

## PENGARUH PELATIHAN KETRAMPILAN KREATIF TERHADAP KREATIVITAS

Ni Made Taganing Kurniati

Fakultas Psikologi, Universitas Gunadadarma  
Jl. Margonda Raya 100 Depok-16424  
taganing@yahoo.com

### ABSTRAK

*Penelitian ini merupakan studi eksperimental yang bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh pelatihan Ketrampilan Kreatif untuk meningkatkan kreativitas. Hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh Pelatihan Ketrampilan Kreatif terhadap kreativitas. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah mahasiswa tingkat akhir dan freshgraduated fakultas Psikologi Universitas Gunadarma (N=21). Analisis data yang dilakukan dengan U Mann Whitney Test menunjukkan nilai  $U=77.5$  ( $p<0.01$ ). Dengan demikian, hipotesis diterima dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pelatihan Ketrampilan Kreatif terhadap kreativitas. Dengan kata lain pelatihan Ketrampilan Kreatif ini efektif untuk meningkatkan kreativitas.*

*Kata Kunci: Kreativitas, Ketrampilan Kreatif, Pelatihan Kreativitas, Kelancaran Ide, Originalitas*

### 1. PENDAHULUAN

Pentingnya kreativitas telah diakui secara luas. Pengembangan dan pembaharuan di berbagai bidang dapat dilakukan jika berhasil dimunculkan gagasan-gagasan baru yang dihasilkan oleh individu yang kreatif. Hal ini terjadi karena individu yang kreatif dapat menghasilkan gagasan yang orisinil di samping memenuhi beberapa standar nilai (Anderson 1980). Selama berabad-abad kreativitas cenderung diabaikan dalam penelitian ilmiah, karena dipercayainya asumsi bahwa kreativitas adalah bawaan dan hanya dimiliki oleh orang genius sehingga tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang menjadi kreatif.

Pada perkembangan selanjutnya, terjadi titik balik yang menggembirakan karena ditemukan bahwa setiap orang yang normal adalah kreatif meskipun dalam tingkat yang bervariasi (Anderson 1980). Kreativitas, sebagai suatu potensi, dimiliki oleh tiap orang. Tiap orang mempunyai imajinasi dan keinginan untuk mengubah sesuatu menjadi sesuatu yang lain. Kreativitas adalah sesuatu yang dapat dikembangkan. Namun, pengembangan ini tidak dapat terjadi begitu

saja, melainkan melalui proses belajar. Pelatihan merupakan salah satu metode yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk meningkatkan kreativitas. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan yang disebut pelatihan KRK (Ketrampilan yang Relevan dengan Kreativitas) terbukti efektif untuk meningkatkan kelancaran ide, salah satu aspek kreativitas pada subjek siswa SMA (Taganing 1997). Penelitian ini ingin memodifikasi pelatihan tersebut sehingga lebih efisien dan menguji efektivitasnya terhadap kreativitas secara keseluruhan, bukan hanya kelancaran ide. Pengujian juga dilakukan pada kelompok subjek yang lain.

### 2. KREATIVITAS

Pada umumnya kreativitas didefinisikan dalam empat jenis batasan, yang disebut sebagai *the Four P's of creativity*, yakni *Person, Process, Press, dan Product* (Munandar 1977). Definisi yang menekankan *person* dikemukakan oleh Hulbeck, bahwa tingkah laku kreatif adalah pengungkapan dari seluruh kepribadian seseorang pada lingkungan dengan cara yang kreatif. Spearman lebih menekankan

