

MEMBANGUN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI *IMAGE STREAMING*

oleh Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd *)

Kreativitas dan Penggunaan Bahasa

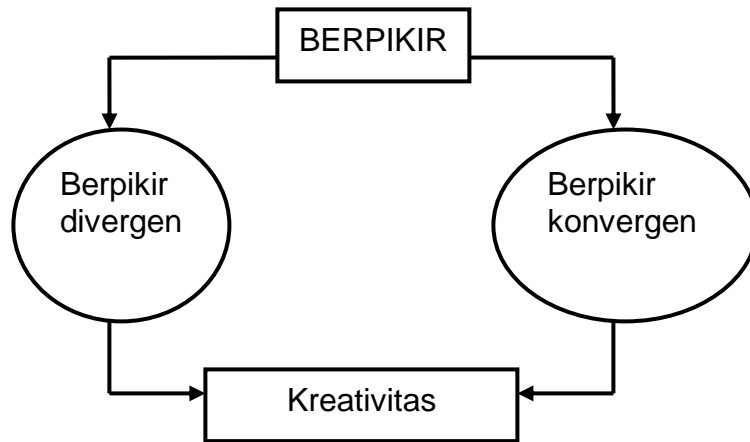
Sebagai sebuah entitas, bahasa dikaji dari berbagai disiplin ilmu sesuai dengan keterkaitannya. Dalam kajian sosiologi bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi suatu komunitas yang berbudaya tertentu. Melalui bahasa antarindividu dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya untuk membangun kehidupan dalam komunitas tersebut. Saussure (1965:15) mengatakan bahwa "*language is a social institutions*" 'bahasa merupakan lembaga sosial'. Untuk memberikan gambaran tentang bahasa, Saussure menggunakan tiga istilah, yaitu *langage* 'bahasa secara umum', *langue* 'sistem bahasa tertentu', dan *parole* 'ujaran'. Sebagai fakta sosial, bahasa digunakan oleh manusia untuk melakukan kegiatan antarsesama dalam rangka membentuk satu komunitas sesuai dengan budayanya. Dengan demikian, bahasa berperan sebagai alat komunikasi. Agar komunikasi dapat terjalin, sistem bahasa (sistem fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik) yang digunakan harus berada dalam keadaan homogen. Karena sistem bahasa berada dalam keadaan homogen, individu dalam komunitas tertentu dapat memiliki *langue* bahasa tertentu. Adapun *parole* setiap individu dalam keadaan heterogen bergantung pada penguasannya terhadap *langue*. Dengan demikian, bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan setiap individu dalam komunitas tertentu dapat bekerja sama.

Kreativitas merupakan proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan rasa puas pada dirinya; menghasilkan suatu produk yang mengomunikasikan sesuatu tentang diri orang tersebut kepada orang lain (Bean, 1995:3). Batasan tersebut menyiratkan kedudukan bahasa sebagai alat dan sekaligus salah satu media pengejawantahan daya kreatif seseorang. Tanpa

bahasa manusia tidak dapat melakukan kegiatan berpikir sebab alat yang memungkinkan untuk melahirkan gagasan adalah bahasa di samping organ tubuh. Dengan bahasa setiap orang dapat memproses segala peristiwa yang dialaminya atau yang ditangkapnya melalui pancaindera. Semakin tajam daya berpikir seseorang, semakin cermat penggunaan bahasanya. Dengan demikian, peran bahasa tidak bisa dilepaskan dari kegiatan kreatif seseorang. Dengan kata lain, bahasa dan kreativitas merupakan dua sisi yang berbeda. Meskipun berbeda, keduanya tidak bisa dipisahkan.

Dalam model Struktur Intelek Guilford (1959) berusaha menyusun semua kognisi manusia ke dalam tiga dimensi, yakni (1) proses berpikir atau operasi (yang dapat dibentuk), (2) isi (agar operasi dapat diterapkan), dan (3) produk (hasil dari proses operasi melalui kategori isi yang berbeda. Dari ketiga dimensi tersebut Guilford mengelompokkan 16 faktor produksi divergen yang dapat diidentifikasi ke dalam empat kategori, yakni (a) kelancaran (*fluency*), (b) kelenturan (*flexibility*), (c) keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*).

