

PENERAPAN TEKNIK SENI BERPIKIR KREATIF TERATAI MEKAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Cut Nurul Wazna, Said Nurdin, Nurbaity
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Syiah Kuala
Email: icutnwazna@gmail.com

ABSTRACT

Every person had different creativity, but creativity is not purely innate it can be fostered one of them by Lotus Blossom Technique. The research aims to determine the ratio of creativity in finding the idea as a research theme between the groups given Lotus Blossom Technique treatment and the un treatment group. The method used is quasi experimental research with pre-test and post-test group design. Data collection techniques in this research in the form of a questionnaire scale. Data analysis technique with sign test. Its population is students 6th semester in FKIP Guidance and Counseling program of Syiah Kuala University. A total of 20 students were selected randomly to be sampled and distributed into two different groups, they are the treatment group and the comparison group. Based on the result of research, it can be concluded that there is difference of score between treatment group and comparison group. The treatment group experienced an increase in mean value (mean) is greater than the comparison group, which is $64.9 \geq 49.1$. By looking at the binominal table $n = 10$ and $p = 0.05$, the probability for $X \geq 10$ is 0,000. Since 0.000 is less than 0.05 and $W = 58$, it can be concluded that there is a significant creativity difference between groups using Lotus Blossom Technique versus groups that do not use the Lotus Blossom Technique.

Keywords: Creativity, Idea, Lotus Blossom Technique

ABSTRAK

Kreativitas individu berbeda-beda, namun kreativitas bukanlah murni sifat bawaan dalam diri melainkan dapat dipupuk salah satunya dengan teknik seni berpikir Teratai Mekar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan kreativitas dalam menemukan ide sebagai tema penelitian antara kelompok yang diberikan *treatment* Teratai Mekar dan kelompok yang tidak diberi *treatment*. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental research* dengan *pre-test* dan *post-test group design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket berskala. Teknik analisis data dengan *sign test*. Populasinya adalah semester 6 di program studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Syiah Kuala. Sebanyak 20 mahasiswa dipilih secara random untuk dijadikan sampel dan dibagikan ke dalam dua kelompok berbeda, yakni kelompok perlakuan dan kelompok pembanding. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan skor antara kelompok perlakuan dengan kelompok pembanding. Kelompok perlakuan mengalami peningkatan nilai rata-rata (*mean*) lebih besar dibandingkan kelompok pembanding, yaitu $64.9 \geq 49.1$. Dengan melihat tabel binominal $n=10$ dan $p=0.05$, probabilitas untuk $X \geq 10$ adalah 0.000. Karena 0.000 lebih kecil dari 0.05 dan $W=58$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara kelompok yang menggunakan teknik seni berpikir Teratai Mekar dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan teknik seni berpikir Teratai Mekar.

Kata Kunci: Kreativitas, Ide, Teknik Seni Berpikir Teratai Mekar

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran adalah terciptanya lulusan pendidikan yang bukan hanya sekadar memiliki *degree* semata tetapi lebih dari itu adalah mereka yang memiliki kemampuan mumpuni dalam memecahkan persoalan yang ada baik bagi dirinya sendiri, dan juga bagi masyarakatnya. Kemampuan yang demikian yang

dimungkinkan jika lulusan pendidikan tersebut memiliki kualitas berpikir kreatif (Idrus, 2000). Salah satu kemampuan berpikir kreatif diuji saat mahasiswa menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan di perguruan tinggi.

Permasalahan yang terjadi pada yang sedang dalam tahap awal menyusun skripsi dimulai sejak mencari permasalahan apa yang akan diangkat sebagai fokus penelitian. Hal ini akan lebih mudah jika individu mempunyai minat pada suatu sub bab khusus yang diminati sesuai bidang studi yang dijalani. Namun fenomena nya, tidak sedikit yang terhambat di tahap awal ini, susah untuk memfokuskan masalah yang ada di sekitar untuk menjadi bahan penelitian, mempunyai kendala dalam merepresentasikan gagasan hingga tidak peka dengan masalah yang ada kemudian mempersepsikan diri bahwa tidak ada masalah yang perlu diangkat untuk diteliti, hal ini tentu terus memperpanjang waktu sia-sia yang harusnya tahap mencari fokus penelitian ini bisa dilakukan dengan singkat jika dibarengi dengan rasa peka yang kuat.

