
Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Synectics

Developing Creativity Through Synectics

Rahmat Aziz

Fakultas Psikologi UIN Malang, Malang 65144

Diterima Agustus 2009/Disetujui 5 November 2009

Abstract

This research used experimental approach which aims to test effectiveness of synectics in developing creative thinking using variables of creative attitude as covariance. The subjects were 48 students of seventh grade of MTs Surya Buana who was divided evenly into experiment and control group. The data was gained through a test of creative thinking and creative attitude scale. Results indicated that synectics proved effective in developing creative thinking.

Keywords: synectics, creative thinking, creative attitude

Kreativitas merupakan aspek yang penting dalam setiap usaha manusia, se melalui kreativitas akan dapat ditemukan berbagai teori, pendekatan, dan cara baru y bermanfaat bagi kehidupan. Tanpa kreativitas, kehidupan akan lebih merupa pengulangan pola-pola yang sama (Sternberg, 1992). Namun demikian, kreativitas ternyata tidak mendapat dukungan dari praktik pendidikan yang berlangsung sekarang ini.

Lie (2004) menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia lebih berorientasi p pengajaran yang bersifat satu arah, verbalistik, monoton, dan hafalan. Padahal, men Schmidt (2006), kreativitas sering muncul pada anak-anak, tapi seiring dengan bertambah usia kreativitas tersebut menjadi berkurang dan salah satu faktor yang menyebabkan kur berkembangnya kreativitas adalah praktik pendidikan yang kurang mengapresiasi terha kemampuan kreatif anak.

Kreativitas dapat dipahami dengan pendekatan *process, product, person*, dan *pr* (Rhodes, 1961; Torrence, 1995). Namun pengukuran yang banyak dilakukan para dilakukan pada ketiga aspek saja, yaitu aspek *process, product* dan *person* (Eysenk, 19 Simonton, 2003; dan Michael, 2001). Aspek *press* diartikan sebagai usaha untuk mencipta lingkungan yang mendukung pada pengembangan kreativitas anak (Vidal, 2005), bai

* Penulis korespondensi :
HP : 0815 5525 485, Email : azirahma@yahoo.com

lingkungan masyarakat (Chuang, 2007), lingkungan keluarga (Chan, 2005), maupun lingkungan sekolah (King, 2007). Sekolah merupakan aset yang strategis dan untuk mengembangkan kreativitas siswa (Munandar, 1999).

Penelitian tentang kreativitas dilakukan dengan dua cara, yaitu 1) memberikan pelatihan yang berhubungan dengan kreativitas kemudian mengukur secara langsung perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut seperti dilakukan oleh Gendrof (1996) memadukan suatu perlakuan dalam pelajaran tertentu kemudian mengukur tingkat kreativitasnya sebagai dampak pengiring (*nurturant effect*) dari suatu proses pembelajaran sebagaimana telah dilakukan oleh Teo dan Tan (2005).

Pengembangan kreativitas pada penelitian ini dilaksanakan dalam konteks pendidikan di sekolah. Hal ini merupakan salah satu jawaban terhadap kenyataan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan hafalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang sekali dilatihkan (King, 1992). Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebabnya adalah proses pembelajaran yang kurang variatif.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan suatu alternatif dalam upaya pengembangan kreativitas. Salah satu bentuknya adalah dengan kegiatan *synectics* (Hummell, 2000). Pemilihan *synectics* sebagai alternatif dalam mengembangkan kreativitas didasarkan anggapan bahwa *synectics* memuat unsur imajinasi yang merupakan aspek penting dalam mengembangkan kreativitas. Hal ini telah dibuktikan dengan beberapa penelitian dan hubungannya dengan kemampuan berpikir kreatif (Meador, 1994).

Ada beberapa alasan mengapa *synectics* diduga mampu mengembangkan kreativitas. Menurut Meador (1994), pada kegiatan *synectics*, ada usaha untuk menghubungkan antara konsep abstrak ke dalam konsep yang kongkrit atau sebaliknya. Hal tersebut berakibat pada berfungsinya kemampuan berpikir dan subjek menjadi semakin terasah kemampuannya. Pendapat lain dikemukakan Joyce dan Weil (2000) menyatakan bahwa kegiatan *synectics* mampu mengembangkan kemampuan imajinasi seseorang secara bebas sampai terciptanya suatu pemahaman baru terhadap masalah yang dihadapi.