Pendapat Guilford mengenai kreativitas yang termasuk berpikir divergen disanggah oleh Craft (2000). Craft menyatakan bahwa kreativitas termasuk ke dalam berpikir konvergen sekaligus berpikir divergen. Menurutnya untuk memunculkan kreativitas diperlukan mesin penggerak. Mesin penggerak ini dinamakan pikiran yang berdaya. Melalui pikiran yang berdaya ini dapat dilakukan pemecahan masalah dan ide-ide baru atau ide yang bernilai. Gambaran mengenai kedudukan kreativitas dalam pandangan Craft dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar : Kedudukan kreativitas menurut Craft

Gagasan Craft mengenai kreativitas tersebut (melibatkan berpikir divergen dan konvergen) sejalan dengan pengoperasian bahasa. Bahasa yang dihasilkan dari proses perencanaan dan pemroduksian bahasa melibatkan dua hemisfer yang terdapat dalam otak manusia, yakni hemisfer kanan dan hemisfer kiri. Hemisfer kanan berkenaan dengan lagu atau irama, sedangkan hemisfer kiri berkenaan dengan produksi kata-kata (lihat Buzan, 2003:12; Chaer, 2003:120). Melalui kedua hemisfer tersebut manusia memberdayakan bahasa untuk melahirkan ide-ide kreatifnya.

Berdasarkan batasan kreativitas di atas terlihat bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai proses dan hasil. Artinya, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai proses untuk melahirkan produk tertentu, tetapi juga produk yang dihasilkan. Ketika seseorang melakukan kegiatan kreatif, orang lain tidak bisa melihat bagaimana semua potensi yang dimiliki orang tersebut diberdayakan. Orang lain hanya melihat bahwa seseorang sedang berpikir. Ketika hasil akhir dipajankan, barulah orang lain mengagumi sesuatu yang dihasilkannya. Rasa kagum itu biasanya diungkapkan melalui bahasa "Wah, karya yang luar biasa!", "Sungguh bagus karya Anda!", "Kreatif sekali Anda!". Ungkapan-ungkapan tersebut disampaikan sebagai penghargaan atas munculnya kreativitas pada diri seseorang. Dari ungkapan tersebut, kita dapat menilai bahwa proses kreatif dapat

menghasilkan sesuatu yang baik sehingga Armstrong (1994:13) memasukkan kreativitas sebagai salah satu kecerdasan selain delapan kecerdasan yang telah diungkap Gardner. Namun, hasil kreatif seseorang mungkin juga akan ditanggapi dengan bahasa “Sayang, hasilnya masih harus ditingkatkan lagi!”, “Waduh, hasilnya belum memuaskan!”, atau “Kreasi Anda masih jauh dari yang kami harapkan!”. Penilaian negatif terhadap kegiatan kreatif tersebut membuktikan bahwa kreativitas bersifat pribadi (Bean, 1995:5). Maksudnya, kreativitas dapat bernilai positif dan dapat pula negatif bergantung pada faktor kepekaan, kecermatan, dan keluasan wawasan seseorang. Meskipun demikian, batasan kreativitas yang dipahami orang sampai saat ini hanyalah yang berkait erat dengan sesuatu yang bernilai positif.

Kreativitas sebagai hasil pemberdayaan kegiatan berpikir tersebut pada dasarnya tidak bisa dilepaskan dari bahasa. Untuk karya-karya hasil kreatif seseorang yang bukan dalam bentuk bahasa, misalnya, lukisan, patung, dan barang-barang elektronik sangat sulit dilihat bahwa kreativitas berhubungan dengan bahasa. Padahal, untuk memunculkan daya kreatif tersebut diperlukan media berupa bahasa. Tanpa bahasa, potensi biologis yang dimiliki seseorang tidak akan mampu melahirkan gagasan-gagasan kreatif. Dengan demikian, kreativitas tidak dapat dipisahkan dengan bahasa karena bahasa sangat berperan sebagai media untuk melakukan dan melahirkan pikiran kreatif.

Pertanyaan ketiga berkenaan dengan apakah berbahasa merupakan sebuah kreativitas. Bahasa merupakan sebuah entitas yang hanya dimiliki dan dikuasai manusia. Meskipun dimiliki dan dikuasai manusia, bahasa tidak begitu saja muncul dalam kehidupan manusia. Untuk dapat digunakan sebagai alat komunikasi atau media menciptakan kreativitas, bahasa harus dipelajari terlebih dahulu. Memang, potensi untuk dapat berbahasa itu sudah dimiliki manusia sejak lahir sebagaimana yang disebut Chomsky sebagai *Language Acquisition Device* (LAD). Namun, untuk dapat berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis piranti ini harus dikembangkan melalui pemerolehan alami atau pembelajaran. Dengan

pengembangan piranti ini pada akhirnya manusia dapat menggunakan bahasa secara sempurna untuk menyimak, membaca, berbicara atau menulis.