Untuk mendapatkan fokus dan kepekaan dari masalah yang ada di lingkungan sekitar, membutuhkan kreativitas tinggi dari dalam membaca problema yang ada di lingkungan sekitar. Dalam hal ini perlu meningkatkan kreativitasnya dengan sebagai bentuk dari mendukung salah satu tujuan dari pendidikan. Saat ini ribuan produk lahir dari hasil kreativitas cemerlang para manusia. Kebanyakan produk kreativitas lahir sebagai solusi dari permasalahan yang dialami mayoritas manusia nya, baik masalah yang biasa hingga masalah-masalah konkrit. Tidak ketinggalan juga para peneliti psikologi kognitif, serta para pemikir-pemikir kreatif yang banyak memperkenalkan berbagai teknik berpikir kreatif untuk membantu manusia yang kewalahan dan membutuhkan solusi dari permasalahan diri yang masih buntu. Salah satunya adalah teknik seni berpikir kreatif Teratai Mekar (*Lotus Blossom Technique*).

Teknik ini pertama sekali dipelopori oleh Yasuo Matsumura sekitar tahun 1970, pertama sekali digunakan untuk meningkatkan manajemen diri karyawannya dan terbukti pereduksian kecemasan dengan merinci setiap masalah di diagram seni berpikir teratai mekar *Lotus Blossom* dan menemukan ide-ide solusi pemecahannya, membuat pikiran lebih terasa ringan, lebih terstruktur dan tidak lagi tertekan (Venuvinod, 2004). Juga oleh Amelia (2013), yang meneliti tentang teknik seni berpikir teratai mekar *Lotus Blossom* untuk menstimulasi kreativitas menulis siswa di jenjang awal sekolah menengah hasilnya menunjukkan peningkatan kreativitas siswa yang signifikan dalam menemukan ide-ide baru.

Dari penelitian-penelitian terdahulu di atas, peneliti tertarik untuk mengaplikasikan teknik seni berpikir teratai mekar *Lotus Blossom* ini pada yang sedang dalam matakuliah yang membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk membaca fenomena di sekitar untuk dituangkan menjadi suatu penelitian yang bermanfaat. Diharapkan dengan distimulasi dengan teknik berpikir ini, individu yang sebelumnya mengalami kemacetan ide akan segera dengan lancar dapat menyelesaikan tugas akhirnya dengan optimal.

Kreativitas mempunyai banyak definisi yang kesemuanya menggambarkan kreativitas dari berbagai aspek. Menurut Pehkonen & Helsinki (Marwiyah, 2015), menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran.

Anderson juga mengungkapkan definisi kreativitas yang diyakininya, berupa proses yang dilalui individu di tengah-tengah pengalamannya menjumpai hal yang menyebabkannya memperbaiki dan mengembangkan dirinya (Alkhalili, 2005). Definisi Anderson ini dapat disebut sebagai perwujudan kemandirian seseorang. Sesuai tema, penelitian ini memandang kreativitas adalah bagaimana proses diri seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya dengan menyelesaikan tugas kuliah yang membutuhkan tanggap lingkungan yang tinggi.

Kreatif juga merupakan salah satu ciri dari individu yang dapat mengaktualisasikan dirinya dengan baik dari pandangan Hierarki Kebutuhan Maslow, yang artinya kebutuhan aktualisasi diri dapat dipenuhi dengan memberikan kesempatan diri maupun orang lain untuk tumbuh, mengembangkan kreativitas, dan mendapatkan pelatihan untuk mendapatkan tugas yang menantang serta melakukan pencapaian (Iskandar, 2016).

