</p> |
| 3. | <p>Bu April: “Nah, sekarang masalahnya pikirkan barang-barang apa yang dapat bergerak dengan diarahkan sendiri dan dapat mengangkat barang berat?”</p> <p>Siswa: “Rolling.”</p> <p>Siswa: “Becak.”</p> <p>Siswa: “Gerobak.”</p> <p>Siswa: “Forklip.”</p> | <p><u>Tahap ketiga:</u></p> <p>Guru menanyakan analogi langsung dan muncul beragam deskripsi dari para siswa.</p> |
| 4. | <p>Bu April: “Coba sekarang kalian bayangkan jika kalian yang berperan menjadi barang berat itu dan bagaimana kalian ingin dipindahkan?”</p> <p>Siswa: “Ya saya jalan sendiri Bu, kan saya punya kaki.”</p> <p>Siswa: “Saya minta tolong pada</p> | <p><u>Tahap keempat:</u></p> <p>Guru meminta siswa membuat gagasan berdasarkan analogi pribadi. Siswa ditugaskan “berperan sebagai barang” dan</p> |

Pada penelitian ini terlihat bahwa signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0.000, karena signifikansi lebih kecil $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan berarti H_a diterima. Hal tersebut berarti hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diberi perlakuan model sinektik dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan model sinektik, kelompok eksperimen lebih tinggi kreativitas mengarangnya di banding dengan kelompok kontrol adalah diterima.

C. Pembahasan

Setelah dilakukan analisis data dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut: t hitung $> t$ tabel ($21.820 > 2.000$), dan dengan membandingkan taraf signifikansi (*sig. 2-tailed*) dengan galatnya dapat diperoleh signifikansi sebesar 0.000, karena signifikansi < 0.05 , maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diberi perlakuan model sinektik dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan model sinektik, kelompok eksperimen lebih tinggi kreativitas mengarangnya di banding dengan kelompok kontrol.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ataupun topik pembahasan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah model sinektik. Model sinektik adalah teknik berpikir kreatif yang menganalisa masalah dari berbagai sudut pandang. Penerapan model sinektik dapat dilakukan dengan cara menuliskan berberapa alternatif pemecahan

masalah dari berbagai sudut pandang dengan menuangkannya di atas selembar kertas ataupun di papan tulis. Dari alternatif pemecahan masalah inilah nantinya bisa dipilih salah satu pemecahan masalah yang bisa diterapkan dalam mengatasi masalah tersebut.

Dalam sinektika, masalah dan gagasan diserang dengan analogi. Biasanya, ketika sebuah tugas harus dipecahkan atau sebuah karangan harus ditulis, dengan sadar kita menjadi logis. Kita bersiap-siap untuk menulis dengan membuat garis besar pikiran yang harus kita buat. Kita gunakan segudang kata-kata dan kalimat untuk menurunkan gagasan, kita gunakan segudang masalah yang dipelajari untuk memecahkan suatu masalah. Sinektika di desain untuk mengarahkan kita kepada dunia yang agak tidak logis. Tujuannya, untuk memberikan kesempatan kepada kita menemukan cara baru dalam memandang sesuatu, mengekspresikan jiwa kita dan mengatasi suatu masalah. (Efendi, 2005)

Agar penerapan model sinektik dapat berjalan secara optimal, maka kreativitas dari para siswa sangat dibutuhkan. Kreativitas (*creativity*) adalah salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting dan oleh ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan memecahkan masalah. Kreativitas sering juga disebut berpikir kreatif (*creative thinking*). (Suharnan, 2005)

Proses kreatif terjadi dalam empat tahapan, yaitu (a) *persiapan*, merupakan tahap mengumpulkan informasi dari berbagai sudut pandang yang berhubungan dengan suatu permasalahan; (b) *inkubasi*, tahap berhenti sejenak

dari permasalahan yang sedang dihadapi untuk kemudian bisa menemukan ide-ide baru dalam penyelesaian masalah; (c) *iluminasi*, tahap dimana seseorang memperoleh insight atau titik terang dalam penyelesaian masalahnya dan (d) *verifikasi*, adalah tahap pengujian terhadap berbagai alternatif solusi sebelum diterapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. (Solso dkk, 2007)

Siswa bisa memunculkan kreativitasnya dalam bentuk produk karangan setelah mendapatkan *treatment* model sinektik terlebih dahulu. Penyusunan karangan bisa dimulai sesuai dengan proses kreatif di atas, yaitu dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi untuk selanjutnya disusun menjadi sebuah karangan yang runtut.

Dari penjelasan teori di atas dengan hasil penelitian ini, menyatakan bahwa penggunaan model sinektik dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas, khususnya kreativitas mengarang. Maka dapat disimpulkan bahwa model sinektik efektif dalam meningkatkan kreativitas mengarang pada pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Tamansiswa Mojokerto.

- Munandar, S.C. Utami. (1999), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar, S.C. Utami. (2002), *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nazir, Moch. (1988). *Metodologi Penelitian Cetak* 3, Jakarta: Ghalia Indonesia
- puslitjaknov.org/data/file/2008/makalah_peserta/73_Sakdiahwati.pdf
- Soepeno, Bambang. (1997), *Statistik Terapan Dalam Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Solso., dkk. (2007), *Psikologi Kognitif*, Jakarta: Erlangga
- Stenberg, Robert J. (2008), *Psikologi Kognitif Edisi Keempat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suadi, Arief. (2007), *Mengarang dan Menulis*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Suhaman. (2005), *Psikologi Kognitif*, Surabaya: Srikandi
- Sutrisno. (2005), *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyanto dan Hisyam, Djihad. 2000, *Refleksi & Reformasi Pendidikan di Indonesia Memasuki Millenium III*, Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Syamsuddin. (2006), *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Widagdo, Djoko. (1994), *Bahasa Indonesia Pengantar Kemahiran Berbahasa di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Yunus, Moh. Dan Suparno. (2006), *Keterampilan Dasar Menulis*, Jakarta: Universitas Terbuka
- <http://www.yandanur.web.id/2011/01/perkembangan-kreativitas.html>