

LAPORAN PENELITIAN
PENELITIAN PENELITI MUDA (LITMUD) UNPAD

Gambaran Kreativitas Siswa Sekolah Alam Bandung (SAB)
pada
Test For Creative Thinking Drawing Production (TCT-DP)

Oleh

Fitri Ariyanti Abidin
Wilis Srisayekti
Yanti Rubiyanti

Dibiayai oleh Dana DIPA Universitas Padjadjaran
Tahun Anggaran 2007
Berdasarkan SPK No. 263/J06.14/LP/PL/2007
Tanggal 3 April 2007

LEMBAGA PENELITIAN
UNIVERSITAS PADJADJARAN



Fakultas Psikologi
Universitas Padjadjaran
November 2007

ABSTRAK

Gambaran Kreativitas Siswa Sekolah Alam Bandung pada *Test For Creative Thinking Drawing Production (TCT-DP)*

Untuk melihat apakah kurikulum berdasarkan 'kebebasan' yang berlaku dapat memenuhi sasaran yang telah ditetapkan di Sekolah Alam Bandung, penelitian ini bermaksud memberikan gambaran tentang kreativitas siswa di sekolah tersebut pada *Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)*. Subjek penelitian eksploratif ini adalah 83 siswa-siswi Sekolah Alam Bandung (SAB) dari TK B sampai dengan Kelas 5 SD. Hasil penelitian menunjukkan adanya aspek kreativitas yang memiliki nilai tinggi (*Continuation* dan *Completion*), nilai terendah (*Unconventional symbolic-abstract-fictional*, *Unconventional non-stereotypical of given fragments/figures*), nilai menengah (*New Element*). Di samping itu terdapat pula adanya kecenderungan penurunan nilai (*Connections made with a line*) dan peningkatan nilai (*Continuation*, *Completion*, *Connection made that contribute to a theme*, *Perspective*) seiring dengan peningkatan kelas, atau yang tidak memiliki pola jelas (*New element*); serta aspek yang memiliki nilai rendah (*Boundary breaking that is fragment independent*, *Humour and affectivity*, dan *Unconventionality manipulation*), nilai menonjol di kelas 5 SD (*Boundary breaking that is fragment dependent*), dan yang tidak muncul sama sekali (*Unconventional symbol-figure-combination*). Saran praktis ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir berbeda (*unconventional*), untuk berani mengambil risiko, untuk meningkatkan libatan emosi dalam aktivitasnya, yang penting untuk berelasi dalam rangka bekerja sama dan memimpin orang lain.

Kata kunci: kreativitas, *Test for Creative Thinking - Drawing Production*, Sekolah Alam Bandung.

ABSTRACT

Creativity Profile of Sekolah Alam Bandung's students on Test For Creative Thinking Drawing Production (TCT-DP)

This study was intended to describe the students' creativity on Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP). Subjects of this explorative study were 83 students of Sekolah Alam Bandung (SAB), Kindergarten – 5th grade of primary school. Results indicated that the highest scores were found on Continuation and Completion, the lowest scores were on Unconventional symbolic-abstract-fictional, Unconventional non-stereotypical of given fragments/figures, the middles scores were on New element. The increasing tendencies were on Continuation, Completion, Connection made that contribute to a theme, Perspective; decreasing tendencies were on Connections made with a line; New element had no clear tendency. Low scores were on Boundary breaking that is fragment independent, Humor and affectivity, and Unconventionality manipulation, especially high score on 5th grade Boundary breaking that is fragment dependent, zero score on Unconventional symbol-figure-combination. Recommendation should be aimed to increase the students' ability to think unconventionally, to take risk, to get involved emotionally-affectively that played an important role in their social relationship particularly for team work and leadership.

Key words: creativity, Test For Creative Thinking-Drawing Production, Sekolah Alam Bandung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan penelitian dengan judul Gambaran Kreativitas Siswa Sekolah Alam Bandung (SAB) pada *Test For Creative Thinking Drawing Production (TCT-DP)*

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Rektor Universitas Padjadjaan, Ketua Lembaga Penelitian Universitas Padjadjaran, Dekan Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dan Sekolah Alam Bandung (SAB) yang mengizinkan pelaksanaan pengambilan data pada siswa-siswanya

Akhir kata kami harap, semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Bandung November 2007

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	ii
.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GRAFIK	1
DAFTAR GAMBAR	4
.....	21
PENDAHULUAN.....	22
TINJAUAN PUSTAKA.....	23
TUJUAN DAN MANFAAT	32
METODE PENELITIAN.....	34
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	
KESIMPULAN DAN SARAN	
DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1: Gambaran Aspek-Aspek TCT-DP	23
Grafik 2: Aspek TCT-DP yang cenderung menurun	25
Grafik 3: Aspek TCT-DP yang cenderung menurun	26
Grafik 4: Aspek TCT-DP yang menonjol di kelas 5	27
Grafik 5: Aspek TCT-DP yang nilainya rendah dan cenderung datar	28
Grafik 6: Aspek TCT-DP yang tidak memiliki pola yang jelas	29
Grafik 7: Aspek TCT-DP yang tidak dimunculkan oleh siswa	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: <i>Component Model of Creativity</i> dari Urban	Halaman 12
---	---------------

I. PENDAHULUAN

Sekolah Alam Bandung didirikan atas dasar adanya fenomena dan pandangan yang berkembang di masyarakat bahwa pendidikan yang berkualitas identik dengan mahalnya biaya yang harus dikeluarkan oleh peserta didik. Padahal sebagian besar (80%) calon peserta didik di Indonesia merupakan orang-orang yang tidak mampu, sehingga sulit menikmati sekolah yang berkualitas. Ide pengembangan Sekolah Alam diharapkan mampu membuat 80% calon peserta didik tersebut dapat menikmati sekolah berkualitas dengan biaya yang lebih terjangkau..

Menurut informasi dari Bapak Eko Kurnianto, ST sebagai Kepala Sekolah Alam Bandung, konsep alam sebagai media belajar diaplikasikan dengan mempelajari alam secara nyata dan berusaha memanfaatkan bahan-bahan yang ada di alam sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran. Untuk memenuhi target-target kurikulum yang tidak bisa disediakan alam secara langsung, barang bekas dimanfaatkan semaksimal mungkin.

Beliau menambahkan bahwa Sekolah Alam Bandung juga didirikan sebagai *anti-thesis* dari sistem konvensional yang selama ini berkembang. Menurut pendiri Sekolah Alam Bandung, selama ini sekolah yang menggunakan sistem konvensional menjadi beban bagi siswa. Salah satu buktinya adalah, para siswa merasa senang ketika bel tanda istirahat berbunyi. Aturan-aturan yang seragam dan mengikat juga membuat para siswa tidak dapat mengekspresikan kreatifitasnya dengan bebas, kurang percaya diri dan kurang berkembang pada sisi emosinya. Oleh karena itu, Sekolah Alam Bandung membuat sistem dimana "kebebasan" bagi siswa-siswanya menjadi ciri khas yang paling terlihat. Kebebasan itu diperlihatkan dengan tidak diadakannya baju seragam, serta hubungan antar siswa dan guru yang jauh dari formalitas. Ruang kelas yang berupa rumah panggung beratap rumbia, tanpa dinding, kursi dan meja serta lahan sekolah yang berada di tengah persawahan dan kebun yang cukup luas juga memungkinkan para siswa bebas berlarian, baik di ruang kelas maupun di luar kelas, tidak saja pada waktu istirahat,

tetapi kapan pun siswa-siswa tersebut menginginkannya

Beliau juga mengatakan bahwa secara operasional, guru dari setiap kelas diberi kebebasan untuk mengelola kelas dan mengajarkan materi sesuai kurikulum. Para guru menanamkan pada siswa-siswanya, bahwa mereka datang ke Sekolah Alam Bandung bukan untuk dibebani pelajaran, melainkan untuk bermain. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Artinya, guru memfasilitasi proses belajar mengajar siswa dan menjadi motivator utama. Guru memotivasi siswa semaksimal mungkin sampai batas respon yang bisa diberikan siswa. Siswa diberi kebebasan untuk memilih apa yang akan dikerjakan, juga diberikan kebebasan untuk mengekspresikan keinginannya. Di awal hari, guru memberikan daftar kegiatan yang akan dilakukan. Setiap siswa boleh memilih kegiatan mana yang akan dilakukan terlebih dahulu sesuai dengan kecepatan mereka dalam mengerjakannya. Dengan demikian dalam waktu yang sama setiap siswa mengerjakan/mempelajari sesuatu sesuai dengan pilihannya. Siswa yang menyelesaikan tugasnya lebih cepat akan memiliki waktu bermain yang lebih lama dibanding siswa yang lebih lambat mengerjakan. Keputusan berdasarkan pilihan yang diambil oleh seorang siswa didasarkan pada adanya hak memilih dan hak mengetahui baik buruknya pilihan-pilihan tersebut. Siswa akan mempertanggungjawabkan setiap pilihan yang diambilnya.

Dengan kebebasan yang diberikan oleh sistem Sekolah Alam Bandung, diharapkan dapat terbentuk siswa-siswa yang kreatif, memiliki rasa percaya diri tinggi dan bertanggung jawab. Meskipun diberikan kebebasan, namun siswa diharapkan tetap memiliki disiplin diri yang tinggi, yaitu mengerjakan sesuatu yang seharusnya dikerjakan sesuai waktunya masing-masing.

Apakah dari sistem yang diberlakukan di Sekolah Alam Bandung benar dapat terbentuk siswa-siswa yang kreatif? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka studi ini dilakukan. Penelitian ini akan melihat kreativitas siswa Sekolah Alam Bandung dengan melihat produksinya pada tes kreativitas.

Dengan demikian pertanyaan penelitian kali ini adalah :”Bagaimana gambaran kreativitas siswa Sekolah Alam Bandung pada *Test for Creative Thinking - Drawing Production* (TCT-DP)?”