*process* dengan mendefinisikan kreativitas sebagai proses untuk mencari atau membuat hubungan antara kesadaran dengan sub kesadaran. Demikian juga Torrance yang mendefinisikan kreativitas sebagai proses untuk peka terhadap masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, kehilangan elemen, ketidakharmonisan, dan seterusnya untuk kemudian mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan-pertanyaan, membentuk hipotesis tentang kekurangan-kekurangan tersebut, melakukan pengetesan yang berulang-ulang dan modifikasi terhadap hipotesis yang dibuat, dan pada akhirnya mengkomunikasikan hasilnya. Sementara definisi yang menekankan *press* menyatakan bahwa kondisi lingkungan dan individu dapat menekan atau menghambat kreativitas. Definisi yang menekankan *product* dikemukakan oleh Batton dengan mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Masih menekankan produk, Anderson (1980) mendefinisikan kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang tidak umum atau orisinal dan memenuhi beberapa standar nilai. Orisinal biasanya dikaitkan dengan budaya. Suatu gagasan dikatakan orisinal jika merupakan hal baru bagi budaya tersebut. Sementara standar nilai menetapkan syarat adanya unsur penemuan atau penciptaan dan gagasan tersebut bersifat sosial, artinya harus dikomunikasikan kepada masyarakat.

Berangkat dari berbagai studi terhadap kreator terkenal, literatur empiris, serta observasi langsung dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa dan guru kreatif, Gallo (1983) menyimpulkan bahwa ada suatu pola yang muncul dari individu yang kreatif. Pola tersebut berupa faktor-faktor seperti apa yang diidentifikasi oleh Guilford (dalam Gallo 1983) sebagai kepekaan terhadap masalah, kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Gallo (1983) mengemukakan bahwa berpikir kreatif, sebagai aktivitas kreatif, melibatkan minimal dua proses kreatif, yakni berpikir divergen dan berpikir konvergen. Berpikir konvergen merupakan kemampuan

untuk mengasalkan solusi tunggal yang tepat terhadap suatu masalah. Kemampuan ini mengarah menuju respon tunggal dan terbatas, serta sangat tergantung pada reproduksi dari hal sebelumnya yang telah dipelajari dan pada penggolongan pengalaman baru. Proses ini juga disebut sebagai pemecahan masalah secara logis (*logical problem solving*) dan merupakan perilaku yang diukur dengan tes inteligensi.

Berpikir divergen memerlukan kapasitas untuk bergerak secara fleksibel dalam mencari faktor-faktor yang relevan dengan hal yang spesifik. Kemampuan ini mengantar pada penghasilan sejumlah besar respon yang bervariasi, ide-ide baru, dan kemungkinan-kemungkinan logis (*logical possibilities*).

Dalam penelitian ini, batasan yang digunakan berada dalam kerangka berpikir divergen atau produksi divergen seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1977) bahwa kreativitas adalah proses yang termanifestasi dalam kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dari pikiran dengan pemahaman bahwa batasan ini tidak sendirian menjelaskan kreativitas yang sedemikian luas, namun merupakan hal yang mutlak penting. Kelancaran ide dipahami sebagai kemampuan untuk mengemukakan sejumlah besar gagasan secara cepat. Penekanannya adalah pada kuantitas bukan kualitas. Keluwesan adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai jenis gagasan tanpa terkungkung oleh suatu kekakuan. Sementara keaslian adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik dan tidak umum secara statistik dari populasi di mana individu menjadi anggota. Prinsip ini meletakkan kemampuan berpikir kreatif dalam kerangka berpikir divergen sesuai dengan pendapat Guilford (1971) yang menekankan kemampuan berpikir kreatif sebagai perluasan gagasan dari informasi yang yang diberikan dengan penekanan pada variasi hasil dari sumber yang sama.

Pada dasarnya ada tiga komponen yang harus ada agar seseorang kreatif, yakni pengetahuan dan kemampuan yang relevan dengan bidang-bidang masalah (*domain relevant ketrampilan*), ketrampilan kreatif (*creativity relevant skill*), dan motivasi untuk mengerjakan

tugas (*task motivation*) (Amabile 1983; Sternberg & Lubart 1996). Dengan demikian, agar seseorang bisa menghasilkan bangunan arsitektur yang kreatif, misalnya, ia haruslah mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam bidang arsitektur, mempunyai ketrampilan kreatif, dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengerjakan tugas, dalam ini menghasilkan bangunan. Pengetahuan dan kemampuan dalam bidang arsitek bisa didapat dari pendidikan di bidang arsitektur di perguruan tinggi dan/atau melalui pengalaman di lapangan. Tanpa penguasaan di bidang ini, tidaklah mungkin seseorang menghasilkan karya yang kreatif. Motivasi untuk mengerjakan tugas bermanfaat untuk membuat seseorang tetap bertahan di saat menjumpai kesulitan dan membuat seseorang mengerahkan daya upaya untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Ketrampilan kreatif merupakan ketrampilan dalam berpikir yang dibutuhkan untuk dapat menghasilkan ide-ide kreatif. Tanpa adanya ketrampilan kreatif, ide-ide yang seharusnya merupakan gagasan yang brilian bisa saja patah di tengah jalan, karena dinilai secara prematur.