Selanjutnya dijelaskan bahwa *sebagai process* kreativitas berarti kemampuan berpikir untuk membuat kombinasi baru, *sebagai product* kreativitas diartikan sebagai karya baru, berguna, dan dapat dipahami oleh masyarakat pada waktu tertentu, *sebagai person* kreativitas berarti ciri-ciri kepribadian non kognitif yang melekat pada orang kreatif, *sebagai press* artinya pengembangan kreativitas itu ditentukan oleh faktor lingkungan

internal maupun eksternal.

Plukers, et al (2004) melakukan kajian yang mendalam dari berbagai literatur tentang kreativitas dan menyimpulkan bahwa kreativitas adalah interaksi antara sikap, proses, dan lingkungan di mana seseorang atau sekelompok orang menghasilkan suatu karya yang dirangsang, baru dan berguna dalam konteks sosialnya. Pendapat lain menyatakan bahwa definisi kreativitas dapat dikategorikan pada dua kelompok, yaitu 1) yang berorientasi pada proses, kemampuan dan 2) yang berorientasi pada produk (Urban & Jellen, 1996). Definisi kreativitas yang menekankan pada kemampuan telah dikemukakan Evans (1991) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas berpikir yang menghasilkan cara baru dalam memandang suatu masalah, sedangkan definisi yang menekankan pada produk telah mendefinisikan kreativitas sebagai karya yang memiliki sifat baru, berguna, dan dapat dipahami (Amabile, 1996; Sternberg & Lubart, 1995; dan Halpern, 1996).

Beberapa peneliti, walaupun tidak sepakat tentang pengertian kreativitas, ternyata mampu mengembangkan pengukuran kreativitas dari tiga aspek. Para peneliti (Eysenk, 1993; Simonton, 2003, Salsedo, 2006) telah meneliti kreativitas berdasarkan pada aspek proses, produk, dan kepribadian. Selanjutnya Salsedo (2006) menjelaskan bahwa pengukuran kreativitas sebagai produk berarti memfokuskan pada hasil kegiatan kreatif, sebagai proses berarti memfokuskan pada bagaimana individu dalam mengekspresikan kreativitasnya, dan sebagai kepribadian berarti memfokuskan pada sikap, minat, motivasi dan faktor-faktor kepribadian lain yang berhubungan dengan kegiatan kreatif.

Synectics dikembangkan oleh William Gordon dalam mengembangkan kemampuan kreatif. Inti kegiatannya berupa kegiatan metaforik atau analogi, yaitu suatu kegiatan untuk melakukan perbandingan antara satu objek atau gagasan dengan objek atau gagasan lain. Analogi dianggap mampu mengembangkan kreativitas karena dalam analogi ada usaha untuk menghubungkan antara apa yang sudah diketahui dengan apa yang ingin dipahami (Kleiner, 1991). Bahkan, James (2002) menyimpulkan bahwa analogi merupakan cara yang paling efektif dalam kreativitas.

Synectics adalah salah satu kegiatan berupa proses pemecahan secara kreatif dengan menggunakan analogi. Pada proses yang terjadi dalam *synectics*, seseorang mampu mengatasi hambatan mental yang membelenggunya. Selain itu kemampuan berpikir divergen dan kemampuan untuk memecahkan masalah akan terus berkembang (Hummell, 2006). Terdapat dua jenis strategi yang digunakan dalam *synectics*, yaitu 1) membuat sesuatu yang lazim menjadi asing, dan 2) membuat sesuatu yang asing menjadi lazim (Joyce & Weil, 2000). Pada penelitian ini ada tiga jenis analogi yang digunakan yaitu:

1. Analogi langsung, yaitu kegiatan perbandingan sederhana antara dua objek atau gagasan dalam perbandingan ini dua objek yang dibandingkan tidak harus sama dalam semua aspek, karena tujuan sebenarnya adalah untuk mentransformasikan kondisi objek ke situasi masalah nyata pada situasi masalah lain sehingga terbentuk suatu cara pandang baru. Pada analogi ini siswa diminta untuk menganalogikan konsep abstrak dengan situasi kehidupan nyata. Misalnya *bagaimana cara untuk memindahkan perabot yang berat dalam ruang kelas*, dapat dianalogikan dengan *bagaimana cara hewan membawa anaknya*, untuk melihat efektivitas suatu analogi langsung dilihat dari jarak konseptualnya, semakin jauh jarak konseptualnya, maka semakin baik kemampuannya dalam melakukan analogi langsung. Dalam melakukan analogi langsung, proses perbandingan antara objek dengan objek lain dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara benda mati dengan benda mati; benda hidup dengan benda hidup; benda hidup dengan benda mati; dan benda mati dengan benda hidup.
2. Analogi personal, yaitu kegiatan untuk melakukan analogi antara objek analogi dengan dirinya sendiri. Pada analogi ini siswa diminta menempatkan dirinya sebagai objek perbandingan sendiri, untuk melihat efektivitas analogi personal dapat dilihat dari banyaknya ungkapan yang dikemukakan, semakin banyak ungkapan yang dikemukakan maka semakin tinggi skor analogi personalnya. Dalam kegiatan membuat analogi personal, siswa melibatkan dirinya sebagai objek atau gagasan yang dibandingkan. Misalnya siswa disuruh untuk membandingkan dirinya dengan sebuah mesin, kemudian ditanyakan *bagaimana perasaannya seandainya itu terjadi? Apa yang dirasakan seandainya mesin itu dihidupkan? Dan kapan kira-kira mesin itu akan berhenti?* Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengarahkan jarak konseptual terbentuk dengan baik, semakin besar jarak konseptualnya maka akan semakin besar kemungkinan diperoleh gagasan baru. Menurut Gordon (Johnson and Weil, 2000), jarak konseptual dapat dilihat dari adanya keterlibatan dalam proses analogi. Selanjutnya dijelaskan adanya empat keterlibatan yang mungkin terjadi ketika melakukan analogi, yaitu:
 - a. Keterlibatan terhadap fakta, yaitu proses analogi terhadap fakta yang dikenal tanpa menggunakan cara pandang baru dan tanpa keterlibatan empati, misalnya *seandainya saya menjadi mesin maka saya merasa panas.*
 - b. Keterlibatan dengan emosi yaitu proses analogi dengan melibatkan unsur emosi, misalnya: *seandainya saya menjadi mesin maka saya menjadi kuat.*
 - c. Keterlibatan dengan empati pada benda-benda hidup, yaitu proses analogi dengan melibatkan emosi dan kinestetik pada objek analogi, misalnya: *seandainya saya menjadi mobil, saya merasa seperti sedang mengikuti lomba balapan, dan saya tergesa-gesa.*
 - d. Keterlibatan dengan empati pada benda-benda mati, yaitu proses analogi dengan

menempatkan diri subjek sebagai suatu objek anorganik dan mencoba memperluas masalah dari pandangan simpati, misalnya, *seandainya saya menjadi mesin, saya tidak tahu kapan harus berjalan dan kapan harus berhenti. Seseorang akan bekerja untuk saya.*

3. Analogi *compressed conflict*, yaitu kegiatan untuk mengkombinasikan titik pandang yang berbeda terhadap suatu objek sehingga terlihat dari dua kerangka acuan yang berbeda. Hasil kegiatan ini berupa deskripsi tentang suatu objek atau gagasan berdasarkan kata atau frase yang kontradiktif, misalnya: *bagaimana komputer itu dianggap sebagai pemberani atau penakut? Bagaimanakah mesin mobil dapat tertawa atau marah?* Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperluas pemahaman tentang gagasan-gagasan baru untuk memaksimalkan unsur kejutan, karena itu maka kegiatan *compressed conflict* dianggap sebagai kegiatan mental tingkat tinggi. Pada analogi ini siswa diminta menyebutkan suatu objek secara berpasangan. Semakin banyak pasangan yang disebutkan, semakin tinggi skor yang diperoleh. Berdasarkan pasangan kata tersebut siswa diharapkan mengemukakan objek sebanyak-banyaknya yang bersifat kontradiktif kemudian diminta menjelaskan mengapa benda tersebut bersifat kontradiktif.

Pada konteks penelitian ini, pengembangan kreativitas difokuskan pada kemampuan berpikir yang pelaksanaannya dilakukan melalui pelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan bahasa Indonesia sebagai sarana pemberian perlakuan didasari anggapan bahwa pelajaran tersebut memungkinkan pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui penggunaan kegiatan *synectics*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian eksperimen yang bertujuan untuk membandingkan efek perlakuan pada kelompok eksperimen yang diberi kegiatan *synectics* sebelum mengarang dan kelompok pembanding yang tidak diberi kegiatan *synectics* sebelum mengarang pada pelajaran bahasa Indonesia.

Masalah yang ingin dicari jawabannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok yang diberi perlakuan kegiatan *synectics* dengan kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan kegiatan *synectics* pada pelajaran bahasa Indonesia?

Sesuai dengan masalah yang ingin dijawab pada penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan yaitu terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok yang diberi perlakuan kegiatan *synectics* dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan kegiatan *synectics*, kelompok *synectics* lebih tinggi tingkat kemampuan berpikir kreatifnya dibandingkan dengan kelompok pembanding.