Gambaran kreativitas siswa Sekolah Alam Bandung pada TCT-DP yang akan diungkapkan adalah gambaran umum potensi kreatif, dalam hal ini 14 kriteria yang

terkandung di dalamnya, yaitu: *continuation, completion, new elements, connections made with lines, connections made that contribute to a theme, boundary-breaking being fragment-dependent, boundary-breaking being fragment-independent, perspective, humour-affectivity/emotionality/expressive power of the drawing, unconventional manipulation, unconventional symbolic-abstract-fictional, unconventional symbol-figure-combination, unconventional non-stereotypical of given fragments/figures, speed.*

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan teori-teori yang berkaitan dengan kajian pada penelitian ini, yaitu:

1. Sekolah Alam Bandung (SAB)
2. Kreativitas
3. *Test for Creative Thinking-Drawing Production* (TCT-DP)

2.1 Sekolah Alam Bandung

Saat ini terdapat beberapa Sekolah Alam yang tersebar di beberapa kota di Indonesia. Di Bandung, Sekolah Alam beralamat di Jl. Dago Kp. Tanggulan No.115. Jenjang pendidikan yang ada di Sekolah Alam Bandung terdiri atas TK, SD dan mulai tahun 2007 membuka jenjang pendidikan Sekolah Lanjutan (SMP).

Kurikulum Sekolah Alam terdiri dari 3 kelompok sasaran, yaitu :

- 1) Akhlakul Karimah (sikap hidup), yang bertujuan untuk membentuk perilaku manusia yang sesuai dengan Al Qur'an dan Sunnah. Sasaran ini diharapkan dapat tercapai melalui pengenalan terhadap ciptaan Allah SWT dan penghargaan terhadap lingkungan selain dirinya.
- 2) Falsafah Ilmu Pengetahuan (logika berpikir), dengan menggunakan metode diskusi. Siswa dibiasakan berpikir secara logis dan mendorong rasa ingin tahu. Sasaran ini diharapkan dapat tercapai dengan cara mengamati gejala alam yang tengah berlangsung.
- 3) Latihan Kepemimpinan (*leadership*), mengelola alam secara kreatif, pengalaman bekerja sama dalam kelompok, melatih rasa percaya diri, berdisiplin dan membentuk kemandirian.

Kurikulum tersebut dikembangkan mengikuti sistem KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang pada intinya menggunakan metode *spider web*. Metode *spider web* adalah metoda dimana dalam jangka waktu tertentu, semua mata pelajaran mengacu pada

satu tema (Handout kurikulum Sekolah Alam Bandung, 2004)

2.2 Mengenal Kreativitas

Sternberg dan Lubart (1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan (*ability*) untuk menghasilkan sesuatu yang baru (asli/original, tidak diharapkan) dan sesuai (berguna, adaptif) seperti yang ia kemukakan sebagai berikut: *“Creativity is the ability to produce work that is both novel (i.e. original, unexpected) and appropriate (i.e. useful, adaptive concerning task constraints).”*

Kreativitas dalam diri seseorang merupakan suatu proses yang dikenal sebagai proses kreatif. Proses kreatif ini dipercaya mengikuti beberapa tahap, yang pertama kali dikemukakan oleh Helmholtz (1896) dan Wallas (1926) (dalam Martindale, 1999), yaitu preparasi, inkubasi, iluminasi atau inspirasi dan elaborasi atau verifikasi. Pada tahap preparasi seseorang mulai memikirkan dan mempelajari hal-hal atau elemen yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Pengamatan Helmholtz memperlihatkan bahwa pada tahap ini seringkali tidak ditemukan solusi, kecuali untuk beberapa masalah sederhana atau tidak penting. Setelah itu semua pengetahuan tersebut menyatu pada diri seseorang, dan masalah yang dihadapi seolah terpinggirkan untuk sementara. Pada saat ini seseorang tengah berada pada tahap inkubasi. Selang beberapa waktu kemudian, biasanya solusi seperti muncul begitu saja secara tiba-tiba pada diri seseorang. Tahap ini disebut tahap iluminasi atau inspirasi. Selanjutnya pada tahap elaborasi atau verifikasi, gagasan yang muncul pada tahap iluminasi atau inspirasi tersebut diproses melalui pemikiran logis sebelum mendapatkan bentuk akhirnya.

Seperti kemampuan intelektual, kreativitas dapat dilihat sebagai sesuatu yang baik, atau suatu cara untuk mencapai sesuatu. Namun keduanya bisa memunculkan perilaku baik dan buruk, dan bisa menjadikan sesuatu menjadi baik atau buruk. Pengembangan teknologi komputer misalnya, dapat dipandang sebagai hasil dari seseorang yang cerdas dan kreatif, yang memiliki dua sisi tersebut. Segi baiknya dapat terlihat jika inovasi kreatif tersebut dimanfaatkan bagi kegiatan manusia, sehingga pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Segi buruknya bisa terlihat jika inovasi kreatif tersebut dimanfaatkan untuk kegiatan kriminal. Karena itu mendorong orang untuk

berbuat kreatif saja, tidak sama saja dengan mendorong mereka untuk berbuat kreatif namun sesuatu etika berlaku. Kreativitas sesungguhnya adalah sesuatu yang bebas nilai (*value free*). Dengan demikian, pemikiran bahwa kreativitas dapat menjadikan sesuatu menjadi baik atau buruk, memiliki konsekuensi bahwa upaya untuk meningkatkan kreativitas seseorang, sama halnya dengan mengajarkan seorang anak untuk membidik dan menembakkan mainan pistol-pistol, tanpa menyertainya dengan bimbingan dan pengarahan tentang apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan dengan mainan tersebut. (Nickerson, 1999).

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa orang-orang kreatif memiliki ciri tertentu. Mengutip Nickerson (1999), kompetensi, sifat dan sikap mereka antara lain: 1) memiliki kemampuan intelektual yang memadai, 2) menetapkan maksud dan tujuan kegiatan, 3) memiliki keterampilan dasar dan pengetahuan khusus tentang bidang yang digeluti, 4) memiliki rasa ingin tahu, motivasi, kepercayaan pada diri sendiri dan kesediaan untuk mengambil resiko, 5) berorientasi untuk mengasai sesuatu dan berkompetisi dengan diri sendiri, 6) percaya (*belief*) bahwa diri bisa berkembang, 7) memiliki keterampilan untuk mengelola diri sendiri, 8) memiliki kesempatan untuk memilih, mempelajari, dan menemukan sesuatu, 9) memiliki teknik khusus yang membantu munculnya kreativitas, 10) bertoleransi terhadap sesuatu yang ambigu (bermakna ganda) dan tidak biasa, 11) memiliki kemampuan untuk berpikir analogis dan melakukan asosiasi, 12) memiliki fleksibilitas berpikir. Dari sejumlah ciri tersebut, motivasi dalam diri atau intrinsik disebut sebagai faktor yang terpenting.

2.3 Kreativitas, sebagai sumber dan potensi spesifik-manusia

Dalam upaya menjelaskan kreativitas beberapa pendekatan yang dapat dikemukakan adalah: pendekatan evolusi, pendekatan antropologi dan pendekatan humanitas.

2.3.1 Pendekatan evolusi

Pendekatan evolusi terhadap kreativitas dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1990, dalam Urban, 1996). Tokoh ini memberi fokus pada kontribusi manusia secara spesifik terhadap perkembangan planet bumi dengan sumber dan kemungkinannya; baik

materi, organisme, maupun evolusi manusia. Kreativitas merupakan bentuk tertinggi evolusi manusia, dan kreativitas mengarah pada evolusi. Terhadap penjelasan tersebut Urban (1996) menekankan bahwa kreativitas merupakan mesin evolusi yang secara khusus berkaitan dengan manusia, yang memiliki efek kuat terhadap lingkungan manusia dan bukan manusia. Dengan demikian kreativitas merupakan sumber manusia yang paling berharga. Namun demikian perlu dikemukakan bahwa tidak semua gagasan dan produk kreatif manusia merupakan hal positif. Teknologi modern, sains, kedokteran, biologi pada satu sisi memang membuka jalan bagi perkembangan dunia. Akan tetapi patut pula dicermati sisi lainnya, yaitu implikasi dan efeknya terhadap masa depan individu dan masa depan dunia. Evolusi yang tidak didasarkan pada standar efek tinggi, tanggung jawab dan landasan humanistik, akan selalu membahayakan karena akan mengarah pada devolusi atau bahkan devilusi. Pertimbangan inilah yang membuat Urban menekankan bahwa definisi tentang kreatif seharusnya tercermin pada aspek etika dan humanistik, dan dengan demikian menjadi dasar bagi pengembangan potensi kreatif.

2.3.2 Pendekatan antropologi

Pandangan ini mengutip pendapat Taylor (1988, dalam Urban, 1996), yang menyetujui bahwa kreativitas adalah salah satu tingkatan tertinggi kinerja dan penyelesaian yang bisa dilakukan manusia. Berangkat dari perspektif tersebut, dikatakan bahwa maksud dan tujuan aktivitas manusia sesungguhnya adalah untuk mendapatkan serta mengenali arti dan makna, yaitu untuk memahami dunia. Di samping itu kreativitas juga untuk mengungkap hal-hal yang dapat dipahami melalui penalaran. Kreativitas memberi gagasan yang tidak hanya terikat pada sifat fisik dan biologis makhluk manusia, yang mengingatkan pada pemikiran manusia, refleksi, sejarah, masa lalu dan masa depan, fantasi dan imajinasi, peradaban dan budaya. Kreativitas juga memberi peluang bagi pemberian makna, bagi penciptaan arti dan makna baru.

2.3.3 Pandangan humanistik

Sudut pandang humanitas mengenai kreativitas memberi peluang pada seseorang untuk mengenali dirinya, dalam rangka aktualisasi dan realisasi diri (Maslow, 1968; Rogers, 1959, dalam Urban, 1966).

Kreativitas merupakan esensi manusia dan potensi yang relevan pada hampir semua bidang aktivitas manusia. Dengan demikian pengembangan kreativitas dalam pendidikan dan oleh pendidikan, merupakan tugas yang relevan bagi masyarakat, sistem pendidikan, pendidik, para profesional dan para orang tua.