Walaupun setiap orang mempunyai cara berpikir sendiri yang tergantung pada berbagai macam masalah yang akan dipecahkan, dalam berpikir kreatif, terdapat pola berulang yang sama. Amabile (1983), mengajukan Proses Kreatif dengan melibatkan tiga komponen kreativitas di atas sebagai berikut:

#### **Tahap 1. Penyajian Tugas atau Masalah (*Problem or Task Presentation*)**

Penyajian tugas atau masalah merupakan tahap awal dari proses kreatif. Motivasi terhadap tugas dalam hal ini mempunyai peranan yang penting. Bila individu memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, maka proses sudah cukup memadai untuk berlangsung. Hal penting dalam tahap pertama ini adalah bagaimana individu bersikap terhadap tugas atau masalah yang dihadapi, apakah individu tertarik secara intrinsik terhadap tugas atau masalah. Bila tertarik, maka proses akan dimulai dengan mengadakan persiapan untuk melakukan respon.

#### **Tahap 2. Persiapan (*Preparation*)**

Dalam hal ini individu aktif mengumpulkan informasi tentang respon-respon yang relevan dengan pemecahan dan penyelesaian tugas atau masalah yang dihadapi. Apabila bahan-bahan informasi mengenai bidang-bidang masalah (*domain relevant skill*) sudah cukup kaya, individu selanjutnya melakukan eksplorasi dalam penyelesaian tugas

#### **Tahap 3. Penghasilan Respon (*Respon Generation*)**

Pada tahap ini dihasilkan respon terhadap stimulus atau masalah yang dihadapi, di mana tingkat kebaruan produk atau respon diharapkan. Ketrampilan kreatif dan motivasi dalam tahapan ini memainkan peranan penting. Ketrampilan kreatif dapat berperan sebagai pengontrol eksekutif yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan dalam tahap penghasilan respon dengan menunda penilaian kritis terhadap respon-respon yang dihasilkan sehingga pilihan respon tetap terbuka. Akumulasi ketrampilan kreatif akan menentukan keluwesan dalam memilih cara-cara untuk menghadapi tugas atau masalah, menentukan adanya perhatian terhadap aspek-aspek tertentu dari suatu tugas, dan perluasan terhadap cara yang digunakan dalam mencari solusi. Motivasi terhadap tugas juga dapat meningkatkan akumulasi ketrampilan kreatif. Motivasi ini, terutama yang intrinsik, meningkatkan tingkah laku pengambilan risiko. Pada intinya yang dipentingkan pada tahap ini adalah dihasilkannya respon sebanyak-banyaknya untuk kemudian diuji pada tahap berikutnya. Dengan demikian, kemungkinan untuk menghasilkan respon yang baru dan tepat akan semakin besar pula.

#### **Tahap 4. Pengujian Respon (*Respon Validation*)**

Dalam tahap ini, pengetahuan dan kemampuan dalam bidang tugas atau masalah yang dikerjakan (*domain relevant skill*) berfungsi kembali, yakni untuk menentukan validitas dari pilihan respon yang dihasilkan dalam proses sebelumnya. Respon-respon tersebut diuji kebenarannya atau kedekatannya berdasarkan kriteria pengetahuan yang dimiliki. Pada tahap ini ditentukan apakah produk atau respon yang dihasilkan berguna, benar, berarti, dan baru

#### **Tahap 5. Perolehan Hasil (*Outcome*)**

Tahap selanjutnya dalam rangkaian proses kreatif adalah perolehan hasil atau keputusan setelah melalui pengujian respon. Jika tes dapat dilewati secara sempurna dan tujuan dapat tercapai, maka proses akan berhenti. Jika terdapat kegagalan penuh atau jika respon yang dihasilkan tidak layak, proses juga akan terhenti. Jika ada kemajuan atau paling sedikit telah dihasilkan respon yang layak, maka proses akan kembali pada tahap pertama dan akan diproses kembali.

