

PENGARUH KEGIATAN SYNECTICS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KREATIF

Oleh:

Dr. Rahmat Aziz, M.Si

azirahma@psi.uin-malang.ac.id

Abstraks

Kreativitas adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan baik bagi individu yang bersangkutan maupun bagi kehidupan sosial, karena itu pendidikan bertanggung jawab untuk mengembangkannya. Namun, proses pendidikan yang berlangsung saat ini kurang berpihak pada pengembangan kreativitas siswa, salah satu indikatornya adalah model pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk memunculkan metode alterntaif dalam mengembangkan kreativitas dalam bentuk menulis kreatif.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimental yang bertujuan untuk menguji synectics dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif dengan menyertakan sikap kreatif sebagai variabel kovariat. Pelajaran yang digunakan sebagai sarana pemberian perlakuan adalah bahasa Indonesia yang dianggap cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menulis kreatif dalam bentuk menulis karangan. Subjek penelitian diambil dari siswa kelas tujuh (VII) MTs Surya Buana Malang sebanyak 48 orang (24 untuk kelompok analogi dan 24 untuk kelompok pembandingan). Pengambilan data dilakukan dengan tes menulis kreatif dan skala sikap kreatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis multivariate analysis of covariance. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan synectics efektif dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif.

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam bidang bahasa adalah kemampuan menulis. Gerard (1996) membagi kegiatan menulis kedalam dua jenis yaitu menulis akademis (*academic writing*) dan menulis kreatif (*creative writing*) yang diartikan sebagai kegiatan menulis untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk imajinatif, spontan dan asli. Pendapat yang hampir sama dikemukakan Percy (1993) yang menyatakan bahwa menulis kreatif merupakan kemampuan untuk mengemukakan gagasan ekspresif yang mengalir dari pikiran seseorang ke dalam suatu bentuk tulisan.

Hasil temuan Wati (2005) menyatakan bahwa tingkat kemampuan menulis siswa berada pada kategori rendah. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebabnya adalah proses pembelajaran yang kurang variatif. Padahal, menurut Schmidt (2006) kemampuan kreatif sering muncul pada anak-anak, tapi seiring dengan bertambahnya usia kemampuan tersebut menjadi berkurang dan salah satu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya kreativitas adalah praktik pendidikan yang kurang mengapresiasi terhadap kemampuan kreatif anak.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dan berharga dalam setiap usaha manusia, sebab melalui kreativitas akan dapat ditemukan dan dihasilkan berbagai teori, pendekatan, dan cara baru yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Tanpa adanya kreativitas, kehidupan akan lebih merupakan suatu yang bersifat pengulangan terhadap pola-pola yang sama (Sternberg, 1992).

Kreativitas dapat dipahami dengan pendekatan *process*, *product*, *person*, dan *press* (Rhodes, 1961; Torrence, 1995). Namun pengukuran yang banyak dilakukan para ahli hanya dilakukan pada ketiga aspek saja yaitu aspek *process*, *product* dan *person* (Eysenk, 1993; Simonton, 2003; Michael, 2001; Salsedo, 2006) sedangkan aspek *press* diartikan sebagai usaha untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pada pengembangan kreativitas anak (Vidal, 2005), baik di lingkungan masyarakat (Chuang, 2007), lingkungan keluarga (Chan, 2005), maupun lingkungan sekolah (Beattie, 2000; King, 2007). Sekolah merupakan aspek yang sangat strategis dalam mengembangkan kreativitas siswa (Munandar, 1999).

Penelitian dalam upaya pengembangan kreativitas biasa 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 Kilgour (2006) dan Gendrof (1996), 2) memadukan suatu perlakuan dalam pelajaran tertentu kemudian mengukur tingkat kreativitasnya sebagai dampak pengiring (*nurturant effect*) dari suatu proses pembelajaran, cara ini telah dilakukan oleh banyak peneliti antara lain Teo & Tan (2005) dan Burks (2005).