Pada saat aspek keterampilan berbahasa tersebut diaktifkan, berbagai perangkat yang terkait pun aktif untuk melakukan perencanaan dan pelaksanaannya. Dengan kata lain, kegiatan berbahasa melibatkan dua unsur, yakni perencanaan dan pelaksanaan. Perencanaan dan pelaksanaan untuk keterampilan menyimak dan membaca (membaca pemahaman) berada dalam kondisi menerima (bersifat reseptif) berupa pemahaman sehingga hasilnya tidak bisa diamati secara langsung. Sebaliknya, keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang pelaksanaannya bersifat produktif atau menghasilkan tuturan dan tulisan sehingga hasilnya dapat diamati secara langsung. Perencanaan dan pelaksanaan dalam kegiatan berbahasa ini dijelaskan panjang lebar oleh Clark and Clark (1977:223-258). Clark and Clark menjelaskan bahwa untuk melahirkan tuturan, misalnya, penutur harus melakukan perencanaan wacana, kalimat, konstituen, program artikulasi, dan artikulasi. Di samping itu ada lima unsur yang harus dipertimbangkan, yakni pengetahuan pendengar, prinsip kerja sama, prinsip realitas, konteks sosial, dan alat bahasa.

Untuk mendapat gambaran bahwa kegiatan berbahasa merupakan kegiatan kreatif, dapat disajikan dua contoh kalimat berikut ini.

(1) *Permasalahan itu dapat diselesaikan melalui dua cara.*

(2) *Penyelesaian masalah itu dapat ditempuh melalui dua cara.*

Kedua kalimat tersebut memiliki makna yang sama. Namun, kalau kita cermati, keduanya memiliki kadar kreativitas yang berbeda. Kalimat (2) merupakan kalimat hasil perubahan struktur leksikal dari kalimat (1). Verba *selesai* pada kalimat (1) berposisi sebagai predikat, sedangkan pada kalimat (2) berposisi sebagai nomina. Proses perubahan ini memerlukan daya kreativitas yang kompleks karena tidak hanya melibatkan perubahan verba menjadi nomina, tetapi juga peran semantis yang dimiliki kata *penyelesaian* sehingga muncul verba *ditempuh*.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa kreativitas sangat diperlukan dalam penggunaan bahasa. Dengan kreativitas banyak hal yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dapat dilakukan, baik yang berkaitan dengan kata maupun kalimat. Bahkan, kreativitas pun dapat dilakukan untuk membentuk wacana. Kreativitas dalam penggunaan kata terlihat dari diksi (pilihan kata) yang digunakan pemakai bahasa. Kreativitas dalam penggunaan kalimat terlihat dari keragaman struktur dan jenis kalimat. Kreativitas dalam penggunaan wacana terlihat dari pola pengembangan gagasan dan pola pengembangan teks.

Standar Kompetensi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Keterampilan berbahasa merupakan aspek kemampuan berbahasa yang menjadi sasaran tumpu para pebelajar bahasa. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan para pengajar terus berupaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran bahasa melalui pencapaian kompetensi berbahasa, yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Bahkan, dalam KTSP untuk SMA (MA) dinyatakan bahwa standar kompetensi lulusan adalah sebagai berikut.

1. Mendengarkan

Memahami wacana lisan dalam kegiatan penyampaian berita, laporan, saran, berberita, pidato, wawancara, diskusi, seminar, dan pembacaan karya sastra berbentuk puisi, cerita rakyat, drama, cerpen, dan novel

2. Berbicara

Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan berkenalan, diskusi, bercerita, presentasi hasil penelitian, serta mengomentari pembacaan puisi dan pementasan drama

3. Membaca

Menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana tulis teks nonsastra berbentuk grafik, tabel, artikel, tajuk rencana, teks pidato, serta teks sastra berbentuk puisi, hikayat, novel, biografi, puisi kontemporer, karya sastra berbagai angkatan dan sastra Melayu klasik

4. Menulis

Menggunakan berbagai jenis wacana tulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk teks narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, teks pidato, proposal, surat dinas, surat dagang, rangkuman, ringkasan, notulen, laporan, resensi, karya ilmiah, dan berbagai karya sastra berbentuk puisi, cerpen, drama, kritik, dan esei.