2.4 Perkembangan Kajian Kreativitas

Mengikuti pengertian kreativitas yang dikemukakan oleh Sternberg dan Lubart (1999), diketengahkan bahwa pengukuran kreativitas hanya bisa dilakukan dalam konteks sosial dan konteks historis dari proses pembuatannya. (Lubart, 1999; Amabile, 1983; Csikszentmihalyi, 1996; Sternberg & Lubart, 1995 in Sternberg, 2001, p.361 dalam Sternberg & Lubart, 1999) produk yang 'baru' dan 'sesuai' sebagai kriteria utama kreativitas tidak muncul begitu saja. Perumusan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kreativitas telah memicu banyaknya upaya penelitian. Akhir-akhir ini, dua pendekatan yang lebih banyak digunakan sebagai literatur dalam berbagai penelitian adalah (Lubart, 2000): *process-oriented models of creativity* (e.g. Finke, Ward, Smith, 1992; Mumford, Mobley, Reiter-Palmon, Uhlman, Doares, 1991, dalam Sternberg & Lubart, 1999); dan *system-oriented models* (Amabile, 1983; Sternberg & Lubart, 1995; Csikszentmihalyi, 1996, dalam Sternberg & Lubart, 1999). Dua pendekatan tersebut berfokus pada sisi kreativitas yang berbeda, namun saling melengkapi. (Sternberg & Lubart, 1995; Finke, Ward & Smith, 1992, dalam Sternberg & Lubart, 1999).

2. 4.1 Process-oriented models

Model ini memfokuskan pada aspek kognisi dari kreativitas, yaitu berkenaan dengan 'apa dan bagaimana' individu kreatif berpikir. Lubart (2000, dalam James, V., Lederman Gerard, R., Vagt-Traore., 2004) merangkum penelitian-penelitian mengenai proses-proses kognitif yang dipandang penting dalam potensi kreativitas, sebagai berikut:

- *Problem finding, formulation an redefinition*
- *Divergent thinking*
- *Synthesis and combination of information*
- *Idea combinations through random or chance-based processes*

Pendekatan terbaru untuk mengidentifikasi proses dan struktur kognitif yang terlibat dalam berpikir kreatif adalah *Geneplore Model* (Finke, Ward & Smith, 1992, dalam Sternberg & Lubart, 1999). Pendekatan ini memisahkan antara *generative processes* dan *explorative processes*. *Generative processes* terdiri dari *retrieval*, *association*, *synthesis*, *transformation*, *analogical transfer* dan *categorical reduction*. Proses-proses tersebut menghasilkan *mental representations* yang disebut “*preinventive*” *structure*. Pada fase *explorative*, representasi awal tersebut diinterpretasikan melalui *atribute finding*, *conceptual interpretation*, *functional inference*, *contextual shifting*, *hypothesis testing* dan *searching for limitations*. Pada beberapa penelitian eksperimen yang menggunakan model ini, subyek akan diperlihatkan bagian dari benda, misalnya lingkaran, kubus, jajaran genjang atau silinder. Dalam tiga kali percobaan yang dilakukan, tiga bentuk akan disebutkan dan subjek diminta untuk membayangkan kombinasi dari ketiga bentuk tersebut untuk membentuk suatu alat atau objek yang berguna. Finke, Ward & Smith (1992, dalam Sternberg & Lubart, 1999) tidak dengan tegas berpendapat bahwa seluruh proses dan struktur “*preinventive*” diperlukan. Bagaimanapun, produksi kreatif saling tergantung pada tingkat proses dan struktur yang terjadi.

2.4.2 System-oriented models

Model ini mengambil pendekatan yang lebih luas dibandingkan dengan *process-oriented models* dan melibatkan juga faktor non-kognitif. *System-oriented approach* bergerak dari pandangan yang lebih berorientasi sosial (Csikszentmihalyi, 1996, 1999, dalam Sternberg & Lubart, 1999) ke arah pandangan yang lebih berorientasi individual (Sternberg & Lubart, 1999).

Csikszentmihalyi pada dasarnya melihat kreativitas sebagai konstruk sosial yang merupakan hasil dari ‘interaksi antara *producer* dan *the audience*’ (1999, p.314, dalam Sternberg & Lubart, 1999). Aspek-aspek penting dalam model yang dikembangkannya adalah *individual (personal background)*, *the field (society)*, dan *the domain (culture)*. Interaksi antara *domain* dan *individual* membawa informasi; interaksi antara *field* dan *domain* memilih *novelty*; interaksi antara *the individual* dan *the field* merangsang

novelty.

Meskipun Amabile menyatakan bahwa kreativitas merupakan *culturally and historically bound* (1983, p.34, dalam Sternberg & Lubart, 1999), akan tetapi ia tidak secara eksplisit menyebutkan *three componential model* yang dikembangkannya. Dalam model ini, faktor-faktor yang bekerja bersama adalah *domain-relevant skills (expertise)*, *creative-thinking skills*, dan *motivation*. *Expertise* berpengaruh besar pada potensi kreatif karena ide baru dalam domain hanya bisa diperoleh jika sebelumnya telah ada pengetahuan. Pentingnya *expertise* telah disetujui oleh para ahli (Amabile, 1983; Csikszentmihalyi, 1996; Sternberg & Lubart, 1996, dalam Sternberg & Lubart, 1999). *Creative-thinking skills* berhubungan erat baik dengan faktor kognitif maupun dengan karakteristik *personality*. *Motivation* adalah faktor yang membuat individu terikat pada tugasnya. Menurut Amabile (dalam Sternberg & Lubart, 1999), *intrinsic motivation* lebih menghasilkan produk kreatif daripada *extrinsic motivation*.

Sternberg & Lubart (1995, 1996, dalam Sternberg & Lubart, 1999) merumuskan *goal setting approach*. Menurut pendekatan ini, individu kreatif adalah seorang yang mau dan mampu *'buying low dan seling high*. Maksudnya, individu kreatif akan mengejar ide yang tidak populer, tidak biasa (*buying low*) namun memiliki potensi untuk dikembangkan kemudian (*selling high*). Menurut pendekatan ini, enam sumber yang menentukan kreativitas adalah : *intellectual processes, knowledge, intellectual styles, personality, motivation, dan environmental context*.

Dalam pendekatan ini dibedakan antara *intellectual processes* dan *intellectual styles*. *Intellectual processes* mengacu pada pendefinisian masalah, penggunaan analogi dan metaphor, sintesa, dll, yang sangat dikenal dalam pendekatan kognitif. *Intellectual styles* berhubungan dengan pilihan bagaimana proses berpikir diterapkan.

Tiga *intellectual processes* yang penting dalam proses kreatif adalah: (1) *synthetic ability* untuk melihat masalah dari sudut pandang yang baru dan melepaskan dari pola pikir konvensional. (2) *analytic ability* untuk mengenali ide mana yang bermakna dan ide mana yang tidak bermakna, (3) *practical-contextual ability* untuk menyakinkan orang lain akan nilai suatu ide.

Dalam *intellectual styles/thinking styles*, Sternberg & Lubart (1995, 1996, dalam Sternberg & Lubart, 1999) memisahkan tiga *thinking styles* dengan asumsi bahwa *styles*

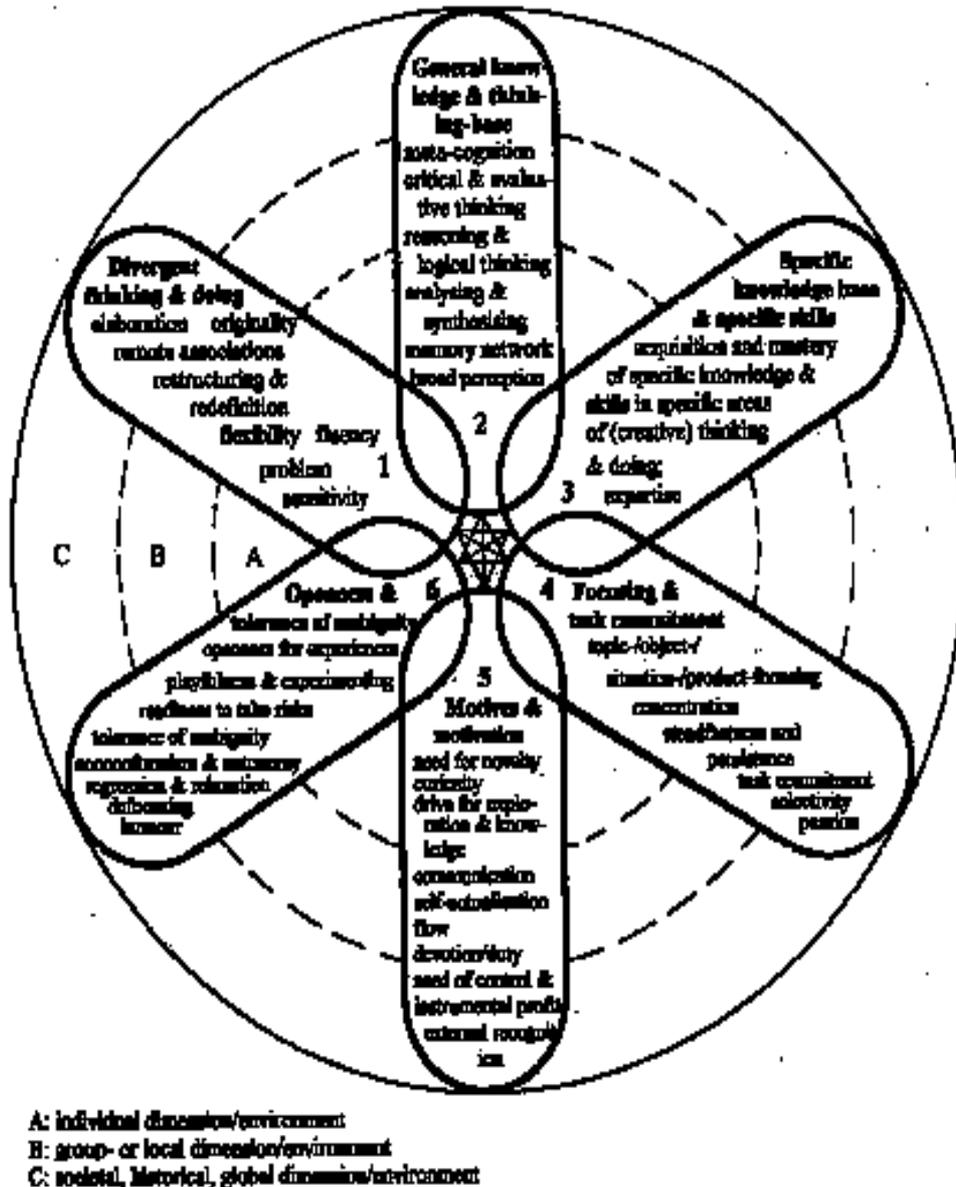
tertentu lebih mendukung kreativitas dibandingkan styles yang lain. *Styles* tersebut adalah *legislative (invent rules) vs. Executive (follow rules), conservative (old approach) vs. liberal (new approaches), global (general aspects) vs. local (detail-oriented)*.