Pengembangan kreativitas pada penelitian ini dilaksanakan dalam konteks praktik pendidikan di sekolah. Hal ini merupakan salah satu jawaban terhadap kenyataan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang sekali dilatihkan (Joni, 1992). Pendapat serupa telah dikemukakan oleh Lie (2004) yang menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia lebih berorientasi pada pengajaran yang bersifat satu arah, verbalistik, monoton, dan hapalan.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan suatu alternatif dalam upaya pengembangan kreativitas. Salah satu bentuknya adalah dengan kegiatan *synectics* (Hummell, 2006). Pemilihan *synectics* sebagai alternatif dalam mengembangkan kreativitas didasari anggapan bahwa *synectics* memuat unsur imajinasi yang merupakan aspek penting dalam mengembangkan kreativitas. Hal ini telah dibuktikan oleh peneliti seperti Keyes (2006).

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 kongkrit atau sebaliknya. Hal tersebut berakibat pada berfungsinya kemampuan berpikir dan subjek menjadi semakin terasah kemampuannya. Pendapat lain dikemukakan Joyce & Weil (2000) yang menyatakan bahwa kegiatan *synectics* mampu mengembangkan kemampuan imajinasi seseorang secara bebas sampai terciptanya suatu pemahaman baru terhadap masalah yang dihadapi.

Pada saat ini, pendidikan kurang mengapresiasi kreativitas. Padahal kreativitas dan kecerdasan intelektual mempunyai peranan yang sama dalam mencapai keberhasilan

belajar. Penelitian awal tentang kreativitas di Indonesia telah lama dilakukan Munandar (1977) pada siswa SD dan SMP yang menemukan bahwa kreativitas dan inteligensi sama absahnya dalam memprediksi prestasi belajar. Jika efek inteligensi dieliminasi, pengaruh kreativitas tetap substansial, namun kombinasi kreativitas dan inteligensi lebih efektif sebagai prediktor bagi tinggi rendahnya prestasi belajar.

Pada konteks penelitian ini, pengembangan kreativitas difokuskan pada kemampuan menulis kreatif yang pelaksanaannya dilakukan melalui pelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan bahasa Indonesia sebagai sarana pemberian perlakuan didasari anggapan bahwa pelajaran tersebut memungkinkan pengembangan kemampuan menulis kreatif siswa melalui penggunaan kegiatan *synectics*. Masalah yang ingin dicari jawabannya dalam penelitian ini bagaimana efektivitas kegiatan *synectics* dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif pada siswa?

C. Kajian Teori

Salah satu masalah penting dalam meneliti dan mengembangkan kreativitas adalah adanya banyak definisi tentang kreativitas, tapi tidak ada satupun yang dapat diterima secara universal, karena itu menurut Munandar (1999) tidak mungkin atau bahkan tidak perlu mendefinisikan kreativitas yang bisa diterima secara umum karena kreativitas dapat ditinjau dari aspek yang berbeda-beda. Rhodes (1961) berdasarkan kajian terhadap 40 definisi tentang kreativitas menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas didefinisikan sebagai pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan pendorong (*press*). Pemahaman di atas kemudian dikenal dengan "*P Four's Creativity*."

Selanjutnya dijelaskan bahwa *sebagai process* kreativitas berarti kemampuan berpikir untuk membuat kombinasi baru, *sebagai product* kreativitas diartikan sebagai suatu 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, dan *sebagai press* artinya pengembangan kreativitas itu ditentukan oleh faktor lingkungan baik 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 dimana seseorang atau sekelompok orang menghasilkan suatu karya yang dinilai baru dan berguna dalam konteks sosialnya. Beberapa peneliti, walaupun tidak sepakat tentang pengertian kreativitas, ternyata mereka mampu mengembangkan pengukuran kreativitas dari tiga aspek. Para peneliti (Eysenk, 1993, Simonton, 2003, Salsedo, 2006) telah meneliti kreativitas berdasarkan pada aspek produk, proses, 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.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut, Cropley & Cropley (2000) menjelaskan adanya tiga jenis tes kreativitas yaitu: 1) Tes yang mengukur aspek proses kreatif; 2) Tes yang mengukur karakteristik kepribadian kreatif; dan 3) Tes yang mengukur aspek produk

kreatif. Selanjutnya, Besemer & O'Quin (1987) mengajukan cara pengukuran produk kreatif dengan membuat alat ukur berupa *Creative Product Semantic Scale*. Ia menyebutkan adanya tiga kriteria suatu produk dikategorikan sebagai produk kreatif, yaitu: 1) mempunyai unsur kebaruan (*novelty*), 2) mempunyai unsur Pemecahan (*resolution*), dan 3) mempunyai unsur elaborasi (*elaboration*) & sintesis (*synthesis*). Dalam hubungannya dengan kemampuan menulis kreatif, Besemer (2005) melakukan revisi terhadap kriteria di atas, ia mengganti aspek *elaboration* dan *synthesis* dengan istilah *style* (bentuk).