Dengan mencermati SKL tersebut kita dapat berkreasi menggunakan berbagai model pembelajaran sehingga semua butir SKL terpenuhi pada akhir jenjang pendidikan SMA. Butir-butir SKL tersebut mengarah pada penggunaan bahasa dan apresiasi sastra. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa di sekolah diarahkan untuk keterampilan berbahasa dan bersastra. Pembelajarannya bersifat integratif karena setiap aspek keterampilan dikemas dalam kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia menurut KTSP, SKL tersebut diejawantahkan ke dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, yakni peserta didik memiliki kemampuan (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, dalam mewujudkan

masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Tujuan pendidikan nasional tersebut bermuara pada pembangunan nasional. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia akan sangat menentukan arah pembangunan nasional.

Dari rumusan tujuan pendidikan nasional tersurat dua frasa yang menarik, yakni *mencerdaskan kehidupan bangsa* dan *meningkatkan kualitas manusia*. Kedua frasa tersebut berkelindan erat dengan upaya menumbuhkan kreativitas. Melalui berbagai produk kreatif (dalam hal ini produk kreatif pembelajaran), pencapaian tujuan pendidikan semakin dekat. Untuk itu, perlu diupayakan berbagai alternatif untuk menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu alternatif itu adalah mencari metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang dapat menumbuhkan kreativitas adalah metode *image streaming* (pengaliran imaji).

Image Streaming sebuah Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

Image streaming merupakan sebuah metode untuk mengalirkan bayangan. Wenger (2004) mencoba menawarkan metode ini sebagai inovasi dari metode Sokrates dan Einstein. Prinsip kunci metode sokrates adalah mendeskripsikan persepsi-persepsi mengenai berbagai hal kepada pendengar atau alat perekam agar dapat mempersepsi lebih banyak. Metode Einstein menekankan dasar-dasar pemikiran visual. Menurut Einstein penglihatan berisi lebih banyak informasi detail daripada indera lainnya. Menurut studi EEG (*Electro-encephalographic*), delapan puluh persen dari area otak manusia terlibat dalam respon visual.

Bukti studi pemeriksaan listrik selama operasi bedah menunjukkan bahwa meskipun delapan puluh dari area otak yang terlibat dalam respons visual, kurang dari lima persen area otak (kurang dari satu persen dari seluruh jumlah sel otak) terlibat dalam pengalaman sadar kita (Wenger, 2004:294). Hal itu berarti hampir semua respons visual terjadi dalam bagian-bagian otak yang secara konvensional

tidak kita sadari dan dianggap tak dapat diakses. Mereka yang meneliti otak memastikan bahwa untuk setiap persepsi sadar yang kita miliki, kita mengalami lusinan atau ratusan persepsi tak sadar yang tersembunyi.

Mayoritas peneliti otak tak sadar yang bertanggung jawab menyimpulkan bahwa bagian-bagian yang jauh lebih dapat diakses dari database dan persepsi otak tak sadar ternyata melebihi otak sadar dan data yang biasanya tersedia di dalamnya dengan rasio jutaan atau miliaran berbanding satu (Wenger, 2004:295). Berdasarkan hal tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa pembangkitan persepsi tak sadar sangat bermanfaat untuk melahirkan gagasan-gagasan kreatif.

Untuk melakukan Metode *Image Streaming* kita perlu memperhatikan hal-hal berikut.

- (1) Biarkan yang lebih halus dan dalam memperlihatkan kepada Anda. Jangan langsung memutuskan dengan sadar apa yang ingin Anda lihat dan kemudian Anda gambarkan. Hubungkan dengan bayangan-bayangan yang benar-benar hadir di hadapan Anda sekarang juga, apa pun bayangan-bayangan itu.
- (2) Tutup mata untuk melihat dengan lebih bebas.
- (3) Apa pun kesan yang Anda temukan, betapapun remeh, sederhana, tak berhubungan: bahkan warna atau garis yang tampaknya tak berarti.
- (4) Deskripsikan bayangan itu dengan lantang kepada fokus eksternal (selain atau di luar diri Anda). Pendengar langsung adalah yang terbaik; alat perekam juga baik. Tidak boleh kurang dari itu.
- (5) Deskripsikan dengan cepat dan mengalir dengan detail inderawi yang kaya, berkesinambungan, sekalipun hanya sekadar sekilas dan ringkas. Hal ini memaksa lebih banyak bayangan bebas hadir dan bermunculan.
- (6) Tanpa menghiraukan taktik yang Anda gunakan untuk mendapatkan beberapa jenis kesan dan suatu aliran deskripsi yang terjadi: perhatikan kapan pemandangan berubah dan bayangan-bayangan lain hadir dan muncul, dan deskripsikan semua.

(7) Biarkan diri Anda dikejutkan oleh ungkapan bayangan Anda kepada Anda.