Tak ketinggalan para ahli dari segala aspek keilmuan mempunyai pandangan masing-masing terhadap kreativitas, diantara pandangan tersebut yang paling mendekati definisi

keaktivitas merupakan proses rasionalisasi dan teori yang paling mendekati tujuan penelitian ini adalah teori Guilford yang mengacu pada:

- a) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Kelancaran berpikir ini tidak lain merupakan dukungan dari berpikir aktif dan divergen yang merupakan kebalikan dari berpikir konvergen.
- b) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, peka terhadap permasalahan sekitar dan dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan pendekatan atau cara pemikiran yang bermacam-macam.
- c) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dengan menambahkan atau memperinci secara detail pemikiran-pemikiran yang ada.
- d) Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Originalistas ini akan tampak saat seseorang macet dengan ide dirinya, ia akan belajar dari sekitar namun tetap berlandaskan ide dirinya sendiri, mereka adalah tipe pengadaptasi ide bukan tipe pengadopsi ide orang lain dengan mudah.

Keterampilan menilai (*evaluation*), setelah mendapatkan ide dari lingkungan sekitar, kemudian mengembangkan dan merincikan nya sesuai ancangan yang dipikirkan, individu dengan karakteristik kreatif ini akan menilai dan menimbang-nimbang ide yang mana yang akan digunakan sebagai tema penelitian tugas akhir secara individu dengan bantuan teknik seni berpikir Teratai Mekar.

Kata kreatif tidak hanya dapat disematkan pada orang, tetapi juga pada aktivitas-aktivitas tertentu. Layaknya pemecahan masalah dilihat sebagai proses dengan serangkaian tahapan, demikian juga proses berpikir kreatif. Memunculkan solusi kreatif pada suatu masalah dapat dideskripsikan menjadi 5 tahapan yang berurutan menurut Wallas (Berry, 1999), yaitu:

- 1) Tahap persiapan
Ini merupakan tahap dimana individu terlibat dalam suatu situasi masalah yang menarik dan membangkitkan keingintahuan.
- 2) Tahap Inkubasi
Dalam pengembangan kreativitas, tahap ini adalah dimana telah dihasilkan gagasan matang, berbagai teknik dalam menyegerakan dan meningkatkan kreativitas ini seperti latihan peningkatan kreativitas, *brainstorming*, *mind mapping* dan sebagainya dapat dilangsungkan dalam perluasan dan pendalaman ide selanjutnya.
- 3) Tahap Pencerahan
Pada titik ini, berupa kejadian "Aha!" di dalam kepala, dimana semua potongan informasi tentang masalah tampak saling melengkapi dan cocok.
- 4) Tahap Evaluasi
Ini merupakan tahap dimana individu harus menentukan apakah gagasan tersebut bernilai atau tidak layak untuk dilanjutkan.
- 5) Tahap Elaborasi
Langkah ini adalah berupa konsisten yang dimiliki oleh si pengrajin kreativitas. Tahap ini merupakan tahap inti kreativitas dan juga tahap tersulit dimana pada tahap ini lah kreativitas sebenarnya akan jelas terlihat sebagai ungkapan Thomas Alfa Edison yang berbunyi "Kreativitas terdiri atas 1 persen insprasi dan 99 persen nya merupakan usaha atau kerja keras".

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode menggunakan eksperimen bentuk *Quasi Experimental Design*. Digunakan *quasi experimental design* dengan *Nonequivalent Control Group Design* karena desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi

tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen.

Beberapa konsep dibatasi pengertiannya oleh peneliti dengan tujuan dengan adanya penjelasan tentang istilah-istilah diharapkan para pembaca tidak salah dalam menafsirkan penelitian ini.

- 1) Teknik Seni Berpikir Teratai Mekar (*Lotus Blossom Technique*) dalam penelitian ini adalah kegiatan menuliskan ide atau permasalahan yang kemudian dari ide yang satu melahirkan beragam ide-ide yang saling berkenaan. Teknik ini bertujuan untuk membantu *user* (penggunanya) memperluas ide-ide, memetakan berpikir kreatif dan konkrit, mengembangkan gagasan baru, memilah-milah ide baik dan ide mentah, sebagai alat bantu saat terperangkap dalam suatu ide yang monoton hingga membantu pemikir yang sedang macet ide. Untuk kemudian segala pemikiran atau ide-ide yang mentah ini dituliskan ke dalam diagram 9 petal Teknik Seni Berpikir Teratai Mekar (*Lotus Blossom Technique*) dimana kegiatan menulis ini akan menstimulasi *user* untuk berpikir kreatif dan terbuka hingga menemukan ide mana yang paling baik untuk diajukan sebagai tema penulisan skripsi kedepannya.
- 2) Definisi kreativitas dalam penelitian ini adalah proses yang melibatkan kepekaan diri terhadap permasalahan yang terjadi di sekitar, sensitif dalam membaca permasalahan yang masih minim perhatian untuk dijadikan tema penelitian yang tujuannya adalah mencari solusi untuk permasalahan tersebut serta membantu individu untuk keluar dari keadaan macet ide serta memperluas gagasan mengenai tema penelitian yang ingin didalami. Kemampuan ini dapat diukur dari beberapa aspek yaitu berpikir aktif dan divergen meliputi peka dan sensitif terhadap hal-hal di sekitar, mempunyai pemikiran yang fleksibel, orisinalitas tinggi, mempunyai keterampilan merinci (elaboratif), serta mampu melakukan evaluasi.