Metode Penelitian

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah alam MTs Surya Buana yang merupakan salah satu sekolah di bawah naungan Departemen Agama di Kota Malang. Pemilihan tersebut sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini mengembangkan konsep yang pembelajaran mengembangkan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) suasana belajar harus berada di suasana yang menyenangkan; 2) sekolah adalah rumah bagi siswa; 3) siswa adalah subjek dalam proses pembelajaran; 4) kebahagiaan anak adalah landasan seluruh program metode pengajaran harus bervariasi; dan 6) penghargaan terhadap kemajuan kemampuan siswa (Djalil, 2005).

Pada awalnya subjek pada penelitian ini berjumlah sebanyak 50 siswa kelas (VII) yang terbagi pada dua kelas, namun 2 orang tidak disertakan dalam analisis karena tidak mengikuti tes setelah perlakuan sehingga jumlah subjek yang dianalisis hanya berjumlah 48 orang yang terbagi pada kelas eksperimen sebanyak 24 orang dan kelas pembandingan sebanyak 24 orang.

Jumlah laki-laki pada kelompok eksperimen sebanyak 16 orang dan pada kelompok kontrol sebanyak 14 orang. Jumlah perempuan pada kelompok eksperimen sebanyak 6 orang dan pada kelompok kontrol sebanyak 8 orang. Jika dilihat berdasarkan perbedaan usia, siswa yang berusia 12 tahun ke bawah pada kelompok eksperimen sebanyak 14 orang dan pada kelompok kontrol sebanyak 15 orang. Siswa yang berusia 12 tahun ke atas pada kelompok kontrol sebanyak 10 orang dan pada kelompok kontrol sebanyak 9 orang. Gambar selengkapnya tentang komposisi subjek dapat dilihat dari Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Jumlah subjek berdasarkan jenis kelamin

| Jenis Kelamin | Kelompok Perlakuan | Kelompok Pembandingan | Jumlah |
|---------------|--------------------|-----------------------|--------|
| Laki-laki | 18 | 14 | 32 |
| Perempuan | 6 | 10 | 16 |
| Jumlah | 24 | 24 | 48 |

Tabel 2. Jumlah subjek penelitian berdasarkan usia

| Usia | Kelompok Perlakuan | Kelompok Pembandingan | Jumlah |
|------------------|--------------------|-----------------------|--------|
| 12 tahun kebawah | 14 | 15 | 29 |
| 12 tahun keatas | 10 | 9 | 19 |
| Jumlah | 24 | 24 | 48 |

Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan untuk menguji efektivitas kegiatan *synectics* dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan menulis kreatif adalah jenis rancangan *pretest posttest control group design*.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu 1) kemampuan berpikir kreatif yang diukur dengan tes berpikir kreatif dari Torrence (1999); dan 2) karakteristik sikap kreatif yang diukur dengan skala psikologis yang disusun penulis berdasarkan teori Sternberg dan Lubart (1995). Skala ini sebelum digunakan terlebih dahulu diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya selain itu untuk menentukan bobot jawaban dilakukan *summated ratings*.

Bentuk skala yang digunakan adalah skala pengukuran model Likert yang jawabannya terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu SS, S, KS, TS, STS. Uji Validitas instrumen dilakukan pada 159 siswa dan dari hasil pengujian terhadap 60 item ditemukan adanya 24 item valid dan 26 item gugur dengan nilai reliabilitas sebesar $\alpha = 0,8375$. Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat dari Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil uji validitas dan reliabilitas Sikap kreatif

| Indikator | Jumlah Item | | Nomor Item Valid |
|---|-------------|-------|------------------------|
| | Valid | Gugur | |
| 1. Ketekunan dalam menghadapi cobaan | 5 | 5 | 1, 3, 5, 8, 9 |
| 2. Keberanian dalam menanggung resiko | 4 | 6 | 11, 13, 14, 20 |
| 3. Keinginan untuk selalu berkembang | 6 | 4 | 21, 22, 25, 26, 27, 28 |
| 4. Toleransi terhadap ketaksaan | 3 | 7 | 31, 34, 38 |
| 5. Keterbukaan terhadap pengalaman baru | 3 | 7 | 41, 47, 49 |
| 6. Keteguhan terhadap pendirian | 3 | 7 | 54, 58, 60 |
| Reliabilitas alpha = $\alpha = 0,8375$ | | | |

Intervensi

Ada tiga tahapan dalam eksperimen ini yaitu:

1. Tahap Persiapan adalah tahap dimana peneliti melakukan beberapa kegiatan sebelum dilaksanakan eksperimen. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:
 - a. Pembuatan instrumen perlakuan berupa pedoman kegiatan *synectics* dikembangkan berdasarkan tahapan sebagai berikut: 1) kajian literatur sebagai sumber informasi

- tentang *synectics*; 2) perumusan rancangan kegiatan; 3) uji ahli oleh orang yang dianggap mengerti tentang pembelajaran, disamping penilaian kelayakan oleh ahli bahasa Indonesia; 4) uji coba pada subjek penelitian untuk menilai kelayakan materi dan prosedur pelaksanaan; dan 5) produk akhir bahan perlakuan berdasarkan pedoman kegiatan *synectics*.
- b. Uji ahli dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian tentang kelayakan pedoman kegiatan *synectics* dan dilanjutkan dengan diskusi. Berdasarkan hasil penilaian dan diskusi dengan ahli diperoleh hasil sebagai berikut: 1) secara umum pedoman *synectics* dinyatakan layak untuk dilaksanakan dalam penelitian, namun ada beberapa hal yang harus dicermati lagi khususnya tentang penggunaan bahan yang masih perlu diperbaiki.
 - c. Uji coba pada subjek dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut: 1) membagikan bahan latihan kegiatan *synectics* pada siswa; 2) menjelaskan bahwa jika ada kesulitan dalam melaksanakan kegiatan diharapkan agar langsung ditanyakan; 3) mengidentifikasi jenis kesulitan siswa dan memberikan penjelasan terhadap kesulitan tersebut.
2. Tahap Pelaksanaan. Eksperimen ini dimulai dengan prates berpikir kreatif pada kelompok. Selanjutnya untuk kelompok eksperimen, diberikan perlakuan berdasarkan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan *synectics*, sedangkan pada kelompok pembanding tidak diberi perlakuan kegiatan *synectics*. Setelah pemberian perlakuan selesai, subjek diberikan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif.

Kegiatan *synectics* dilaksanakan sebelum kegiatan mengarang pada pelajaran bahasa Indonesia. Perlakuan ini diberikan selama 8 kali pertemuan, tiap-tiap pertemuan dibutuhkan waktu selama 100 menit yang terbagi pada empat kegiatan yaitu: 1) kegiatan analogi langsung selama 20 menit; 2) kegiatan analogi personal selama 20 menit; 3) kegiatan *compressed conflict* selama 20 menit. 4) mengarang 40 menit. Pada kelompok pembanding, proses pembelajaran juga terbagi pada tiga kegiatan. Perbedaannya pada kegiatan inti sebelum kegiatan mengarang tidak ada kegiatan analogi tapi menyampaikan materi pelajaran tentang cara-cara mengarang yang baik. Perbedaan perlakuan pembelajaran menulis pada pelajaran bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding adalah sebagai berikut:

- a. Perlakuan untuk kelompok eksperimen berupa pembelajaran menulis diiringi dengan kegiatan *synectics*. Ada delapan topik yang dijadikan bahan dalam kegiatan *synectics*, satu topik sebagai contoh dan tujuh topik lainnya dijadikan sebagai bahan perlakuan. Topik-topik ini diambil dari buku pelajaran bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas

Setiap topik disertai dengan gambar agar siswa terbantu dalam melakukan imajinasi. Kedelapan topik tersebut adalah: 1) gunung meletus (dijadikan sebagai contoh), 2) panjat pinang, 3) senam pagi, 4) wisuda sarjana, 5) membaca buku, 6) bertani, 7) pemandangan alam, dan 8) kebakaran. Setiap topik dijadikan bahan bagi siswa untuk melakukan empat kegiatan yaitu analogi langsung, analogi personal, analogi *compressed conflict* dan kegiatan mengarang.

- b. Pada kelompok pembanding perlakuan diberikan berupa pelajaran mengarang bebas tetapi sebelumnya tidak melakukan kegiatan analogi. Guru mengajar seperti biasa berlangsung yang dilanjutkan dengan tugas mengarang bebas sesuai dengan topik yang diberikan pada kelompok eksperimen.
3. Tahap Akhir. Setelah data selesai terkumpul baru kemudian dilakukan skoring baik data tentang berpikir kreatif maupun data tentang sikap kreatif untuk kemudian dianalisis dengan teknik analisis kovarians.

Metode Analisis Data

Penelitian ini bersifat eksperimental dan jenis data yang diperolehnya berbentuk angka, karena itu analisis yang digunakan adalah dengan analisis statistik yang dalam pelaksanaannya menggunakan program SPSS versi 15.0 for Window. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis *multivariate analysis of covariance*.