Synecotics adalah kegiatan yang menggunakan analogi untuk membandingkan antara satu objek atau konsep dengan objek atau konsep yang lain. Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang merupakan gabungan kata *syn* berarti menggabungkan dan *ectics* berarti unsur yang berbeda (Weaver & Prince, 1990). *Synecotics* 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 *synectics* merupakan cara yang paling efektif dalam kreativitas.

Temuan tentang efektivitas *synectics* dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif telah banyak dilakukan, diantaranya penelitian (Couch, 1993; Dykstra & Dykstra, 1997; Fowler, 1999) yang meneliti kemampuan menulis kreatif dalam bahasa Inggris, dalam bahasa Cina telah dilakukan Zhang (2000), dan dalam bahasa Korea telah dilakukan oleh Teo & Tan (2005) yang menemukan bahwa penggunaan *synectics Biyu* (penggabungan kata dalam bahasa Korea) mampu mengembangkan kemampuan menulis kreatif pada siswa.

C. Metode Penelitian

Rancangan yang digunakan untuk menguji efektivitas kegiatan *synectics* dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif adalah jenis rancangan *pretest-posttest control group design*. Dalam penelitian ini beberapa konsep dibatasi pengertiannya agar mudah dalam mengukurnya dan tidak menimbulkan salah pengertian. Definisi selengkapnya tentang konsep-konsep tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Synecotics* yaitu suatu teknik pengembangan kreativitas yang kegiatannya berupa kegiatan analogi dengan cara melakukan perbandingan antara satu objek atau gagasan dengan objek atau gagasan lain. Pada penelitian ini ada tiga jenis analogi yang digunakan yaitu:
 - a. Analogi langsung adalah kegiatan siswa yang menganalogikan suatu konsep abstrak dengan kehidupan yang nyata. Pada analogi ini siswa diminta untuk menganalogikan konsep abstrak dengan situasi kehidupan nyata. Misalnya bagaimana caranya memindahkan perabot yang berat ke dalam ruang kelas, dianalogikan dengan bagaimana caranya hewan membawa anak-anaknya. Efektivitas analogi langsung bisa dilihat dari jarak konseptualnya, semakin jauh jarak konseptual, maka semakin tinggi kemampuannya dalam melakukan analogi.
 - b. Analogi personal adalah analogi yang menempatkan orang yang menganalogi dengan masalah yang dihadapinya. Pada analogi ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaannya seandainya menjadi objek analogi, penekanan pada kegiatan ini terletak pada keterlibatan empatetik terhadap objek analogi. Efektivitas analogi