Dalam penelitian eksperimen, mengingat akan adanya perlakuan- perlakuan yang diberikan kepada subyek diperlukan prosedur atau langkah- langkah tertentu yang harus dipenuhi peneliti hingga akhir penelitian. Untuk itu peneliti menyusun modul eksperimen yang kemudian di *judge* oleh para ahli untuk mengukur valid dan reliabel nya modul tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester VI (angkatan 2014) program studi Bimbingan dan Konseling di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh yang mempunyai masalah dengan kreativitas atau macet ide dalam menemukan tema penelitian tugas akhirnya. Dari populasi ini, ditetapkan sampel pada penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa Bimbingan Konseling yang bermasalah dengan kreativitas atau macet ide dalam menemukan tema penelitian tugas akhirnya. Ke 20 orang sampel dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok A, sebagai kelompok *treatment* dan kelompok B yang berperan sebagai kelompok pembanding (tidak diberi *treatment*).

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sesuai studi pendahuluan, mahasiswa adalah salah satu populasi yang membutuhkan *treatment* seni berpikir kreatif Teratai Mekar untuk penentuan tema penulisan tugas akhir.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala yang digunakan adalah skala Likert yang dimodifikasi 1-4 dengan alternatif jawaban sebagai berikut: Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai dan Sangat Tidak Sesuai.

Alat ukur yang baik merupakan alat ukur yang mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Maka dari itu, angket berskala didalam penelitian ini harus melalui tahap uji coba agar peneliti mengetahui sejauh mana kesahihan angket yang dipakai. Item yang disusun berdasarkan konsep operasional variabel dan pengujian validitas data dibantu oleh komputer melalui aplikasi *Microsoft Excel* dengan mengkorelasikan setiap butir angket dengan skor totalnya. Rumus korelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* Arikunto (2013).

Berdasarkan uji validitas terlihat bahwa dari lima aspek kreativitas terdapat 26 item pernyataan yang terdiri dari 11 item *favorable* dan 15 item *unfavorable*. Item-item dalam angket berskala tersebut kemudian diujicobakan kepada mahasiswa di Universitas Syiah Kuala Banda

Aceh. Setelah diuji kesahihan skala kreativitas dari 26 item, ada 6 item yang tidak valid. Ketentuan validitas item-item tersebut merujuk pada Azwar (2014) yang menyatakan bahwa "Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedaannya dinyatakan memenuhi syarat psikometrik sebagai bagian dari tes". Oleh sebab itu skor korelasi item total diatas 0,30 dinyatakan valid atau dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Pada penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan uji *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan bantuan SPSS 16 *for window* agar memudahkan peneliti melihat reliabel suatu instrumen. Hasil reliabilitas untuk skala kreativitas diperoleh nilai *alpha* sebesar 0,968 dari (N=21) sebagaimana berdasarkan tolak ukur menurut alpha yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa item pernyataan berada pada derajat reliabilitas tinggi dan secara garis besar item-item pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya.