Hasil Penelitian

Hasil analisis tentang kemampuan berpikir kreatif pada kedua kelompok menunjukkan nilai $F=20,228$ $P=0,000$ artinya hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding adalah ditolak. Hal ini bisa dilihat dari hasil perbandingan mean 115,21:104,46, kelompok yang diberi perlakuan lebih tinggi kemampuan berpikir kreatifnya dibanding dengan kelompok pembanding.

Hasil analisis dengan menyertakan variabel sikap kreatif terhadap kemampuan berpikir kreatif ditemukan nilai $F=1,373$ $P=0,248$, sedangkan jika yang disertakan hasil pretes berpikir kreatif nilai $F=32,090$ $P=0,000$ dengan koefisien determinan sebesar 0,427 artinya sikap kreatif jika dijadikan sebagai variabel kovariat tidak mampu memberikan sumbang yang berarti bagi tinggi rendahnya hasil postes pada kemampuan berpikir kreatif.

Pembahasan

Hasil di atas sejalan dengan temuan sebelumnya seperti Meador (1994) yang menyatakan bahwa pelatihan yang menggunakan *synectics* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak-anak sekolah dasar baik pada anak berbakat maupun pada anak normal. Selanjutnya ia menemukan adanya bukti bahwa anak-anak berbakat memiliki tinggi kemampuannya dalam melakukan *synectics* dibanding dengan anak-anak normal. Ini berarti bahwa kegiatan *synectics* akan lebih efektif jika dilakukan pada anak-anak yang lebih cerdas.

Ada beberapa alasan mengapa kegiatan *synectics* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Meador (1994) berpendapat bahwa dalam *synectics* untuk melakukan kegiatan analogi yang bertujuan untuk menghubungkan antara suatu konsep abstrak ke dalam konsep kongkrit atau sebaliknya, sehingga fungsi kemampuan berfikir subjek menjadi terasah dan semakin berkembang. Kegiatan *synectics* pada penelitian ini terdiri dari tiga jenis yaitu 1) analogi langsung yaitu kegiatan perbandingan sederhana antara dua objek atau gagasan yang bertujuan untuk mentransformasikan kondisi objek atau situasi masalah nyata pada situasi masalah lain sehingga terbentuk suatu cara pandang baru; 2) analogi personal yaitu kegiatan untuk melakukan *synectics* antara objek *synectics* dengan dirinya sendiri; dan 3) analogi *compressed conflict* yaitu kegiatan untuk mengkombinasikan titik pandang yang berbeda terhadap suatu objek sehingga terlihat dari dua kerangka acuan yang berbeda.

Selanjutnya, hasil analisis yang menyatakan bahwa sikap kreatif sebagai variabel kovariat ternyata tidak memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif menarik untuk dicermati lebih seksama. Ada beberapa alasan yang diduga menjadi penyebab diantaranya adalah:

1. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai r sebesar 0,8375 dan standar validitas item dinyatakan valid ketika melebihi nilai 0,2500 dan walaupun reliabilitas instrumen sudah cukup tinggi namun standar ini masih belum memenuhi kriteria ideal, khususnya mengenai koefisien validitas item yang ideal berada di atas angka 0,3000.
2. Konsep sikap kreatif yang diukur merupakan campuran dari enam ciri yang masing-masing bisa berfungsi sebagai variabel, hal ini berakibat pada skor yang diperoleh merupakan gabungan dari beberapa variabel yang belum tentu keenam cirinya bersifat homogen, artinya skor yang tinggi pada satu karakteristik sikap kreatif bisa dibarengi dengan tingginya skor pada sikap yang lain.
3. Dukungan teoritis yang menghubungkan karakteristik sikap kreatif dengan kemampuan berpikir kreatif.

berpikir kreatif belum memadai. Data empirik yang ditemukan masih bersifat parsial. Beberapa temuan tentang sikap kreatif yang mempengaruhi terhadap kemampuan berpikir kreatif misalnya McCrae (1997) dan Schaefer, Diggins, & Milmann (Sternberg & Lubart, 1995) tentang keterbukaan terhadap pengalaman baru; temuan Kim (1995) tentang kesabaran dalam menghadapi tantangan; temuan Arp & Woodard (2004) tentang keinginan untuk selalu berkembang; dan temuan Lopez (2003) tentang kepercayaan terhadap diri sendiri.