- personal bisa dilihat dari banyaknya ungkapan yang dikemukakan, semakin banyak ungkapan yang dikemukakan maka semakin baik kemampuan analogi personalnya.
- c. Analogi *compressed conflict* yaitu membuat suatu pasangan kata yang berlawanan, kemudian merangkaikannya dalam suatu kalimat. Pada kegiatan ini siswa diharapkan mengemukakan pasangan kata yang berlawanan dan bisa digunakan untuk mendeskripsikan suatu objek. Kata-kata dalam pasangan ini diambil dari hasil kegiatan membuat analogi langsung dan analogi personal.
2. Kreativitas adalah interaksi antara sikap, proses, dan lingkungan tempat seseorang atau sekelompok orang menghasilkan suatu karya yang dinilai baru dan berguna dalam konteks sosialnya. Pada penelitian ini kreativitas dikaji dari aspek:
1. Kemampuan menulis kreatif yang diukur dengan kemampuan membuat karangan berupa cerita pendek. Penilaian tes ini dilakukan berdasarkan *expert judgment*. Kriteria tulisan kreatif didasarkan pada tiga kategori produk kreatif yaitu: 1) *Novelty* (kebaruan) yaitu sejauhmana produk tersebut mempunyai unsur-unsur baru baik dalam teknik, bahan, ataupun konsep. Dalam suatu karangan, aspek kebaruan bisa dilihat dari isi karangan yang memenuhi dua kriteria yaitu unik dan menakjubkan; 2) *Resolution* (pemecahan) yaitu sejauhmana produk tersebut memenuhi kebutuhan untuk mengatasi situasi bermasalah. Dalam suatu karangan, aspek pemecahan bisa dilihat dari isi dan alur cerita suatu karangan yang memenuhi empat kriteria yaitu: masuk akal, bermanfaat, bernilai, dan dapat dipahami. Dan 3) *Style* (bentuk) yaitu sejauhmana produk tersebut mempunyai bentuk yang berbeda dengan produk lain. Dalam suatu karangan, aspek bentuk bisa dilihat dari karangan yang memenuhi tiga kriteria yaitu: jelas, sempurna, dan benar.
 2. Sikap kreatif yaitu suatu karakteristik kepribadian yang bersifat non-kognitif berupa sikap yang cenderung menetap pada diri seseorang. Untuk mengukur karakteristik sikap kreatif digunakan skala psikologis tentang sikap kreatif yang disusun penulis, adapun karakteristik sikap kreatif adalah sebagai berikut: 1) ketekunan dalam menghadapi cobaan; 2) keberanian menanggung resiko; 3) keinginan untuk berkembang; 4) toleran terhadap ketaksaan; 5) keterbukaan terhadap pengalaman baru; dan 6) keteguhan terhadap pendirian.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah alam MTs Surya Buana yang merupakan salah satu sekolah di bawah naungan Departemen Agama di kota Malang. Pemilihan tempat sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini mengembangkan konsep yang pembelajarannya mengembangkan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) suasana belajar harus berada dalam suasana yang menyenangkan; 2) sekolah adalah rumah bagi siswa; 3) siswa adalah subjek dalam proses pembelajaran; 4) kebahagiaan anak adalah landasan seluruh program; 5) metode pengajaran harus bervariasi; dan 6) penghargaan terhadap kemajemukan kemampuan siswa (Djalil: 2005).

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah alam MTs Surya Buana yang merupakan salah satu sekolah lanjutan tingkat pertama di Malang. Pada awalnya subjek pada penelitian ini berjumlah sebanyak 50 siswa kelas tujuh yang terbagi pada dua kelas, namun dua orang tidak disertakan dalam analisis karena datanya tidak lengkap sehingga jumlah subjek yang dianalisis hanya berjumlah 48 orang.

Ada dua jenis data yang diukur dalam penelitian ini, karena itu pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu 1) Kemampuan menulis kreatif yang diteliti dalam penelitian ini berupa tes menulis cerita pendek yang dinilai rater berdasarkan kriteria produk kreatif yang dikembangkan Bessemer (2005). Berdasarkan kriteria di atas, dibuat suatu pedoman penilaian tulisan kreatif yang dirating oleh 1) peneliti; 2) guru bahasa Indonesia 3) ahli psikologi dan 4) ahli bahasa. Aspek-aspek yang diukur dari tulisan kreatif dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1
 Kisi-kisi kemampuan menulis kreatif

DIMENSI	INDIKATOR
Novelty (kebaruan)	1. Original (unik)
	2. Surprising (menakjubkan)
Resolution (pemecahan)	3. Logical (masuk akal)
	4. Useful (bermanfaat)
	5. Valuable (bernilai)
	6. Understandable (bisa dipahami)
Style (bentuk)	7. Organic (jelas)
	8. Well-crafted (benar)
	9. Elegant (sempurna)

Pemberian skor tulisan kreatif dilakukan ratings yaitu prosedur pemberian skor berdasarkan *judgment* subjektif terhadap atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis baik langsung ataupun tidak langsung. Estimasi reliabilitas hasil pemberian rating dilakukan dengan membandingkan antar keempat raters. Rumus yang digunakan untuk mengetahui koefisien rata-rata interkorelasi hasil ratings diantara semua

kombinasi pasangan rater adalah sebagai berikut: $r_{xx'} = \frac{s_s^2 - s_e^2}{s_s^2 + (k-1)s_e^2}$ sedangkan rumus yang digunakan untuk mengetahui koefisien korelasi hasil rating yang dilakukan tiap-tiap rater adalah sebagai berikut: $r_{xx'} = (s_s^2 - s_e^2) / s_s^2$

Keterangan:

s_s^2 : varians antar subjek yang dikenai ratings

s_e^2 : Varians error yaitu varians interaksi antara subjek dan rater

k : Banyaknya rater yang memberikan rating

Hasil pengujian reliabilitas rata-rata rating dari keempat orang rater menunjukkan angka = 0,877 dan estimasi rata-rata reliabilitas seorang rater menunjukkan angka = 0,641.