Personality meliputi *self efficacy*, kesediaan untuk mengatasi hambatan, kesediaan mengambil resiko, dan bertoleransi terhadap ketidakjelasan.

2.5 Components model of creativity dari Urban

Berkenaan dengan kreativitas, pada satu sisi terdapat satu terminologi, sifat, atau cara berpikir dan berbuat yang secara umum dapat diterima; namun demikian pada sisi lain tampaknya tidak terdapat konstruk teoritik yang secara umum dapat diterima, diantara luar biasa banyak deskripsi dan konsep yang menjelaskan kreativitas, baik melalui teori sehari-hari maupun dengan pendekatan ilmiah. Bahkan dalam psikologi dan pendidikan, kreativitas adalah salah satu terminologi yang sangat membingungkan dan ambigu. Demikian pernyataan yang dikemukakan oleh Ausubel (1981, dalam Urban 1996). Suatu kompilasi tentang berbagai konsep kreativitas yang dilakukan Urban (1994a, b., dalam Urban, 1996) mengemukakan bahwa tidak satupun dari kekuatan untuk menjelaskan kreativitas. Misalnya penjelasan yang didasarkan pada pendekatan kognitif atau berorientasi pada kepribadian saja. Selama dekade terakhir pandangan yang lebih kompleks tentang kreativitas lebih disukai, yaitu yang berkaitan dengan struktur prosedural dari interaksi komponen kognitif dan komponen kepribadian dari individu kreatif, atau adanya saling dependensi antara individu dengan lingkungan selama terjadi keseluruhan proses kreatif. Contohnya seperti studi Amabile tentang psikologi sosial dari kreativitas (1983) atau studi Sternberg mengenai '*three-facet model of creativity*' (1988). Untuk menggambarkan semua faktor yang terlibat dalam proses kreatif pada individu, yaitu *creative problem solver*, Urban (1996) berupaya mengintegrasikan posisi-posisi berlawanan, dan merancang *components model of creativity*, terbangun dari enam komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen itu juga bekerja dan berfungsi secara bersamaan untuk proses kreatif, dan dalam proses kreatif. Tiga komponen pertama mewakili komponen-komponen kognitif, yaitu: (1) *divergent thinking acting*, (2) *general knowledge and thinking base*, (3) *specific knowledge base and area specific skills*. Tiga komponen berikutnya mewakili komponen-komponen kepribadian, yaitu: (4)

focusing and task commitment, (5) motivation and motives, (6) openness and tolerance of ambiguity.



Gambar 1: *Components model of creativity* dari Urban

Keenam komponen tadi tersusun oleh subkomponen yang berbeda seperti terlihat pada gambar. Tidak ada satu pun komponen yang secara sendirian, bisa mencukupi atau bertanggung jawab untuk seluruh proses kreatif. Komponen-komponen tersebut bekerja bersama sebagai sistem fungsional. Mereka digunakan dalam proses kreatif, atau menjadi

bagian dalam proses kreatif atau menemukan dalam proses kreatif, dalam berbagai taraf atau derajat, dengan subkomponen yang berbeda, dan dalam kombinasi yang berbeda dari subkomponen. Struktur komponensial dan kreativitas yang sangat berbeda bergantung pada beberapa faktor, seperti jenis problem, fase dalam proses kreatif, jenis proses dalam kaitannya dengan problem, kondisi lingkungan mikro dan makro terkait. Model komponen tersebut harus secara tersembunyi terkandung dalam *ecological framework*. *Environmental circles* berikut ini penting dalam tiga cara, yaitu: (1) dalam perspektif perkembangan (perkembangan yang kondusif dan menghambat kreativitas), (2) dalam perspektif prosedural, dan (3) dalam perspektif evaluatif (kualitas individual, kualitas regional, atau kualitas historis dari produk kreatif). Pandangan yang tidak sederhana atau kompleks terhadap kreativitas seperti itu, tentu saja memiliki konsekuensi, baik untuk asesmen kreativitas, maupun untuk mengembangkan, dan untuk edukasi. Dengan demikian menjadi jelas, bahwa tidak mungkin melakukan pelatihan dan pengetesan kreativitas seperti dalam proses memperoleh surat ijin mengemudi. Produk akhir kreatif yang tidak dapat diprediksi tidak memungkinkan untuk melakukan pelatihan, persiapan atau melakukan pengetesan langsung terhadap produk. Melalui suatu *componential model* ingin diungkapkan bahwa beberapa area berbeda harus dipertimbangkan dan dipikirkan, pada saat melakukan upaya edukasi atau asesmen potensi kreatif seseorang, atau pada saat memberikan kondisi lingkungan terbaik untuk mengembangkan dan melakukan asesmen kreativitas individu.

2.6 A Cognitive, process oriented definition

Dengan mempertimbangkan pengaruh lingkungan, maka dapat dikatakan bahwa proses kreatif bergantung pada sifat dan disposisi baik personal maupun kognitif. Melalui perspektif yang lebih kognitif *process-oriented definition* dari kreativitas mengungkapkan bahwa arti kreativitas adalah:

1. kreasi produk yang baru, tidak biasa, mengejutkan, sebagai solusi dari problem yang dipersepsi secara sensitif dan penuh *insight*, atau problem terberi yang implikasinya dipersepsi secara sensitif.

2. dengan basis dan melalui cara persepsi yang sensibel, penuh *insight*, dan luas tentang data yang ada, bisa diperoleh dan terbuka, serta tentang informasi yang dicari dan diperoleh secara terbuka dan disengaja.
3. melalui analisis, melalui *solution-oriented processing* namun sangat fleksibel, serta penggunaan asosiasi yang tidak biasa dan kombinasi baru dari informasi tersebut, juga dengan bantuan data dari dasar (pengalaman) pengetahuan pribadi dan menyeluruh dan/atau elemen-elemen yang diimajinasikan.
4. melalui sintesis, pemberian struktur dan pemberian komposisi terhadap data, elemen, struktur ke dalam gestalt-solusi baru (proses no 3 dan 4 bisa berjalan simultan per bagian pada proses yang berbeda dan level kesadaran yang berbeda)
5. sebuah gestalt-solusi baru, yang mengalami elaborasi sebagai suatu produk, apapun bentuk dan rupanya.
6. melalui komunikasi, mungkin ditangkap langsung oleh orang lain lewat indera, atau lewat representasi simbolik, dan dialami oleh orang lain sebagai sesuatu yang penuh arti dan signifikan. (Urban, 1990; dalam Urban, 1996)

Proses kreatif dalam hal ini tidak dipandang sebagai prosedur berdimensi tunggal, langkah-demi-langkah; melainkan sebagai prosedur multidimensi, yang bergerak naik turun, maju-mundur, non linier. Sebagian dari proses yang terjadi simultan bergantung pada variabel kepribadian, seperti motivasi, kondisi lingkungan contohnya sumber material, halangan sosial. Tingkat atau derajat kreativitas tidak hanya ditentukan oleh karakteristik prosedural dan komponensial, melainkan juga oleh produk kreatif final dan kualitas gestalt barunya. Keberhasilan dan stabilitasnya bergantung pada kekuatan komunikatif, inovatif, infeksius yang terkandung dalam produk final, dan pada reseptivitas, evaluasi dan rekognisi dari *significant others*.

2.7 Asesmen Kreativitas

Untuk tujuan diagnosis, tidak dapat diharapkan bahwa model yang kompleks seperti terurai di atas dapat dialihkan secara langsung dan komprehensif ke dalam instrumen diagnostik. Penggunaan hanya satu instrumen tidak akan dapat memberikan cukup informasi tentang potensi kreatif seseorang, atau tentang kemampuan kreatif seseorang dalam berbagai situasi. Keterbatasan ini dijumpai pada semua tes, termasuk

Test for Creative Thinking- Drawing Production (TCT-DP). Untuk keperluan tersebut, perhatian harus diberikan pada beragam komponen atau subkomponen yang berperan serta dalam produksi kreatif.

Asesmen dan evaluasi potensi kreatif harus dipandang sebagai bagian dari proses diagnosis berikutnya, yang mengintegrasikan promosi dan diagnostik. Dalam hal ini diagnostik tidak diterapkan untuk tujuan klasifikasi atau penamaan saja, melainkan juga digunakan untuk dasar informasi individual dalam rangka memperbaiki persiapan pendidikan yang mempersyaratkan stimulasi untuk asesmen yang bermakna.

Sama halnya dengan studi tentang intelegensi, studi modern tentang kreativitas sangat berorientasi pada tes. Studi tersebut dimulai oleh kebutuhan akan instrumen yang lebih valid untuk mengidentifikasi pemikir kreatif dan inovatif, menggantikan *convergent problem solvers*. Studi semacam ini terutama berfokus pada dua aspek. Aspek pertama merupakan studi diferensial-diagnostik, yaitu area penting dalam diagnostik psikologis klasik, seperti prosedur seleksi dan keputusan seleksi yang dimotivasi oleh minat sosial dan ekonomi aktual. Seusai Perang Dunia II kebutuhan akan orang berkualifikasi tinggi dan kreatif meningkat, sebab kebutuhan ini esensial bagi progresi inovatif dalam berbagai bidang seperti teknologi. Kebutuhan mendesak ini tidak bisa dipuaskan oleh alat-alat seleksi tradisional seperti tes-tes intelegensi, sebab tes intelegensi mengukur berpikir konvergen dan tidak bisa mengukur berpikir divergen yang sudah merupakan keharusan. Dengan demikian dibutuhkan adanya alat tes yang dapat mengukur berpikir divergen. Aspek kedua berkaitan dengan pengembangan dan penerapan tes kreativitas serta alat asesmen lain sebagai instrumen penelitian. Diasumsikan bahwa operasionalisasi konkrit dari suposisi hipotetik keterampilan kreatif ke dalam item tes akan memberi kontribusi pada konstruk teoretik kreativitas berbasis empirik. Dengan melibatkan populasi muda usia, penggunaan tes kreativitas dan alat lain sebagai instrumen pedagogik semakin bertambah.