### 3. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPE- NGARUHI KREATIVITAS

Pada tiap-tiap usia perkembangan, dalam kondisi absennya hambatan-hambatan lainnya, anak-anak dengan inteligensi tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak yang mempunyai inteligensi yang lebih rendah. Kreativitas yang ditandai dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru tergantung pada kemampuan untuk menerima pengetahuan dan pengalaman sebelumnya (Amabile 1983; Sternberg & Lubart 1996). Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi taraf inteligensi seseorang, makin tinggi kreativitasnya (Marsh; McNemar dalam Telford & Dawrey 1981; Munandar 1977).

Sternberg dan Lubart (1996) mengemukakan bahwa studi-studi kreativitas terbaru menghipotesiskan bahwa untuk terjadinya kreativitas, ada berbagai komponen yang hadir bersama. Ini yang disebutnya sebagai pendekatan konfluens (*confluence approach*) terhadap studi tentang kreativitas. Ia mengemukakan teori investasi yang menyebutkan bahwa orang kreatif adalah orang yang mau dan membeli rendah dan menjual tinggi. Membeli rendah mengandung arti mengikuti ide yang tidak terkenal dan tidak disukai tetapi potensial untuk berkembang. Pertama kali dipresentasikan, seringkali ide ini dilawan. Individu kreatif bertahan menghadapi perlawanan ini untuk akhirnya dapat menjual dengan harga tinggi, dan kemudian pindah pada ide baru lainnya yang tidak populer.

Menurut teori investasi, kreativitas memerlukan enam sumber yang terpisah satu sama lain tetapi saling berhubungan, yaitu kemampuan intelektual, pengetahuan, pola

pikir, kepribadian, motivasi, dan lingkungan. Adapun uraiannya masing-masing adalah sebagai berikut.

#### a. Kemampuan intelektual;

Tiga kemampuan intelektual yang penting adalah: 1). Kemampuan sistesis untuk melihat masalah dengan cara baru dan untuk keluar dari kungkungan pikiran konvensional; 2) kemampuan analisis untuk mengenali mana ide yang berharga dan tidak; 3) kemampuan praktis-kontekstual untuk mengetahui bagaimana cara mempersuasi orang untuk menghargai ide tersebut atau dengan kata lain bagaimana cara menjual ide kepada orang lain.

#### b. Pengetahuan.

Pengetahuan akan bidang yang ditekuni membuat seseorang dapat berkembang.

#### c. Pola Pikir.

Pola legislatif penting bagi kreativitas, yaitu pola berpikir di mana individu lebih menyukai berpikir dengan cara baru yang dipilihnya sendiri.

#### d. Kepribadian.

Berbagai penelitian mendukung pentingnya sifat-sifat kepribadian tertentu untuk terjadinya kreativitas. Sifat-sifat tersebut diantaranya: kemauan untuk mengatasi rintangan, kemauan untuk bertoleransi pada ketidakjelasan, efikasi diri (*self-efficacy*). Secara khusus, membeli rendah dan menjual tinggi mengandung arti bahwa individu berani menentang kelompok sehingga dapat menghadapi kaidah-kaidah jika ingin berpikir dan berperilaku dengan cara kreatif.

#### e. Motivasi.

Motivasi intrinsik esensial bagi kreativitas. Penelitian Amabile (1983) dan Dharmayana (1989) menunjukkan pentingnya motivasi intrinsik untuk menghasilkan karya kreatif. Amabile (1983) menekankan bahwa jarang orang benar-benar kreatif bila tidak mencintai apa yang mereka kerjakan dan bila tidak memfokuskan diri pada pekerjaan dari pada hasil dan penghargaan.