Selanjutnya, karakteristik sikap kreatif 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 valid dan 26 gugur dengan nilai reliabilitas sebesar @ 0,8375. Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 2
 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, 29
4. Toleransi terhadap ambiguitas	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 = @0,8375			

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 guru bahasa Indonesia dan pembimbing disertasi; 4) uji coba pada subjek penelitian untuk menilai kelayakan isi materi dan prosedur pelaksanaan; dan 5) produk akhir bahan perlakuan berupa pedoman kegiatan synectics.

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 perlu dicermati lagi khususnya tentang penggunaan bahasa yang masih perlu diperbaiki. Uji coba pada subjek dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut: 1) membagikan bahan pengajaran pada subjek; 2) menjelaskan bahwa jika ada kesulitan dalam melaksanakan kegiatan diharapkan agar langsung ditanyakan; 3) mengidentifikasi jenis kesulitan siswa dan memberikan penjelasan.

Pedoman kegiatan synectics merupakan rincian kegiatan yang dijadikan acuan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan analogi yang dilangsungkan dengan kegiatan mengarang. Karena itu kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) kegiatan membuat analogi langsung yaitu membuat perumpamaan suatu konsep dengan dengan konsep yang lain; 2) kegiatan membuat analogi personal yaitu membuat perumpamaan suatu konsep dengan kehidupan yang nyata; 3) kegiatan membuat analogi *compressed conflict* yaitu membuat suatu pasangan kata yang berlawanan kemudian merangkaikannya dalam suatu kalimat; dan 4) kegiatan membuat karangan yaitu membuat karangan bebas tentang tema yang telah ditentukan dengan menggunakan gagasan-gagasan yang telah diperoleh pada kegiatan sebelumnya. Tujuan dan teknik pelaksanaan kegiatan analogi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Analogi langsung. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan cara pandang baru terhadap suatu masalah. Teknik pelaksanaannya dengan cara siswa diminta menemukan situasi masalah yang sejajar dengan situasi kehidupan nyata.
- b. Analogi personal. Tujuan kegiatan ini untuk mengembangkan jarak konseptual sebagai sarana untuk mengembangkan wawasan baru. Teknik pelaksanaannya dengan cara siswa diminta membandingkan dirinya dengan sebuah objek, kemudian ditanyakan bagaimana perasaannya seandainya hal itu terjadi?
- c. Analogi *compressed conflict*. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan gagasan baru dalam memecahkan masalah. Teknik pelaksanaannya dengan cara siswa diminta menyebutkan pasangan objek yang bersifat kontradiktif, kemudian diminta menjelaskan alasannya kenapa memilih hal tersebut.

Langkah-langkah kegiatan synectics dibagi pada tiga kegiatan yaitu 1) kegiatan awal yang diisi dengan penyampaian materi pelajaran oleh guru; 2) kegiatan inti berupa kegiatan analogi langsung, analogi personal, analogi *compressed conflict* dan kegiatan mengarang, dan 3) kegiatan penutup yaitu guru menutup pembelajaran. Pada kelompok perbandingan, proses pembelajaran juga terbagi pada tiga kegiatan. Perbedaannya pada kegiatan inti sebelum kegiatan mengarang tidak ada kegiatan analogi tapi guru menyampaikan materi pelajaran tentang cara-cara mengarang yang baik. Perbedaan perlakuan pembelajaran menulis pada pelajaran bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen dengan kelompok perbandingan adalah sebagai berikut:

1. Perlakuan untuk kelompok eksperimen berupa pembelajaran menulis dengan model 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 VII. 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.
2. Pada kelompok perbandingan perlakuan diberikan berupa pelajaran mengarang bebas tapi sebelumnya tidak melakukan kegiatan analogi. Guru mengajar seperti biasanya berlangsung yang dilanjutkan dengan tugas mengarang bebas sesuai dengan tujuh topik yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Jenis 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*.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis tentang kemampuan menulis kreatif pada kedua kelompok menunjukkan nilai $F=17,822$ $P=0,000$ artinya hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan kemampuan menulis kreatif antara kelompok yang diberi perlakuan kegiatan synectics dengan kelompok perbandingan adalah ditolak. Hasil perbandingan mean antara kedua kelompok adalah 166,29:151,13, kelompok yang diberi perlakuan kegiatan

synectics lebih tinggi tingkat kemampuan menulis kreatifnya dibanding dengan kelompok yang pembandingan.