Penggunaan variabel sikap kreatif sebagai kovariat pada penelitian ini terbukti tidak sesuai dengan teori yang dibangun, karena itu bagi peneliti mendatang perlu untuk menggabungkan variabel sikap kreatif dengan variabel lain, misalnya tingkat kecerdasan intelektual. Karya hasil penelitian meta-analisis yang dilakukan Kim (2005) pada 21 jurnal internasional menemukan adanya korelasi antara kemampuan berpikir kreatif dengan tingkat kecerdasan intelektual (IQ) walaupun koefisien korelasinya tidak begitu besar.

Alternatif lainnya adalah dengan menjadikan keenam ciri sikap kreatif masing-masing menjadi satu variabel yang statusnya sebagai variabel kovariat. Penggunaan salah satu dari keenam sikap kreatif yang dijadikan sebagai variabel independen sudah banyak dilakukan misalnya keterbukaan terhadap pengalaman dijadikan sebagai satu variabel (Lochbaum & All, 2002) atau toleransi terhadap ketaksamaan sebagai satu variabel (Lane & Klenke, 2000) sehingga nantinya akan diketahui sikap kreatif mana yang berpengaruh terhadap tingkat rendahnya kemampuan berpikir dan menulis kreatif.

Simpulan dan Rekomendasi

Hasil temuan di atas berimplikasi pada cara pengembangan kreativitas yang tidak dilakukan secara terintegrasi dalam bidang studi atau bisa juga dilakukan secara terpisah dalam program ekstrakurikuler berupa pelatihan-pelatihan berpikir kreatif atau metode pemecahan masalah secara kreatif. Apapun bentuknya yang paling penting adalah kreativitas siswa harus dikembangkan dalam proses pendidikan, sehingga mampu menjawab anggapan bahwa pendidikan di Indonesia kurang mengapresiasi kreativitas.

Beberapa ahli seperti Tishman, et al (1995) mengajukan pengembangan berpikir kreatif dalam bentuk berpikir kritis maupun berpikir kreatif harus mulai dilakukan dalam praktik pembelajaran di kelas, karena itu setiap guru semestinya memahami dan mengerti konsep mengajarkannya. Hal yang sama dikemukakan Senge (1999) yang menyatakan bahwa mengubah pendidikan berarti merubah cara berpikir.

Kegiatan *synectics* adalah kegiatan yang dikategorikan sebagai *active learning*.

karena itu implikasi teoritis terhadap praktik pendidikan adalah adanya perubahan paradigma guru dalam memandang eksistensi siswa. Siswa bukanlah objek pasif yang hanya menerima informasi dari guru, tapi siswa adalah subjek aktif yang mempunyai potensi untuk berkembang, karena tugas pendidikan pada hakikatnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sesuai dengan kebutuhan pribadi dan masyarakat sekitarnya.

Implikasi praktis bagi guru dan praktisi pendidikan lainnya adalah tugas guru untuk menggunakan model pembelajaran alternatif yang tepat dan bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan, salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan synectics sehingga diharapkan proses belajar mengajar tidak hanya menggunakan model konvensional yang akan membuat siswa menjadi jenuh dan kehilangan daya tarik untuk belajar. Proses belajar menurut De Porter & Hernacky (1992), akan berjalan efektif jika siswa berada dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan. Keadaan tersebut berimplikasi pada kesempatan siswa untuk mengekspresikan potensi kreatifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T.M. 1996. *The Social Psychology of Creativity*, New York: Springer Verlag
- Arp, L., & Woodard, B.S. 2004. Curiosity and creativity as attributes of information literate users. *Reference and User Service Quarterly*, 44, (1), 31-35
- Chan, D.W. 2005. Family environment and talent development of Chinese gifted students in Hongkong. *Gifted Child Quarterly*, 49, (3), 211-221
- Chuang, L.M. 2007. The social psychology of creativity and innovation: Process theory from a developmental perspective. *Social Behavior and Personality*, 35, (7), 875-887
- De Porter, B., & Hernacky, M. 1992. *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*, New York: Dell Publishing
- Djalil, A. 2006. *Jejak-jejak menjadikan sekolah unggul di kota Malang*, Malang: Sekolah Bilingual Surya Buana Malang
- Eysenk, H. 1993. Creativity and personality: a theoretical perspective. *Psychological Inquiry*, 4, 147-178
- Gendrop, S.C. 1996. Effect of intervention in synectics on the creative thinking of students. *Creativity Research Journal*, 9, (1), 11-19
- Halpern, D.F., 1996, *Thought and Knowledge: An Introduction To Critical Thinking*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc

- Hummell, L. 2006. Synectics for Creative Thinking in Technology Education, *The Techno Teacher*, 66, (3), 22-27
- James, P. 2002. Ideas in Practice: Fostering Metaphoric Thinking, *Journal of Developmental Education*, 25, (3), 26-33
- Joni, T.R. 1992. Memicu Perbaikan Pendidikan melalui Kurikulum. *Basis*, No.07-08, 49, 41
- Joyce, M., & Weil, J. (2000). *Models of Teaching*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Kim, K.H. 2005. Can only intelligent people be creative?, A meta-analysis, *Journal of Secondary Gifted Education*, 16, (2), 57-66
- Kim, S.H. 1990. *Essence of Creativity, A Guide to Tackling Difficult Problems*, New York: Oxford University Press
- King, N. 2007. Developing imagination, creativity, and literacy through collaborative storymaking: a way of knowing, *Harvard Educational Review*, 77, (2), 204-227
- Kleiner, C.S. 1991. The Effect of Synectics Training on Student's Creativity And Achievement in Science, *Dissertation*, San Diego: Graduate Faculty of The School of Education, United States International University
- Lane, M.S., & Klenke, K. 2004. The ambiguity tolerance interface: a modified social cognitive model for leading under uncertainty, *Journal of Leadership and Organizational Studies*, 10, (3), 69-81
- Lie, A. 2004. *Cooperative Learning, Memperaktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia
- Lochbaum, M.R, Karoly, P., & Landers, D.M. 2002. Evidence for the importance of openness to experience on performance of a fluid intelligence task by physically active and inactive participants, *Research Quarterly for exercise and Sport*, 73, (4), 437-444
- Lopez, N.R. 2003. An Interactional Approach to Investigating Individual Creative Performance, *Thesis*, The Faculty of Department of Psychology, San Jose State University
- McCrae, R.R., 1997, Creativity, divergent thinking, and openness to experience. *Journal of Personality and Social Psychology*. 52, (6), 1258-1265
- Meador, K.S. 1994. The effect of synectics training on gifted and non-gifted kindergarten students, *Journal for the Education of the Gifted*, 18, 55-73
- Michael, K.Y. 2001. The effect of computer simulation activity versus a hands-on activity on product creativity in technology education, *Journal of Technology Education*, 13, 31-43
- Munandar, S.C.U. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreativitas dan Bakat*, Jakarta: Gramedia

- Plucker, J.P. 1999. Is the Proof in The Pudding? Reanalysis of Torrence's (1958 to present) Longitudinal Data, *Creativity Research Journal*, 12, 103-114
- Rhodes, M. 1961. An Analysis of Creativity, in: Isaken (editor), *Frontiers of Creativity Research Beyond The Basic*, Buffalo, New York: Bearly, Ltd
- Salsedo, J. 2006. Using implicit and explicit theories of creativity to develop a person measure for assessing creativity, *Dissertation*, New York: Department of Psychology at Fordham University
- Schild, K., Herstatt, C., & Lüthje, C. 2004. *How to Use Synectics for Breakthrough Innovation*, Hamburg: Institute of Technology and Innovation Management
- Schmidt, P.B. 2006. Creativity and coping later life, *Generation*, 30, (1), 27-31
- Senge, P. 1999. Flexibility in thinking: The capacity to shift perspective, in A. Costa (ed) *Teaching For Intelligence II*, Arlington Heights, Illinois: Skylight Training & Publishing
- Simonton, D. 2003. Scientific creativity as constrained stochastic behavior, The integrative product, person, and process perspective, *Psychological Bulletin*, 129, 475-494
- Sternberg, R. 1992. Cognitive Approach to Intelligence, In B.B Wolman (Eds), *Handbook of Intelligence: Theories, Measurement, And Application*, New York: John Wiley & Sons
- Sternberg, R.J., & Lubart, T.I. 1995. *Defying The Crowd, Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*, New York: A Division of Simon & Schuster Inc
- Teo, T., & Tan, A. 2006. The use of Biyu in students creative writing: a study on an intervention program, *The Korean Journal of Creative Thinking*, 3, (1), 30-39
- Tishman, S., Perkins, D.N., & Jay, E. 1995. *The Thinking Classroom, Learning and Teaching a Culture of Thinking*, Boston: Allyn & Bacon
- Torrence, E.P. 1995. *Education and The Creative Potential*, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Torrence, E.P. 1999. *Torrence Test of Creative Thinking*, Beaconville: Scholastics Test Services
- Urban, K.K., & Jellen, H.G. 1996. *Test For Creative Thinking-Drawing Production*, Lisse, Netherlands: Swets & Zeitlinger
- Vidal, R. 2005. Creativity for operational researchers, *Investigacao Operacional*, 25, 1-24