#### e. Lingkungan.

Individu membutuhkan lingkungan yang mendukung dan menghargai ide-ide kreatif.

Sternberg dan Lubart menekankan bahwa dengan memandang pertemuan (konfluens) dari komponen-komponen, kreativitas dihipotesiskan lebih dari sekedar penjumlahan dari tingkat berfungsi masing-masing komponen yang berhasil dicapai oleh seseorang. Ada tiga penjelasan, pertama mungkin beberapa komponen terhambat (misalnya pengetahuan) sehingga kreativitas tidak dimungkinkan. Kedua, kompensasi parsial bisa terjadi bila satu komponen yang kuat (seperti motivasi) menetralkan kelemahan pada komponen yang lain (seperti lingkungan). Ketiga, interaksi juga bisa terjadi antar komponen, seperti antar inteligensi dengan motivasi, yang mana tingkat yang tinggi pada komponen tersebut menyebabkan peningkatan kreativitas secara multiplikatif.

Rawlinson (1986) mengemukakan ada beberapa hambatan yang merintang individu untuk berpikir kreatif, diantaranya: a. Mengharapkan jawaban tunggal dan tepat, b. Tidak berusaha menentang kenyataan, c. Dibatasi oleh kelaziman, d. Evaluasi dini terhadap ide-ide yang muncul, d. Takut dinilai negatif atas ide baru yang dihasilkan.

#### 4. PELATIHAN KETRAMPILAN KREATIF

Pelatihan Ketrampilan Kreatif merupakan pelatihan yang didesain untuk meningkatkan kreativitas dengan meningkatkan ketrampilan kreatif (*creativity relevant skill*) dalam kerangka teori yang dikemukakan oleh Amabile (1983). Ketrampilan kreatif terdiri dari tiga aspek, yakni pola kognitif, pengetahuan tentang heuristik untuk menghasilkan ide-ide baru, dan pola kerja (Amabile 1983). Namun dalam penelitian ini, pelatihan akan difokuskan pada pola kognitif dan heuristik untuk menghasilkan ide baru. Secara teoritis, penjelasan aspek-aspek ketrampilan kreatif adalah sebagai berikut.

Pola kognitif menyangkut kecakapan dalam memahami kompleksitas dan kemampuan untuk memecahkan aturan-aturan dalam memecahkan masalah. Pola kognitif terdiri dari kemampuan untuk:

1. Memecahkan aturan perseptual. Studi yang dilakukan oleh Duncker (dalam Amabile

1983) menunjukkan bahwa subjek yang memecahkan masalah secara kreatif adalah yang bisa melihat kotak paku payung sebagai alas lilin, tidak hanya sebagai wadah.

2. Memecahkan aturan kognitif atau menemukan jalur kognitif yang baru. Newel (dalam Amabile 1983) mengemukakan bahwa solusi kreatif dari pemecahan masalah akan dihasilkan bila strategi pemecahan masalah yang lama ditinggalkan dan beralih pada cara baru
3. Menjaga pilihan respon tetap terbuka sepanjang dimungkinkan. Dalam studi terhadap mahasiswa seni, Getzels & Csikszentmihalyi (dalam Amabile 1983) menemukan bahwa mahasiswa yang melukis dengan tanpa perencanaan menghasilkan lukisan yang lebih kreatif dari pada mahasiswa yang benar-benar menguasai langkah-langkah yang akan dijalani
4. Menyingkirkan penilaian
5. Menggunakan katagori yang luas. Individu yang menggolongkan informasi secara luas dan yang dapat melihat hubungan antara berbagai informasi yang terbatas dapat lebih menghasilkan karya dan respon kreatif (Cropley dalam Amabile 1983)
6. Memecah naskah tugas. Naskah tugas dalam hal ini adalah langkah-langkah yang teratur untuk mengerjakan tugas atau memecahkan masalah. Kemampuan untuk dapat memecahkan 'naskah' yang telah dikenal dan digunakan secara umum adalah penting untuk timbulnya kreativitas. Ketrampilan kreatif juga meliputi pengetahuan tentang heuristik untuk menghasilkan ide-ide baru. Heuristik dalam hal ini diartikan sebagai prinsip-prinsip atau aturan umum yang dapat membantu dalam mendekati masalah atau tugas. Beberapa heuristik adalah sebagai berikut:
  - (a) Ketika semua yang lain gagal, cobalah sesuatu yang counter intuitif (Newel dkk dalam Amabile 1983)
  - (b) Buatlah yang biasa menjadi aneh (Gordon dalam Amabile 1983)