Hasil analisis dengan menyertakan variabel sikap kreatif terhadap kemampuan menulis kreatif ditemukan nilai $F=3,620$ $P=0,064$, sedangkan jika yang disertakan hasil pretes menulis kreatif nilai $F=2,066$ $P=0,000$ dengan koefisien sebesar 0,445 artinya sikap kreatif tidak memberikan sumbangan berarti bagi tinggi rendahnya hasil postes pada kemampuan menulis kreatif, lain halnya dengan skor pretes yang ternyata berpengaruh signifikan terhadap skor postes menulis kreatif dengan koefisien determinan sebesar 44,5%.

Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti Yuliati (1991) yang menemukan bahwa kegiatan synectics efektif dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif yang diukur dengan kegiatan mengarang pada siswa sekolah dasar. Penelitian dengan hasil yang sama dilakukan Wati (2005) pada siswa sekolah menengah pertama. Selanjutnya dikatakan bahwa implikasi teoritis dari hasil ini adalah siswa seharusnya dipandang sebagai individu yang unik untuk berkembang, bukan sebagai pribadi pasif yang hanya siap untuk menerima informasi. Penelitian lainnya dilakukan Liputo (2004) dengan pendekatan *classroom action research* menemukan bahwa kegiatan synectics efektif dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif yang diukur dengan kemampuan membuat puisi pada siswa sekolah pertama.

Penelitian pada mahasiswa telah dilakukan Maryam (2007) yang menemukan bahwa synectics yang dimodifikasi dengan model inkuiri sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas berbahasa dalam menulis esai. Diantara aspek kreativitas yang peningkatannya sangat tinggi adalah aspek orisinalitas, elaborasi dan variasi penggunaan bahasa sedangkan aspek yang paling rendah peningkatannya terjadi pada aspek aksentuasi positif.

Penelitian Conley (2001) membandingkan tiga kelompok untuk mengetahui pengaruh synectics terhadap kemampuan menulis kreatif, hasil temuannya menyatakan bahwa kelompok yang diberi perlakuan synectics meningkat dua kali lebih tinggi dibanding dua kelompok lainnya yang tidak mendapat perlakuan dengan synectics. Ia menjelaskan bahwa hal itu terjadi karena dalam synectics terjadi proses dinamika kelompok yang mendorong subjek untuk berperilaku kreatif karena adanya motivasi ekstrinsik yang disebabkan oleh pengaruh interaksi sesama siswa.

Penelitian dengan pendekatan kualitatif telah dilakukan Keyes (2006) yang mendeskripsikan penggunaan synectics sebagai salah satu model pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif, selain itu penelitian yang sama dilakukan Burks (2005) yang menguji kemampuan siswa dalam menulis kreatif dalam bahasa Inggris. Hasil kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa guru sangat menikmati ketika mengajar dengan menggunakan synectics dan siswa mengalami perkembangan kemampuan menulis kreatif walaupun ternyata perkembangannya tidak terlalu tinggi.

Temuan menarik sehubungan dengan kemampuan menulis kreatif telah diungkapkan Pierce (1992) menjelaskan bahwa kebiasaan membaca seseorang dan tingkat pendidikan orang tua berkorelasi positif dengan tinggi rendahnya kemampuan menulis kreatif, sedangkan kebiasaan menonton televisi berkorelasi negatif. Hal ini bisa dipahami karena tingkat pendidikan orang tua akan berpengaruh pada cara mendidik anak-anaknya,

khususnya dalam memberikan kesempatan untuk membaca buku, jika anak banyak membaca maka pikiran anak akan semakin kaya dengan informasi yang menjadi inspirasi dan sumber dalam melakukan kegiatan menulis. Lain halnya dengan kebiasaan menonton televisi, walaupun anak mendapatkan informasi tapi daya imajinasi anak cenderung kurang berkembang karena informasi yang diterima sudah lebih konkrit dibanding dengan informasi yang ada dalam bacaan.