Dengan pengaliran bayangan beberapa bagian otak dan pikiran bekerja sama lebih erat. Integrasi ini membangun keseimbangan, memperkuat titik-titik lemah, dan dengan cepat meningkatkan kekuatan intelektual (dan estetik), termasuk subjek-subjek akademis yang tak terkait. Selain itu, menurut Wenger pengaliran bayangan bermanfaat untuk (1) membantu setidaknya hingga tingkat tertentu setiap prosedur menemukan solusi kreatif, (2) mengembangkan dengan cepat dan luar biasa kemampuan pengamatan bebas, objektivitas, dan karakter pribadi, dan (3) menghasilkan ilham yang segera dan selalu dapat dipercaya.

Pada tahun 1989 untuk pertama kalinya dilakukan penelitian formal untuk mengukur efek atau pengaruh yang dihasilkan oleh Metode *Image Streaming* atas penulis dan *Project Renaissance*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan (1) para mahasiswa memperoleh peningkatan IQ sebesar 0,8 setiap satu jam praktik, dan 20 dalam 24 jam praktik. Beberapa mahasiswa-perbaikan justru memperoleh peningkatan IQ sebesar 1,8 setiap jam untuk sebab-sebab yang belum diketahui, (2) apa pun gaya belajar atau cara menangani informasi yang dipilih mahasiswa, para mahasiswa yang mampu mengalirkan bayangannya dengan cepat dapat berintegrasi menuju suatu keseimbangan. Mereka mampu berkembang dengan baik dalam suatu lingkungan belajar, dan (3) prestasi ujian akhir mereka dalam fisika tidak berkorelasi dengan jumlah jam yang dihabiskan para mahasiswa itu dalam belajar fisika, tetapi berkorelasi dengan jumlah jam yang dihabiskan para mahasiswa itu dalam mempraktikkan pengaliran bayangan dengan mereka yang melakukan selama 20 jam atau lebih untuk menghadapi ujian akhir.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, Metode *Image Streaming* telah dilakukan untuk menulis deskripsi (Rukiah, 2007) dan untuk menulis narasi sugestif (Dewi, 2008). Hasil penelitian Rukiah menunjukkan bahwa pembelajaran menulis deskripsi siswa dengan Metode *Image Streaming* mengalami peningkatan sebesar 25,4 dari nilai rata-rata karangan siswa 48,7 menjadi 74,1. Begitu pula hasil penelitian Dewi menunjukkan peningkatan sebesar 16,89 dari nilai rata-rata

karangan 57,28 menjadi 74,17. Dari kedua penelitian tersebut tampaknya peningkatan prestasi belajar siswa belum maksimal. Hal itu mungkin disebabkan oleh jumlah jam praktik yang belum maksimal. Padahal, dari hasil penelitian di Southwestern State University di Marshall, Minnesota, sebagaimana dipaparkan di atas, ternyata banyaknya jumlah jam praktik dapat meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan.

Penutup

Dari fenomena penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tampaknya, Metode *Image Streaming* merupakan sebuah metode yang layak untuk digunakan dalam rangka membangkitkan daya kreatif siswa. Tentu saja, metode ini tidak untuk semua aspek keterampilan berbahasa. Metode ini sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan aspek produktif (menulis dan berbicara). Kedua keterampilan berbahasa aspek produktif tersebut sangat diperlukan, baik untuk membangkitkan gagasan-gagasan kreatif maupun mengefektifkan kalimat yang digunakan para penulis (pembicara).

Bahan Rujukan

- Armstrong, T. 1995. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Bean, R. 1995. *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak*. Terjemahan Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Bina Rupa Aksara.
- Buzan, T. 2003. *Sepuluh Cara Jadi Orang yang Jenius Kreatif*. Jakarta: Gramedia.
- Chaer, A. 2003. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Clark, H.H. dan Clark, E.V. 1977. *Psychology and Language*. London: Harcourt Brace Jovanovich, Publishers.
- Dewi, Rosiyana. 2008. "Metode Pengaliran Imaji (*Image Streaming*) dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Sugestif Siswa SMA Puragabaya Bandung Tahun Pelajaran 2007/2008". Skripsi UPI. Tidak dipublikasikan.

Rukiah, Kiki. 2007. "Keefektifan Teknik Mengalirkan Bayangan (*Image Streaming*) dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa SMA Negeri 14 Bandung. Tahun 2006/2007." Skripsi UPI. Tidak dipublikasikan.

Saussure, F. 1965. *Cours in General Linguistics*. Terjemahan Wade Baskin. New York: McGraw-Hill.

Wenger, W. 2004. *Beyond Teaching and Learning*. Terjemahan Ria Sirait. Bandung: Nuansa.