2.7 Instrumen diagnostik

Dikemukakan oleh Ulman (1968, dalam Urban, 1996) bahwa tes originalitas yang paling awal dikembangkan oleh Chassel pada tahun 1916. Sejak saat itu, terutama setelah tahun 1950-an terjadi pengembangan berbagai instrumen terutama di wilayah Anglo-

America. Instrumen-instrumen tersebut diklasifikasikan oleh Urban sebagai berikut:

1. *ability tests* (atau '*thinking test*' Ulman)
2. *personality inventories*
3. *behaviour-checklist and scales*
4. *perception-(preference)-test*
5. *product-evaluations*

Klasifikasi tersebut mencerminkan adanya diferensiasi peneliti dalam mendekati fenomena kreativitas, dengan fokus penelitian bervariasi, misalnya pada proses kreatif, kepribadian kreatif atau produk kreatif.

Urban memberi fokus pada kelompok pertama, yaitu testes untuk asesmen kemampuan kreatif, atau lebih spesifik keterampilan berpikir divergen. Sejak Guilford, instrumen-instrumen tersebut didasarkan pada asumsi, bahwa kreativitas adalah kemampuan atau disposisi kognitif yang dipunyai dan dikembangkan semua orang dalam berbagai taraf. Hanya dengan asumsi inilah dimungkinkan suatu operasionalisasi yang bermakna dari konstruk tes, pengembangan dan evaluasi tes, serta penormaan dalam kaitannya dengan teori tes klasik.

Dalam tes intelegensi atau tes berpikir konvergen, hanya terdapat satu jawaban yang benar. Aspek evaluasi, interpretasi dan kemampuan (*ability*), karenanya sangat ditentukan oleh kontennya. Sementara dalam tes-tes berpikir divergen, jumlah jawaban atau solusi yang mungkin sangat terbuka. Dengan demikian metode dan kategori evaluasi menjadi penting perannya di sini. Jawaban-jawaban subjek dievaluasi, diberi skor dan diklasifikasikan ke dalam berbagai aspek seperti keberartian, kuantitas, konten, originalitas dan elaborasi. Berkenaan dengan hal ini, terdapat masalah dalam melakukan evaluasi terhadap keberartian dan ketepatan jawaban, sebab menjadi sulit untuk menentukan apakah sebuah jawaban merupakan solusi adekuat terhadap masalah atau tidak. Kuantitas ditentukan oleh jumlah solusi yang berarti, dan ini dianggap sebagai pengukuran terhadap kelancaran atau *fluency* dari gagasan. Guilford sendiri membedakan kelancaran gagasan atau *fluency*, sesuai dengan kategori yang ada dalam *structural model of intelligence*, yaitu *ideational fluency*, *associational fluency*, dan *expressional fluency*. Setiap jawaban kemudian diklasifikasikan ke dalam satu kategori tertentu. Semakin sedikit jawaban pada satu kategori, semakin besar derajat fleksibilitas

atau *flexibility*, yaitu moda perubahan kategori. Originalitas atau *originality* gagasan sangat bergantung pada statistik, yaitu seberapa jarang gagasan tersebut secara statistika muncul. Masalah utama di sini terjadi dalam menentukan kategori 'jarang' atau '*rarity*', dan menentukan keberartian atau adekuasi dari gagasan yang jarang ditemukan. Kategori elaborasi mengacu pada realisasi atau transformasi dari suatu gagasan, yang dalam hal ini bisa menjadi sesuatu yang sangat umum atau sederhana, atau berlawanan dengan itu menjadi sesuatu yang sangat fantastik atau kaya akan detail.

Peneliti dan pengarang setelah Guilford seringkali berpikiran bahwa berpikir divergen sinonim dengan kreativitas. Hal ini tentu saja akan mengarah pada limitasi dramatik dari konsep kreativitas, terutama jika kemudian item tes konkrit atau evaluasi tes hanya dipandang sebagai aspek kuantitatif dari *fluency*. Banyak ditemukan tes-tes kreativitas tradisional yang hanya mengukur bagian dari berpikir divergen, yaitu tes yang hanya memberikan informasi kuantitatif yang sangat terbatas dari aspek kreativitas.

Ketika pada tahun 1984 Jellen dan Urban mulai merancang instrumen mereka yang baru, di negara Jerman hanya terdapat dua kreativitas, yaitu '*Verbale Kreativitätstest*' (VKT) oleh Schoppe (1975), suatu tes verbal untuk adolesen dan orang dewasa; serta '*Test zum divergenten Denken (Kreativität)*' (TDK 4-6) oleh Mainberger (1977) yang diperuntukkan bagi murid kelas 4 – 6. Di luar itu hanya terdapat satu subtes dari tes intelegensi yang berkaitan dengan kreativitas, yaitu subtes dari '*Heidelberger Intelligenztest*', HIT 1-2 oleh Kratzmeier (1977). Kedua tes kreativitas tersebut memiliki masalah dan limitasi-limitasi, seperti telah disebutkan sebelumnya. Situasi yang tidak memuaskan inilah salah satu yang mendorong Urban dan Jellen (1985; 1986; Jellen & Urban, 1986) mengembangkan instrumen baru mereka, yaitu *Test zum schöpferischen Denken – Zeichnerisch* (TSD – Z), dalam bahasa Inggris '*Test for Creative Thinking – Drawing Production* (TCT-DP) (Urban & Jellen, 1996)

2.8 Konsep diagnostik, disain dan konstruksi '*Test for Creative Thinking – Drawing Production*' (TCT-DP)

Dalam instrumen yang mereka kembangkan, Urban dan Jellen tidak hanya mempertimbangkan aspek divergen atau lebih terbatas lagi aspek kuantitatif. Mereka mempertimbangkan juga aspek-aspek kualitatif dari kreativitas, seperti konten, gestalt,

komposisi, dan elaborasi; selain komponen kreativitas yang ditekankan dalam berbagai literatur, seperti (*mental*) *risk taking*, *unconventionality*, *affection*, *humour*. Instrumen tersebut dapat dipandang sebagai upaya untuk menerapkan pendekatan yang lebih holistik dan berorientasi gestalt pada diagnostik kreativitas. Mereka percaya bahwa proses kreatif dimulai dengan problem tertentu dan berakhir dengan produk kreatif sebagai solusi. Selain itu mereka juga percaya bahwa '*gestalt-making*', *composition*, *coherence organization* (Lowenfeld 1960) juga memainkan peran penting, sehingga kemunculan *top-achievement* bukanlah satu-satunya fokus. Pemilihan terminologi Jerman '*schöpferisch*' dilakukan dengan sengaja untuk memberi penekanan pada *shaping*, *production*, *final gestalt* sebagai produk akhir kreatif. Dengan demikian, definisi dan model komponensial yang telah diuraikan sebelumnya dapat dipandang sebagai fondasi konseptual umum dari pengembangan instrumen TCT-DP.

Instrumen ini mengandung enam fragmen figural. Subjek diminta untuk melengkapi gambar yang belum selesai dengan cara yang mereka inginkan. Semua cara diijinkan dan dibenarkan. Mereka bebas untuk menggambar apapun dan dengan cara yang mereka inginkan.

'*Test for Creative Thinking – Drawing Production* (TCT-DP)' menekankan pada bentuk, produksi, dan gestalt sebagai produk akhir kreativitas. Dalam desain dan konstruksi, '*Test for Creative Thinking – Drawing Production* (TCT-DP)' telah terpenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Tes dapat diaplikasikan pada individu dengan rentang usia yang luas
2. Tes dapat digunakan sebagai alat *screening* agar dapat membantu mengidentifikasi potensi kreativitas yang tinggi sebaik mengidentifikasi potensi kreatif yang rendah, *neglected*, atau seseorang yang kurang berkembang baik.
3. Tes sederhana dan ekonomis dalam aplikasi, pelaksanaan, skoring, dan interpretasi. Juga ekonomis dalam waktu dan material.
4. Tes memiliki *culture-fair* yang tinggi

Berdasarkan keharusan kemampuan aplikasi yang luas bahkan pada anak yang usianya dini, serta mengoptimalkan *culture-fairness*, maka operasionalisasi konsep diputuskan dalam bentuk produksi gambar.

Enam fragmen figural dalam alat tes dirancang dengan pemikiran bahwa fragmen figural tersebut adalah sebagai berikut:

1. berbeda dalam disain
2. geometrik dan non-geometrik
3. bulat dan lurus
4. *singular* dan *compositional*
5. putus dan bersambung
6. di dalam dan di luar *frame*
7. ditempatkan tidak teratur dalam ruang yang disediakan, dan
8. tidak lengkap

Penambahan elemen yang sangat penting adalah bingkai segi empat yang besar. Bersamaan dengan bingkai kecil yang terbuka di luar bingkai yang besar, batasan ini bertujuan untuk menyediakan informasi dari komponen kretifitas '*risk-taking*', yang dioperasionalkan menjadi '*boundary breaking*' dalam cara dua kali lipat.