Lain halnya dengan yang dilakukan King (2007) ketika mengajar dia menggunakan metode *storymaking* yaitu menggunakan cerita sebagai ilustrasi ketika mengajar, selain itu diapun menyuruh siswanya untuk bercerita di depan kelas. Berdasarkan hasil kajiannya dia menyimpulkan bahwa kreativitas baik dalam bentuk berpikir kreatif maupun menulis kreatif bisa dilakukan dengan cara *storymaking* karena didalamnya terdapat kegiatan *imagery* (membayangkan) yang juga merupakan inti dalam kegiatan *synectics*.

Uraian-uraian di atas mendukung pendapat bahwa *synectics* bisa dijadikan salah satu cara alternatif untuk mengembangkan kemampuan menulis kreatif. Namun demikian, ada temuan berbeda yang diungkapkan Kartini (2005) yang meneliti pengaruh pembelajaran model kontekstual dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif berupa cerita pendek. Pada penelitian ini ia memenit subjek untuk mengkaitkan pengalamannya dalam bentuk suatu cerita, dan dari hasil yang diperoleh ditemukan adanya perbedaan kemampuan menulis kreatif antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan perbandingan mean 56,1:79,1.

Metode lain yang menarik untuk dicermati dalam upaya pengembangan kemampuan menulis kreatif adalah suasana kelas ketika menulis. Temuan Walter (2002) menyimpulkan bahwa subjek yang ketika menulis diiringi dengan musik Mozart ternyata memperoleh hasil yang lebih tinggi dalam menulis kreatif dibanding dengan subjek yang ketika menulis tidak diiringi musik. Temuan ini menjadi penting untuk dicermati bagi para peneliti selanjutnya, seandainya melakukan pelatihan untuk meningkatkan kreativitas dengan cara menggunakan *synectics* yang diiringi dengan musik klasik.

Selanjutnya, temuan mengenai sikap kreatif yang dijadikan kovariabel pada penelitian ini ternyata secara empirik tidak memberikan dukungan berarti bagi tinggi rendahnya kemampuan menulis kreatif. Alasan yang sama telah dikemukakan ketika penulis membahas hasil temuan mengenai kemampuan berpikir kreatif, khususnya mengenai konsep sikap kreatif dan tingkat validitas item, namun selain itu ada alasan lain yang diduga menjadi penyebabnya, diantaranya adalah:

1. Temuan empirik menunjukkan bahwa kemampuan menulis lebih banyak ditentukan oleh lingkungan baik lingkungan keluarga (Pierce, 1992) maupun lingkungan sekolah (King, 2007), karena akan membentuk kebiasaan pada seseorang untuk menulis.
2. Reliabilitas hasil ratings yang tidak terlalu tinggi. Hasil uji antar rater tentang kemampuan menulis kreatif pada hasil postes menunjukkan rata-rata reliabilitas antar rater sebesar 0,871 dan estimasi setiap rater hanya mencapai angka 0,641. Rendahnya angka yang diperoleh sangat mungkin disebabkan karena adanya perbedaan sudut pandang tentang tulisan kreatif diantara para rater yang memang latarbelakang keilmuannya berbeda.

Temuan mengenai berperannya lingkungan keluarga, khususnya mengenai peran orang tua (Pierce, 1992) menarik untuk ditindak lanjuti dalam suatu penelitian lanjutan. Selain itu penelitian Chan (2005) yang menemukan bahwa harapan orangtua, kekompakkan keluarga, dan pemberian kemandirian pada anak berakibat pada tingginya tingkat kemampuan berpikir anak, bisa juga dijadikan sebagai alternatif untuk dijadikan kovariabel dalam hubungannya dengan pengembangan kemampuan menulis kreatif siswa.

Hasil temuan di atas berimplikasi pada cara pengembangan kreativitas yang bisa 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.

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 siap 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

- Beattie, D.K. (2000). Creativity In Art: The Feasibility of Assessing Current Conceptions In The School Context, *Assessment in Education*, 7, 2, 175-192
- Besemer, S.P. (2005). Be creative!, using creative product analysis in gifted education, *Creative Learning Today*, 13, 4, 1-4
- Besemer, S.P., & O'Quin, K. (1987). Creative product analysis: Testing a model by judging instrument, In S.G. Isaken (ed), *Frontier of Creativity Research: Beyond the Basic*, Bufallo, New York: Bearly
- Burks, C.G. (2005). Combating The Bartleby Syndrome With Synectics: Examining Teacher Attitude And The Influences on Student Writing, *Dissertation*, Houston: Faculty of The College of Education, University of Houston

