

Pengaruh cara aplikasi pengajaran metaforik Gordon dan toleransi terhadap ambiguitas terhadap peningkatan kreativitas mengarang : efektivitas jenis program mengarang berbantuan komputer pada individu dengan perbedaan gaya kognitif

Aliah Bagus Purwakania Hasan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20252703&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Kreativitas merupakan sesuatu yang penting untuk pembangunan bangsa. Namun banyak penelitian ilmiah yang mengindikasikan bahwa pendidikan formal dan lingkungan sehari-hari cenderung menghambat dan mengabaikan stimulasi yang dapat mendorong terjadinya kreativitas. Untuk itu, upaya untuk meningkatkan kreativitas, termasuk kreativitas mengarang, perlu ditingkatkan dengan baik.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, dikembangkan pelatihan mengarang yang menggunakan komputer (computer assisted writing). Terdapat dua jenis program mengarang berbantuan komputer yang diajarkan di pusat pembelajaran komputer bagi anak di Indonesia, yaitu mengarang tanpa bantuan gambar dan dengan bantuan gambar. Dalam penelitian ini program tersebut diintegrasikan dengan pengajaran metaforik Gordon yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dengan mengajarkan strategi pemecahan masalah yang unik (heuristik): "membuat sesuatu yang biasa menjadi aneh, dan membuat sesuatu yang aneh menjadi biasa".

Mengacu pada model Interaksi manusia-komputer, faktor manusia dianggap sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan komputer. Karena itu, dalam penelitian ini, diperhatikan keunikan individu pemakai komputer. Derajat toleransi terhadap ambiguitas, yang dianggap mempengaruhi tingkat kreativitas diambil sebagai salah satu variabel keunikan individu. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah pada orang yang intoleran terhadap ambiguitas, gambar (yang berfungsi sebagai penyangga) dapat membantu proses pengajaran metaforik Gordon dalam meningkatkan kreativitas mengarang; dan sebaliknya pada orang yang toleran terhadap ambiguitas justru mengurangi tingkat kreativitas mengarang. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menentukan strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas kurikulum pengajaran berbantuan komputer dan kurikulum pengajaran mengarang yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama kelas dua yang berusia sekitar 13-15 tahun. Penelitian ini akan dilakukan dengan desain faktorial (randomized blocked factorial design) dan teknik statistik ANOVA. Untuk menilai peningkatan kreativitas menulis akan dipergunakan selisih nilai posttest dan pretest yang didapat dari analisis feature yang dikembangkan Sharpies. Sedangkan untuk mengukur intoleransi terhadap ambiguitas akan dipergunakan skala Likert yang dikembangkan oleh Budner. Hasil penelitian ini secara keseluruhan memperlihatkan bahwa tingkat intoleransi terhadap ambiguitas dan cara aplikasi program mengarang berbantuan komputer mempengaruhi peningkatan skor kreativitas mengarang subyek. Pada keseluruhan karangan, tingkat kata dan frasa, serta tingkat kalimat terlihat bahwa kelompok yang menggunakan cara aplikasi program tanpa gambar lebih memancing peningkatan kreativitas mengarang daripada cara aplikasi program dengan gambar, namun pada tingkat karangan cara aplikasi

program dengan gambar lebih memancing peningkatan kreativitas mengarang daripada cara aplikasi program tanpa gambar. Sedangkan untuk pengaruh derajat toleransi terhadap ambiguitas, kelompok yang toleran terhadap ambiguitas lebih mengalami peningkatan kreativitas mengarang daripada kelompok yang intoleran terhadap ambiguitas. baik pada keseluruhan karangan maupun semua tingkat karangan.