- (c) Hasilkan hipotesis dengan menganalisis studi kasus, menggunakan analogi, menghitung pengecualian, dan menyelidiki insiden yang paradoks (McGuire dalam Amabile 1983)

Dalam hal ini, heuristik kreatif hendaknya dilihat sebagai metode untuk memecahkan masalah yang akan menuntun pada pemecahan aturan dan penghasilan ide-ide baru dan bukannya sebagai aturan-aturan kaku yang diterapkan tanpa berpikir.

Pola kerja yang kondusif terhadap kreativitas merupakan elemen yang esensial dari ketrampilan kreatif. Sebagai contoh, kemampuan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama merupakan sisi yang penting dari pola kerja, sejajar dengan 'kelupaan yang produktif', yakni kemampuan untuk membuang strategi pencarian yang tidak produktif dan secara temporal mengesampingkan masalah yang amat sulit.

Fokus pelatihan ketrampilan kreatif adalah sikap positif terhadap kreativitas dan terhadap pelatihan ketrampilan kreatif (sesi Ceramah dan Diskusi tentang Kreativitas), pengenalan diri akan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kreativitas diri (sesi Kreativitas dan Hambatan, sesi Pengenalan Diri), menyingkirkan penilaian (sesi Brainstorming), memecah aturan kognitif, memecah aturan persepsi, memecah naskah tugas (Sesi Persepsi Bebas), imajinasi kreatif (sesi Imajinasi Kreatif), dan pikiran bebas konform (sesi Breani Tampil Beda). Pelatihan ini dilaksanakan selama 1 hari (4 jam ditambah 1 jam istirahat)

## 5. METODE

Variabel tergantung adalah kreativitas, sedangkan variabel bebasnya pelatihan ketrampilan kreatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat akhir dan *freshgraduated* Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma yang berjumlah 21 orang. Kreativitas diukur dengan Tes Kreativitas Verbal yang disusun oleh Munandar (1977). Untuk pretest digunakan Tes Kreativitas Verbal P1, sementara posttest digunakan Tes Kreativitas Verbal P2. Inteligensi yang

mempengaruhi kreativitas dikontrol pada saat analisis data dan diukur dengan *Advance Progressive Matrice*. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* (Campbell & Stanley 1966). Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *U Mann-Withney test*. Tes ini merupakan alternatif paling baik di antara tes-tes non parametrik setelah uji-t tidak dapat dipergunakan. Uji-t sendiri tidak dapat dipergunakan karena tidak terpenuhinya syarat seperti yang dikemukakan oleh Hadi (1988) bahwa jumlah subjek minimal 30.

## 6. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian menunjukkan nilai  $U = 77.5$  ( $p < 0.01$ ). Hal ini menunjukkan ada perbedaan kreativitas yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan. Rata-rata skor kreativitas pada pretest adalah 104.67 (katagori rata-rata), sementara posttest 116.38 (katagori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan Ketrampilan Kreatif efektif untuk meningkatkan kreativitas.

Peningkatan kreativitas terjadi karena meningkatnya ketrampilan kreatif, khususnya pola kognitif dan heuristik, yang diintervensi dalam penelitian ini. Pembentukan pola kognitif yang meliputi kemampuan untuk memecah aturan kognitif, menggunakan katagori yang luas, dan memecah 'naskah' tugas dalam penelitian ini diintervensi melalui sesi Persepsi bebas, sementara pola kognitif yang lain, yakni menyingkirkan penilaian diintervensi melalui sesi Brainstorming.

Peningkatan kreativitas dalam penelitian ini juga mendukung pendapat Amabile (1983) tentang peranan heuristik untuk meningkatkan kreativitas. Heuristik adalah prinsip-prinsip atau aturan umum yang dapat membantu dalam mendekati tugas atau masalah. Pada beberapa sesi pada pelatihan, peserta diperkenalkan dengan heuristik yang relevan dengan materi.