Konstruk dan kriteria evaluasi dari TCT-DP (Jellen & Urban 1986, Urban & Jellen 1985, 1986) :

<i>Continuations (Cn)</i>	Setiap penggunaan, penerusan atau perpanjangan dari enam figural yang diberikan
<i>Completions (Cm)</i>	Setiap penambahan, penyelesaian figura fragmen
<i>New elements (Ne)</i>	Setiap figur, simbol atau elemen baru
<i>Connections made to product a theme (CTh)</i>	Setiap figur yang menjadi bagian dari komposisi tema atau 'gestalt'
<i>Boundary breaking that is fragment dependent (Bfd)</i>	Setiap penggunaan, sambungan atau perpanjangan dari 'kotak kecil yang terbuka' yang berada di luar frame kotak
<i>Boundary breaking that is fragment independent (Bfi)</i>	
<i>Perspective (Pe)</i>	Setiap perpotongan dari dua dimensi
<i>Humour and affectivity (Hu)</i>	Setiap gambar yang mendatangkan respon humor, menunjukkan afeksi, emosi atau ekspresi power

	yang kuat
<i>Unconventionality A (Uca)</i>	Setiap manipulasi terhadap material
<i>Unconventionality B (Ucb)</i>	Setiap surrealistic, gambar/elemen yang abstrak atau bersifat fiksi
<i>Unconventionality C (Ucc)</i>	Setiap penggunaan simbol atau tanda
<i>Unconventionality D (Ucd)</i>	Penggunaan non-stereotypical, figur yang tidak lazim
<i>Speed (Sp)</i>	<i>A breakdown of point</i> , yang melebihi batas skor yang telah ditentukan, menurut waktu dalam produksi gambar

Kriteria-kriteria di atas diaplikasikan secara evaluatif untuk memperoleh produksi gambar individu, yaitu total penjumlahan dan nilai perkiraan untuk kemampuan kreativitas individu. Penilaian ini bukanlah keputusan mengenai kualitas teknis atau artistik. Hasilnya mencerminkan juga kesediaan untuk melakukan tugas yang fleksibel dan terbuka, sikap kreatif (yang lebih atau kurang), keterbukaan terhadap hal yang tak bias, interpretasi original dan *solution paths*.

III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan kreativitas siswa Sekolah Alam Bandung (SAB) pada *Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)*. Gambaran yang diberikan meliputi gambaran 14 kriteria yang terkandung di dalam potensi kreatif.

3.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan masukan pada pihak pengelola Sekolah Alam Bandung (SAB) mengenai aspek-aspek kreativitas yang dimiliki siswa-siswanya.

IV. METODE PENELITIAN

4.1 Pendekatan

Penelitian ini adalah penelitian eksploratif untuk melihat gambaran kreativitas siswa Sekolah Alam Bandung (SAB) pada *Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)*.

4.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa-siswi Sekolah Alam Bandung (SAB) dari TK B sampai dengan Kelas 5 SD berjumlah 83 anak, dengan perincian sebagai berikut:

- 7 orang siswa TK B
- 6 orang siswa kelas satu SD
- 21 orang siswa kelas dua SD
- 21 orang siswa kelas tiga SD
- 19 orang siswa kelas empat SD
- 9 orang siswa kelas lima SD

4.3 Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)*, yang dikembangkan oleh Urban dan Jellen (1986).

4.4 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif. Hasil yang akan diperoleh merupakan gambaran tentang potensi kreatif siswa, yaitu 14 kriteria yang terkandung di dalam TCT-DP, yaitu: *continuation, completion, new elements, connections made with lines, connections made that contribute to a theme, boundary-breaking being fragment-dependent, boundary-breaking being fragment-independent, perspective, humour affectivity/emotionality/expressive power of the drawing, unconventional manipulation, unconventional symbolic-abstract-fictional, unconventional symbol-figure-combination, unconventional non-stereotypical of given fragments/figures, speed.*

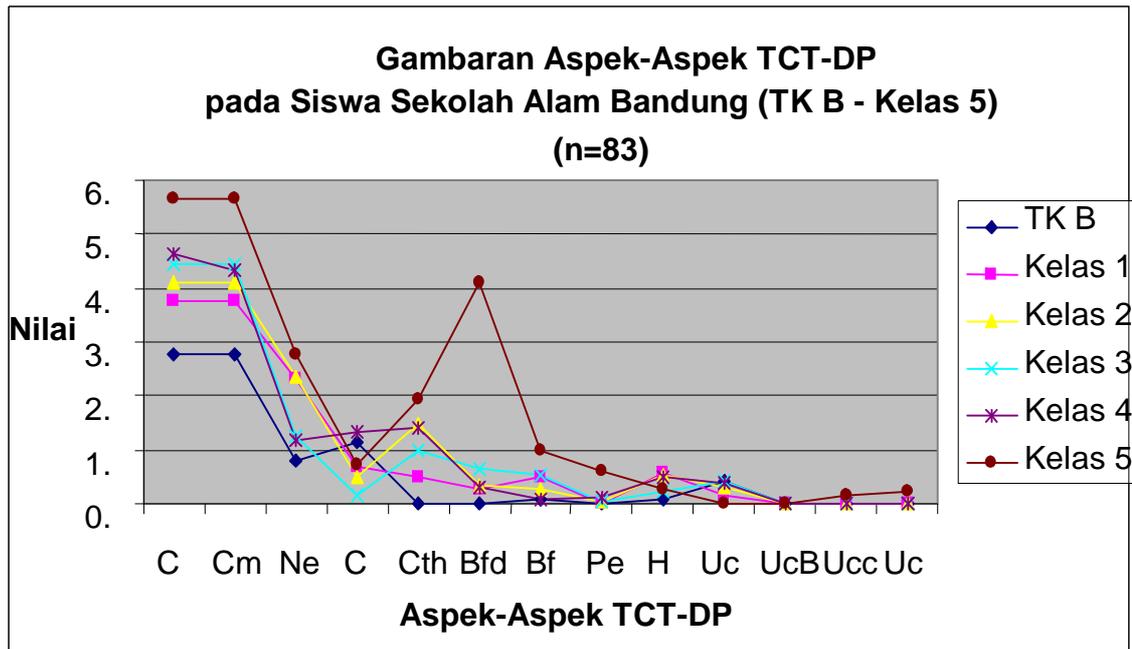
V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Pengukuran potensi kreatif terhadap 83 anak Sekolah Alam Bandung dari TK B sampai dengan kelas 5 SD menggunakan *Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)*, mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Gambaran umum aspek-aspek TCT-DP pada siswa
2. Aspek-aspek TCT-DP pada siswa yang cenderung menurun
3. Aspek-aspek TCT-DP pada siswa yang cenderung meningkat
4. Aspek-aspek TCT-DP yang menonjol pada siswa kelas lima SD
5. Aspek-aspek TCT-DP yang memiliki nilai rendah dan cenderung datar
6. Aspek-aspek TCT-DP yang tidak memiliki pola jelas pada setiap kelas
7. Aspek TCT-DP yang tidak dimunculkan oleh siswa

5.1.1 Gambaran umum aspek-aspek TCT-DP pada siswa



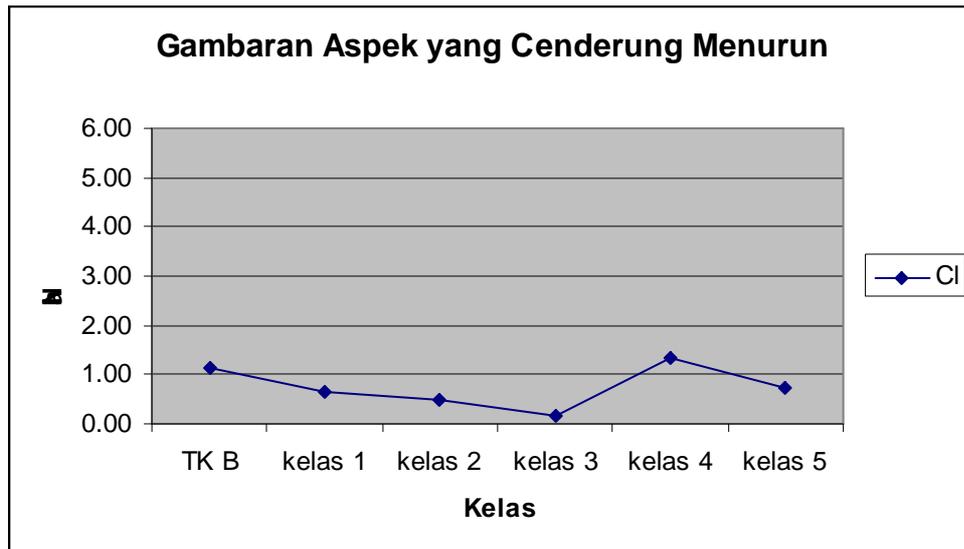
Grafik 1: Gambaran Aspek-Aspek TCT-DP

- a. Pada grafik 1 terlihat bahwa pada umumnya siswa Sekolah Alam Bandung, dari TK sampai dengan kelas lima SD, memiliki nilai tertinggi (nilai 6 pada siswa kelas

lima SD, nilai 5 pada siswa kelas tiga SD dan empat SD, nilai 4 pada siswa kelas dua SD dan satu SD, nilai 3 pada siswa TK B) pada aspek *Continuation (Cn)*, dan *Completion (Cm)* dibandingkan dengan aspek-aspek kreativitas pada TCT-DP lainnya. Pada kedua aspek ini, terlihat pula kecenderungan peningkatan nilai seiring dengan peningkatan kelas siswa, dari TK B berturut-turut sampai dengan kelas lima SD. Hasil ini menunjukkan bahwa pada umumnya siswa Sekolah Alam Bandung mampu memberikan respon terhadap stimulus yang telah diberikan. Siswa memiliki ketertarikan terhadap informasi yang telah ada dan telah tersedia. Para siswa juga membuka diri terhadap adanya informasi baru yang diberikan pada mereka. Terlihat pula pada hasil penelitian bahwa semakin tinggi kelasnya, maka semakin banyak kuantitas respon yang dihasilkan siswa.