Adapun untuk menjawab rumusan masalah, analisis data kuantitatif yang digunakan dengan menghitung skor maksimal dan minimal dari nilai skala kreativitas mahasiswa melalui data hipotetik dan data empirik. Peneliti menghitung data yang diperoleh oleh kedua kelompok kemudian membandingkan hasil skor kreativitas yang dicapai oleh kedua kelompok berdasarkan angket yang dibagikan. Kemudian mengingat sampel yang digunakan dalam penelitian ini tergolong dalam sampel kecil yaitu berjumlah keseluruhan 20 mahasiswa maka hasil data yang diperoleh dianalisis menggunakan *non-parametric* dengan formula analisis *unpaired sample sign test*. Sign test yang dikenal juga dengan uji tanda ini hanya diberikan tanda + (positif) bila ada penambahan skor antara nilai *pre test* dan *post test* serta diberikan tanda - (negatif) bila skor mengalami penurunan dari hasil sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan uji coba angket, pengumpulan data dan penelitian dilakukan selama \pm 75 hari (3 Maret – 16 Mei 2017). Sesuai dengan prosedur penelitian dimana penelitian ini menggunakan format individual maka sejak kegiatan *pre-test*, kegiatan *treatment* hingga *post-test* masing-masing 20 orang sampel bertempat dan waktu terpisah sesuai dengan kesepakatan yang mempertimbangkan kesibukan masing-masing sampel penelitian. Sebelum peneliti melakukan *pre-test* kepada 20 mahasiswa tersebut, peneliti membagikan ke-20 mahasiswa menjadi dua kelompok secara acak dimana satu kelompok berperan sebagai kelompok yang diberi *treatment* dan satunya berperan sebagai kelompok pembanding. Tujuan membagi sampel ke dalam dua kelompok ini juga untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis hasil penelitian menggunakan statistika. Setelah membagikan kedua kelompok secara acak, peneliti melaksanakan *pre-test* kepada masing-masing kelompok. Kemudian dilanjutkan dengan *treatment* masing-masing individu yang dimulai pada hari yang berbeda.

Yang membedakan langkah-langkah kegiatan antara dua kelompok tersebut adalah kelompok A merupakan kelompok eksperimen yang melaksanakan pengembangan dan pencurahan ide dengan teknik seni berpikir Teratai Mekar, sedangkan kelompok B merupakan kelompok kontrol (kelompok pembanding) yang tidak menggunakan teknik seni berpikir Teratai Mekar.

Tabel 1. Gambaran Perbedaan Tingkat Kreativitas Mahasiswa Sebelum & Setelah diberikan Teknik Seni Berpikir Kreatif Teratai Mekar pada Kelompok A

No	Nama	Skor Kreativitas		Peningkatan Skor	Uji Tanda +/-
		Pre-Test	Post-Test		
1	E	55	60	5	+
2	A	60	60	0	0
3	H	53	66	13	+
4	D	55	73	18	+
5	F	54	59	5	+
6	B	59	70	11	+
7	C	57	73	16	+
8	J	50	75	25	+
9	G	54	56	2	+

maupun untuk pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan penjelasan Higgins (1996) yang teratai mekar (lotus blossom) adalah salah satu teknik kreativitas yang berguna untuk membentuk strategi-strategi pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. (2013). *Stimulating Students Creativity In Writing By Using Lotus Blossom Technique at Firts Grade of Senior High School*. Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online), Vol.2, No.1, (<http://PGRI-Sumbar.ac.id>., diakses 29 November 2015).
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta Timur: Pustaka Pelajar.
- Berry, David. 1999. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Idrus, M. (2000). *Kreativitas Siswa SLTPN 2 dan SLTPN 4 Kotamadya Yogyakarta*. Laporan Penelitian Lembaga Penelitian Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Diakses pada 7 Pebruari 2017.
- Iskandar. (2016). *Implementasi Teori Hirarki Kebutuhan Abraham Maslow Terhadap Peningkatan Kinerja Pustakawan*. Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al Hikmah, (Online), 4(1), 24-34. (journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al_hikmah/article/.../1067/pdf_10., diakses pada 22 Januari 2017).
- Marwiyah dkk. (2015). *Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi Atom, Ion, dan Molekul SMP Islam Al Falah*. Edu-Sains, Vol 4: 27.
- Venuvinod, P. (2004). *Technology, Innovation and Entrepreneurship Part III: My Startup*. Hong Kong: Kluwer Academic Publishers.
- Higgins, J. M. (1996). Innovate or evaporate: creative techniques for strategists. *Long Range Planning*, 29(3), 370-380.