Imajinasi yang dikemukakan oleh Osborn (1963) dan Collins (1985) sebagai hal penting dalam penghasilan karya kreatif, yang dalam pelatihan ini diintervensi dalam sesi Imajinasi Kreatif, turut menyumbang terhadap peningkatan kreativitas.

Faktor afektif juga berpengaruh terhadap kreativitas. Amabile menyebutkan tentang pikiran bebas konform, Kuwato (1991) menekankan pentingnya keberanian mengambil risiko, dan Sternberg & Lubart (1996) menekankan keberanian menentang kerumunan. Melalui sesi Berani Tampil Beda hal tersebut diintervensi dalam pelatihan ini.

Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah peranan suasana lingkungan yang kondusif untuk munculnya kreativitas. Suasana yang kondusif itu meliputi beberapa hal seperti penciptaan keamanan psikologis yang terwujud dalam rasa aman (Rogers dalam Afiatin 1988), penciptaan keamanan psikologis yang tercermin dalam adanya penerimaan apa adanya, rasa bebas penilaian, dan empati (Kuwato 1991), penciptaan suasana yang mendukung dan menghargai (Sternberg & Lubart 1996). Dalam pelatihan ini, hal tersebut diupayakan lewat intervensi pelatih pada tiap-tiap sesi.

Sikap positif terhadap kreativitas dan terhadap pelatihan Ketrampilan Kreatif seperti yang diupayakan melalui sesi Diskusi tentang Kreativitas tampaknya berhasil menimbulkan motivasi subjek untuk mengikuti pelatihan dengan aktif dan sungguh-sungguh. Hal ini juga nampak pada *feedback* peserta yang diisi pada lembar evaluasi yang menunjukkan ketertarikan mereka.

Pembentukan sikap positif ini dilengkapi dengan pembentukan *ego involvement* dengan usaha mengenal faktor-faktor yang sering menghambat kelancaran ide pada masing-masing peserta, dengan bantuan *Johari Window* dalam sesi Pengenalan Diri yang sebelumnya didahului dengan diskusi kelompok terarah. Diskusi ini membahas kasus faktual untuk memahami faktor-faktor penghambat kreativitas. Setelah peserta menemukan dan menyadari kekuatan ataupun kelemahannya, peserta ditunjukkan bahwa melalui pelatihan Ketrampilan Kreatif, kekuatan yang ada akan semakin dioptimalkan dan sebaliknya kelemahan akan diminimalkan. Dengan demikian peserta merasa bahwa pelatihan ini bermanfaat secara pribadi untuk mereka. Hal inilah yang kemudian menimbulkan kesiapan dan motivasi subjek untuk mengikuti pelatihan.

Ketertarikan dan keterlibatan peserta dalam pelatihan juga ditimbulkan oleh diterapkannya metode yang bervariasi, seperti ceramah dan diskusi, game, evaluasi diri, dan umpan balik yang sebagian benar menuntut keaktifan peserta. *Icebreaker* tampak berperan dalam mencairkan kekakuan suasana yang terjadi pada awal pelatihan. Peserta menjadi lebih rileks sekaligus dibukakan cara berpikir divergen melalui hal sederhana sehari-hari.