- b. Aspek TCT-DP yang nilainya berada diantara aspek-aspek yang nilainya menonjol tinggi (Aspek *Cn* dan *Cm*) dan aspek-aspek yang nilainya rendah (*Cl*, *Cth*, *Bfd*, *Bfi*, *Pe*, *Hu*, *Uca*, *Ucb*, *Ucc* dan *Ucd*) adalah aspek *New Element (Ne)*. Aspek *New Element (Ne)* berhubungan dengan kemampuan untuk menambahkan sesuatu pada materi yang sudah ada, dalam upaya menginterpretasikan kembali dan / atau memberikan tema pada komposisi secara keseluruhan.
- c. Aspek-aspek TCT-DP yang memiliki nilai terendah dibandingkan aspek-aspek lainnya adalah *unconventional symbol-figure-combination (Ucc)*, *unconventional non-stereotypical of given fragments/figures (Ucd)*. Ketiga aspek tersebut berhubungan dengan kemampuan menampilkan sesuatu yang sifatnya tidak biasa atau keluar dari hal yang sudah umum (sterotipi). Ketiga aspek di atas juga menunjukkan kelancaran (*fluency*) dalam menghasilkan gagasan yang relatif baru. Dengan pengertian ini dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa Sekolah Alam Bandung kurang mampu untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang relatif baru, hasil karya yang sebelumnya tidak dijumpai di lingkungannya.

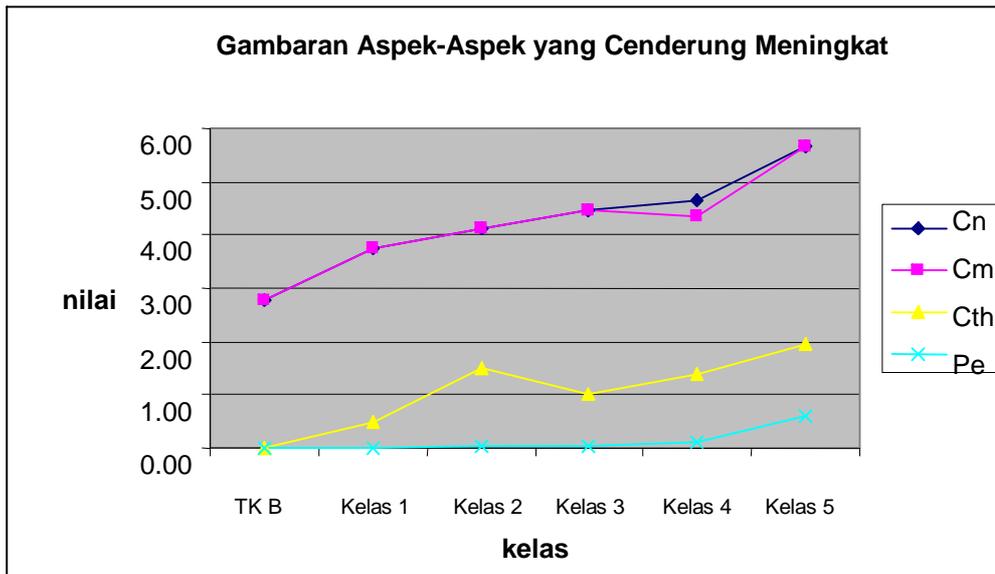
5.1.2 Aspek-aspek TCT-DP pada siswa yang cenderung menurun



Grafik 2: Aspek TCT-DP yang cenderung menurun

Hasil pada Grafik 2 menunjukkan adanya suatu kecenderungan nilai aspek *Connections made with a line (CI)* yang menurun sejalan dengan meningkatnya kelas siswa, yaitu pada siswa TK B berturut-turut sampai dengan siswa kelas tiga SD. Aspek ini menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan gagasan secara spontan sebagai interpretasi terhadap stimulus yang diterima, dengan cara menghubungkan beberapa stimulus yang ada. Dengan demikian terlihat di sini bahwa siswa yang jenjang pendidikannya lebih rendah relatif lebih spontan dan lebih bebas dalam menghubungkan atau mengaitkan satu hal dengan hal lainnya untuk mengembangkan gagasannya. Keadaan ini terutama dijumpai pada siswa TK-B sampai dengan siswa kelas tiga SD. Kecenderungan yang sama juga terlihat pada siswa kelas empat SD dan kelas lima SD.

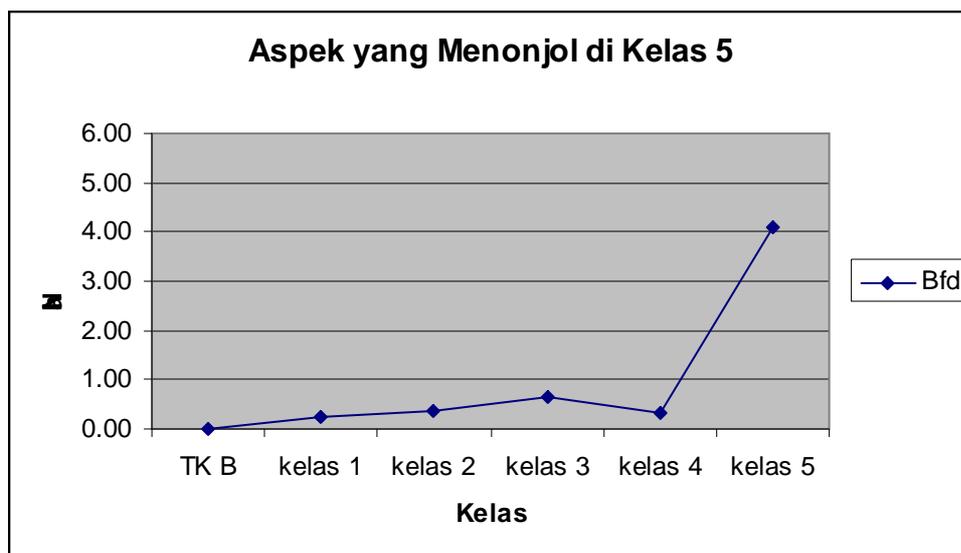
5.1.3 Aspek-aspek TCT-DP pada siswa yang cenderung meningkat



Grafik 3 : Aspek TCT-DP yang cenderung meningkat

Terlihat pada grafik 3, bahwa dari keseluruhan aspek-aspek TCT-DP terdapat kecenderungan peningkatan nilai seiring dengan semakin tinggi kelas siswa. Peningkatan tersebut muncul pada aspek-aspek *Continuation (Cn)*, *Completion (Cm)*, *Connection made that contribute to a theme (Cth)*, *Perspective (Pe)*. Aspek *Continuation (Cn)* memperlihatkan kemampuan atensi dan minat terhadap informasi yang tersedia. Aspek *Completion (Cm)* melihat keterbukaan persepsi terhadap data dan konteksnya, yang dalam hal ini terkandung bagaimana siswa memperoleh materi, memprosesnya, kemudian membentuk dan membentuk kembali materi yang diberikan. Aspek *Connection made that contribute to a theme (Cth)* menunjukkan kemampuan menginterpretasikan kembali dan / atau memberikan tema pada komposisi secara keseluruhan. Aspek *Perspective (Pe)* memperlihatkan fleksibilitas dalam mengubah dimensi figural, simbolik dan spatial dari materi yang diberikan.

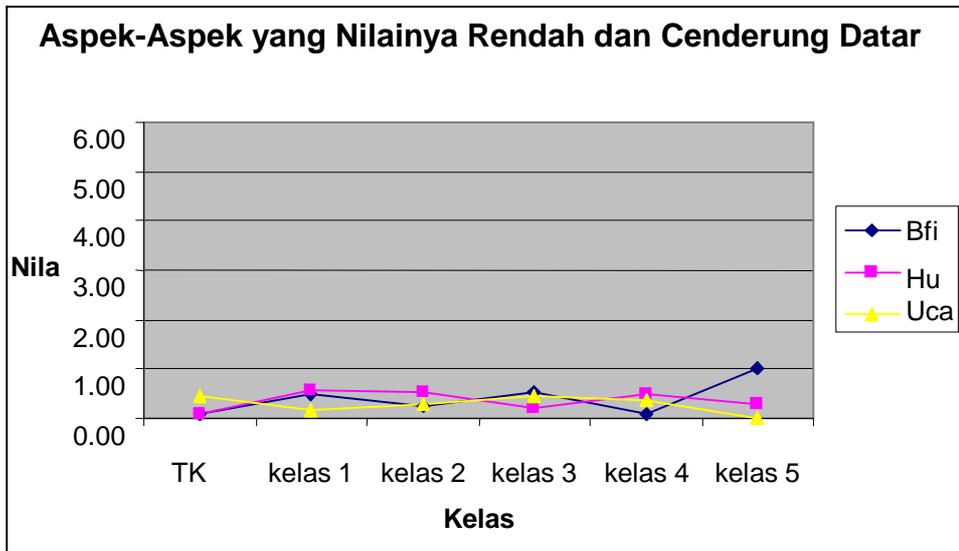
5.1.4 Aspek-aspek TCT-DP yang menonjol pada siswa kelas lima SD



Grafik 4: Aspek TCT-DP yang menonjol di kelas 5

Hasil pada Grafik 4 menunjukkan adanya aspek-aspek yang menonjol pada kelas 5. Aspek tersebut terutama dijumpai pada aspek *Boundary breaking that is fragment dependent (Bfd)*. Aspek ini melihat bagaimana siswa menanggapi figure yang berada di luar kotak, yaitu kemampuan untuk melintasi batas dan keterbatasan yang dimiliki. Hasil ini memperlihatkan bahwa siswa kelas lima SD secara menonjol menanggapi dan mengolah figure yang beradai di luar “frame” yang pada umumnya tidak diolah oleh responden di kelas lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa di kelas lima SD memiliki keberanian untuk melampaui batasan yang telah disediakan oleh lingkungan. Nilai yang tinggi pada aspek ini juga menunjukkan kesiapan untuk mengambil resiko.