- Chan, D.W. (2005). Family environment and talent development of Chinese gifted student in Hongkong, *Gifted Child Quarterly*, 49, 3, 211-221
- Chuang, L.M. (2007). The social psychology of creativity and innovation: Process theory perspective, *Social Behavior and Personality*, 35, 7, 875-887
- Conley, D. (2001). Deliciously Ugly: Pursuing creativity in feature writing, *Australian Journalism Review*, 23, 1, 183-197
- Couch, R. (1993). *Synecotics and Imagery, Developing Creative Thinking Through Images*, Pennsylvania: ERIC database ED363330
- Cropley, D.H., & Cropley, A.J. (2000). Fostering Creativity in Engineering Undergraduate, *High Ability Studies*, 12, 2
- 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 Alam Bilingual Surya Buana Malang
- Dykstra, J., & Dykstra, F.E. (1997). *Imagery and synectics for modelling poetry writing*. ERIC database ED408964
- Eysenk, H. (1993). Creativity and personality: a theoretical perspective, *Psychological Inquiry*, 4, 147-178
- Fowler E.D. (1999). *Improving Style in Students Written Composition*, ERIC database ED435096
- Gendrop, S.C. (1996). Effect on intervention in synectics on the creative thinking of nurse, *Creativity Research Journal*, 9,1,11-19
- Gerrard, P. (1996). *Creative Non-fiction: Researching and Crafting, Stories from Real Life*, Cincinnati: Story Press
- 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 Technology 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, 41-48

- Joyce, M., & Weil, J. (2000). *Models of Teaching*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kartini, C. (2005). Pembelajaran kontekstual dalam menulis kreatif cerpen pada matapelajaran bahasa dan sastra Indonesia, *Disertasi*, Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Keyes, D.K. (2006). Metaphorical Voices: Secondary Student`s Exploration Into Multidimensional Perspective in Literature And Creative Writing Using The Synectics Model, *Dissertation*, Faculty of The College of Education, University of Houston
- Kilgour, M. (2006). Improving the creative process: analysis of the effect of divergent thinking techniques and domain specific knowledge on creativity, *International Journal of Business and Society*, 7, 2, 79-107
- 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
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning, Memperaktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia
- Liputo, E.R. (2004). Peningkatan kemampuan menulis puisi dengan strategi synectics pada siswa kelas II SMP Negeri Modayang, *Tesis*, Malang: Universitas Negeri Malang
- Maryam, S. (2007). Pengembangan kreativitas berbahasa dalam menulis esay, *Disertasi*, Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- 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, 1, 31-43
- Munandar, S.C.U. (1977). *Creativity and education*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Munandar, S.C.U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta: Gramedia
- Percy. B. (1993). *The Power of Creative Writing*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall International, Inc

- Pierce, C.L. (1992). The relationships of television viewing, reading, and the home environment to children creativity, creative writing, and writing ability, *Dissertation*, Austin: The university of Texas
- Plucker, J.A., Baghetto, R.A., & Dow, G.T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologist? Potentials, Pitfalls, and future directions in creativity research, *Educational Psychologist*, 39, 2, 83-96
- 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 personality measure for assessing creativity, *Dissertation*, New York: Department of Psychology at Fordham University
- Schmidt, P.B. (2006). Creativity and coping later life, *Generation*, 30, 1, 27-31
- Simonton, D. (2003). Scientific creativity as constrained stochastic behavior, The integration of product, person, and process perspective, *Psychological Buletin*, 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 Willey and Sons
- Sternberg, R.J., & Lubart, T.I. (1995). *Defying The Crowd, Cultivating Creativity in a Cultural 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
- Vidal, R. (2005). Creativity for operational researchers, *Investigacao Operacional*, 25, 1-24
- Walter, T.L. (2002). A case study of the effect of classical background music on student behavior and creative thinking, *Dissertation*, Caldwell College
- Wati, S. (2005). Penerapan model sinectics dalam meningkatkan kreativitas menulis, *Disertasi*, Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Weaver, W.T., & Prince, G.M. (1990). Synectics: Its potential for education, *Phi Delta Kappan*, 71, 5, 378-388
- Yuliati, N. (1991). Penerapan Kegiatan Synectics dalam Pengajaran Bidang Studi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, *Tesis*, Malang: Universitas Negeri Malang
- Zhang, Y.C. (2000). *Thinking Skills And It's Teaching*, Taipei: Xinly Chubanshe