Studi pustaka dan penelitian terdahulu menunjukkan kuatnya peranan inteligensi terhadap kreativitas. Oleh karena itu, pada saat analisis data faktor ini dikontrol dengan melakukan analisis tambahan yang memisahkan subjek dengan inteligensi kategori rata-rata dengan subjek dengan inteligensi kategori tinggi/sangat tinggi. Rata-rata skor kreativitas pada subjek dengan IQ rata-rata (N=9) sebelum pelatihan adalah 102.33 (kategori rata-rata) dan sesudah pelatihan 113.11 (kategori tinggi). Terdapat rata-rata peningkatan 10.78 pada subjek dengan inteligensi rata-rata. Sementara rata-rata skor kreativitas pada subjek dengan IQ tinggi dan sangat tinggi (N=11) sebelum pelatihan adalah 106 (kategori rata-rata) dan sesudah pelatihan 118.55 (kategori tinggi). Terdapat rata-rata peningkatan skor kreativitas 12.55 pada subjek dengan inteligensi tinggi dan sangat tinggi. Baik kelompok subjek dengan IQ rata-rata maupun kelompok subjek dengan IQ tinggi dan sangat tinggi menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan sesudah pelatihan (nilai *U Mann-Whitney* pada kelompok dengan IQ rata-rata (N=9) = 18 ( $p < 0.05$ ), nilai *U Mann-Whitney* pada kelompok dengan IQ tinggi dan sangat tinggi (N=11) = 17 ( $p < 0.01$ )). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ketrampilan kreatif ini efektif baik bagi subjek dengan kategori IQ rata-rata maupun tinggi/sangat tinggi.

## 7. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari eksperimen ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pelatihan Ketrampilan Kreatif terhadap Kreativitas, dengan kata lain pelatihan Ketrampilan Kreatif efektif untuk meningkatkan kreativitas. Saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Karena terbukti efektif, maka pelatihan ini direkomendasikan untuk diberikan pada mahasiswa sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas, mengingat pentingnya peranan kreativitas
2. Mengingat manfaat kreativitas dalam berbagai bidang, disarankan untuk menguji efektivitas pelatihan ini pada kelompok yang lain, seperti profesi arsitek, bagian periklanan, dan lain-lain
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain true eksperimen dan melakukan pengontrolan terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi kreativitas pada saat pemilihan subjek

#### 8. DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Afiatin, "Perbedaan Kreativitas Anak berdasarkan Kedudukan Sosial Ekonomi Orang Tua, Penelitian pada Siswa-Siswa Kelas 1 SMP Negeri III Yogyakarta", *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 1988
- [2] T.M. Amabile, "The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization", *Journal of Personality and Social Psychology*. 45, pp 357-376, 1983
- [3] B.F. Anderson, *The Complete Thinker*, New Jersey: 1980
- [4] D.T. Campbell & J.C. Stanley, *Experimental and Quasi-Experimental Design for Research*, Chicago: Rand McNally Publishing Company, 1966
- [5] G.R. Collins, *The Magnificent Mind*, Texas: Word Books Publisher, 1985
- [6] W. Dharmayana, "Hubungan antara Motivasi Intrinsik dengan Kreativitas Siswa SMA Negeri di Kota Denpasar", *Tesis*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 1989
- [7] D. Gallo, *Educating for Creativity: A Holistic Approach*. Pennsylvania: The Franklin Institute, 1983
- [8] Guilford, *The Nature of Human Intelligence*, London: McGraw-Hill, 1971
- [9] S. Hadi, *Statistik 2*, Yogyakarta: Penerbit Andi Offset, 1988
- [10] T.Kuwato, "Peranan Peran Jenis terhadap Kreativitas", *Disertasi*, Yogyakarta: Universitas Gadjah mada, 1991
- [11] S.C.U. Munandar, *Creativity and Education. A Study of Relationship Between Measures of Creative Thinking and A Number of Educational Variables in Indonesians Pymasry and Secondary Schools*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud, 1977
- [12] A.F. Osborn, *Applied Imagination, Principle and Procedures of Creative Problem Solving*, 3<sup>rd</sup> Edition, New York: Charles Scribner's Sons, 1963
- [13] I.G. Rawlinson, *Berpikir Kreatif dan Brainstorming*. Jakarta: Penerbit Airlangga, 1986
- [14] R.J. Sternberg & T.I., "Investing in Creativity", *American Psychologist*, 51, pp 677-688, 1996
- [15] N.M. Taganing, "Efektivitas Pelatihan KRK (Ketrampilan yang Relevan dengan Kreativitas) terhadap Kelancaran Ide, Kreativitas) terhadap Kelancaran Ide, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 1997
- [16] C.W. Telford & J.M. Dawrey, *The Exceptional Individual*, 4<sup>th</sup> Edition, Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc., 1981