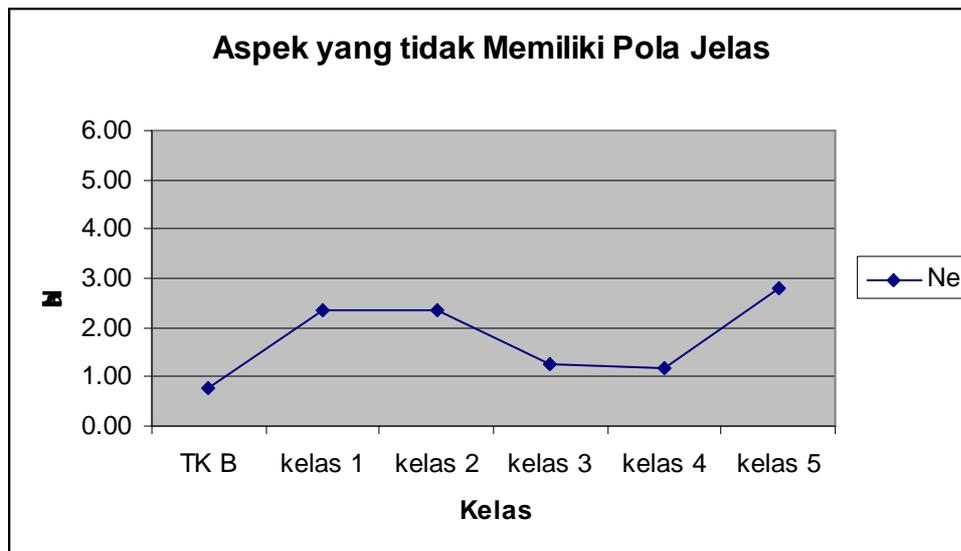
5.1.5 Aspek-aspek TCT-DP yang memiliki nilai rendah dan cenderung datar



Grafik 5: Aspek-Aspek TCT-DP yang Nilainya Rendah dan Cenderung Datar

Dari keseluruhan aspek-aspek TCT-DP, terdapat beberapa aspek yang memiliki nilai rendah (nilai tertinggi adalah satu) dengan grafik yang cenderung datar atau tidak berubah nilainya dari kelas TK B hingga kelas lima SD. Aspek tersebut adalah *Boundary breaking that is fragment independent (Bfi)*, *Humour and affectivity (Hu)*, dan *Unconventionality A (Uca)*. Nilai rendah pada ketiga aspek tersebut memperlihatkan, (1) kurangnya kesiapan siswa untuk mengambil risiko (*Bfd*), (2) kurangnya kemampuan dan kemauan siswa untuk melibatkan diri ke dalam produknya atau senantiasa mengambil jarak dengan produknya, yang terlihat dari kurangnya pemberian tema afektif-emosional, humor, ironi, ekspresi yang kuat atau abstraksi (*Hu*), (3) kurangnya kemampuan siswa membebaskan diri dari hal yang biasa atau sudah menjadi stereotipi (*Uca*).

5.1.6 Aspek-aspek TCT-DP yang tidak memiliki pola jelas pada setiap kelas.



Grafik 6: Aspek TCT-DP yang tidak memiliki pola yang jelas

Dari keseluruhan aspek-aspek TCT-DP, terdapat aspek yang tidak memiliki pola yang jelas pada setiap tingkatan kelas apakah memiliki kecenderungan menurun, kecenderungan naik, atau hanya muncul pada kelas tertentu. Aspek-aspek tersebut adalah aspek *New elements (Ne)*, yaitu kemampuan untuk menambahkan sesuatu pada materi yang sudah ada, dalam upaya menginterpretasikan kembali dan / atau memberikan tema pada komposisi secara keseluruhan.

5.1.7 Aspek TCT-DP yang tidak dimunculkan oleh siswa



Grafik 7: Aspek TCT-DP yang tidak dimunculkan oleh siswa

Pada penelitian ini ditemukan pula satu aspek yang tidak terdapat/tidak dimunculkan oleh seluruh siswa Sekolah Alam Bandung dari TK B sampai dengan kelas lima SD. Aspek tersebut adalah *Unconventionality B (Ucb)* yang menggambarkan kemampuan siswa untuk menghasilkan/menambahkan setiap surrealistic, gambar/elemen yang abstrak atau bersifat fiksi. Tidak adanya aspek tersebut menunjukkan bahwa siswa Sekolah Alam Bandung tergolong kurang bisa membebaskan diri dari hal-hal yang sudah biasa atau stereotipi, terutama dalam bentuk yang bersifat surealis, abstrak atau fiksi.

Rangkuman hasil penelitian

Secara umum hasil penelitian di atas dapat dirangkum dalam butir-butir berikut :

1. Dari keseluruhan aspek kreativitas, siswa memiliki kemampuan tinggi untuk melanjutkan materi yang diberikan, serta dalam memproses dan membentuk ulang materi yang diberikan
2. Siswa kurang bisa melihat sesuatu secara berbeda dari yang biasanya
3. Siswa kurang berani mengambil risiko
4. Siswa kurang melibatkan unsur emosi atau perasaan dalam karyanya, yang mencerminkan keadaan yang sama dalam kehidupan sehari-harinya.

5.2 Pembahasan

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian di atas, apakah dengan demikian sasaran

pendirian sekolah alam yang ke tiga dapat tercapai, yaitu Latihan Kepemimpinan (*leadership*), mengelola alam secara kreatif, pengalaman bekerja sama dalam kelompok, melatih rasa percaya diri, berdisiplin dan membentuk kemandirian. Hal ini mengingat rendahnya kemampuan siswa untuk bisa melibatkan unsur emosi atau perasaan dalam karyanya, yang mencerminkan keadaan yang sama dalam kehidupan sehari-harinya. Sementara aspek tersebut merupakan hal utama dalam menjalin relasi dengan orang lain, yang berperan penting saat siswa harus melakukan kerja sama dalam kelompok dan dalam memimpin orang lain.

Kenyataan dari hasil penelitian bahwa siswa kurang mampu untuk melihat sesuatu secara berbeda dari yang biasanya dan bahwa kurang berani menganbil risiko, juga memunculkan pertanyaan apakah dengan demikian siswa dapat diharapkan untuk bisa mengelola alam secara kreatif?

Hasil penelitian ini juga memunculkan temuan lain, bahwa terdapat aspek kreativitas yang mengalami perubahan sejalan dengan meningkatnya kelas siswa, apakah perubahan itu cenderung menaik, atau menurun. Penelitian ini masih belum bisa memberi kejelasan apakah hal tersebut berkaitan dengan perkembangan psikologis siswa, atau berkaitan dengan lamanya waktu stimulasi yang diterima oleh siswa selama mengikuti pendidikan di Sekolah Alam Bandung. Untuk mendapatkan jawaban yang lebih pasti dan rinci diperlukan penelitian lebih lanjut berkenaan dengan kedua hal tersebut.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah:

- Aspek kreativitas yang memiliki nilai tinggi pada siswa Sekolah Alam Bandung dari TK B sampai dengan kelas lima yaitu pada aspek *Continuation (Cn)* dan *Completion (Cm)* dibandingkan dengan aspek-aspek kreativitas lainnya. Pada kedua aspek ini, terlihat pula kecenderungan peningkatan nilai seiring dengan meningkatnya kelas siswa.
- Aspek TCT-DP yang nilainya berada diantara aspek-aspek yang nilainya menonjol tinggi (Aspek *Cn* dan *Cm*) dan aspek-aspek yang nilainya rendah (*Cl, Cth, Bfd, Bfi, Pe, Hu, Uca, Ucb, Ucc dan Ucd*) adalah aspek *New element (Ne)*.
- Aspek-aspek yang memiliki nilai terendah dibandingkan aspek-aspek lainnya adalah *Unconventional symbol-figure-combination (Ucc)*, *Unconventional non-stereotypical of given fragments/figures (Ucd)*.
- Aspek yang mengalami penurunan sejalan dengan meningkatnya kelas siswa adalah pada aspek *Connections made with a line (Cl)* yaitu berturut-turut menurun pada siswa TK B sampai dengan siswa kelas 3 SD.
- Aspek-aspek yang cenderung meningkat seiring dengan tingkat kelasnya adalah: *Continuation (Cn)*, *Completion (Cm)*, *Connection made that contribute to a theme (Cth)*, *Perspective (Pe)*.
- Aspek yang menonjol pada kelas 5 adalah aspek *Boundary breaking that is fragment dependent (Bfd)*.
- Aspek yang memiliki nilai rendah adalah *Boundary breaking that is fragment independent (Bfi)*, *Humour and affectivity (Hu)*, dan *Unconventionality A (Uca)*. Aspek-aspek tersebut juga cenderung menetap atau tidak mengalami penurunan/meningkat sejalan dengan meningkatnya kelas siswa.
- Aspek-aspek kreativitas yang tidak memiliki pola jelas pada setiap tingkatan kelas adalah aspek *New elements (Ne)*.
- Aspek yang tidak dimunculkan oleh seluruh siswa Sekolah Alam Bandung dari TK B sampai dengan kelas 5 SD, adalah *unconventional symbolic-abstract-fictional (Ucb)*.

6.2 Saran

- Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui apakah aspek kreativitas yang mengalami perubahan sejalan dengan meningkatnya kelas siswa, berkaitan dengan

perkembangan psikologis siswa, atau berkaitan dengan lamanya waktu stimulasi yang diterima oleh siswa selama mengikuti pendidikan di Sekolah Alam Bandung.

- Penyelenggara Sekolah Alam Bandung perlu memikirkan bentuk-bentuk stimulasi yang bisa diberikan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa untuk melihat sesuatu secara berbeda dari yang biasanya (*unconventional*), keberanian siswa untuk mengambil risiko, serta kemampuan siswa untuk melibatkan unsur emosi dalam setiap aktivitasnya, yang merupakan hal penting untuk dapat menjalin relasi social yang menyenangkan dalam rangka menjalin kerja sama dan memimpin orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Feist, G.J. (1999)., The Influence of Personality on Artistic and Scientific Creativity, dalam R J. Sternberg (Ed.) (1999), *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge

University Press.

Hurlock, E., (1978)., *Child Development*, sixth edition. Tokyo: McGraw Hill Kogakusha.

Martindale, C., (1999)., Biological bases of creativity, dalam R J. Sternberg (Ed.) (1999), *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.

Matlin, M.W., (1994)., *Cognition, third edition, international edition*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich

Nickerson, R.S., (1999)., Enhancing creativity, dalam R J. Sternberg (Ed.) (1999), *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.

Sternberg, R.J. & Lubart, T.I, (1999), The concept of creativity: Prospects and paradigms, dalam R J. Sternberg (Ed.) (1999), *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.

Tim Penyusun Kurikulum Sekolah Alam Bandung. 2004. Handout kurikulum Sekolah Alam Bandung

Urban, K.K., (1996)., *Test for Creative Thinking - Drawing Production. Manual*. Frankfurt: Swets & Zeitlinger.