

**HUBUNGAN ANTARA *SENSE OF HUMOR* DENGAN
KREATIVITAS PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 13 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

ELIZA RIPA

NIM : 06410005



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2010**

**HUBUNGAN ANTARA *SENSE OF HUMOR* DENGAN
KREATIVITAS PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 13 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Negeri (UIN)
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)

Oleh:

ELIZA RIPA

NIM : 06410005

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2010**

**HUBUNGAN ANTARA *SENSE OF HUMOR* DENGAN
KREATIVITAS PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 13 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

ELIZA RIPA

NIM : 06410005

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Dr. Rahmat Aziz, M. Si

NIP.197 0813 200212 2 002

Tanggal, 19 April 2010

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi

Dr. Mulyadi, M. Pd. I

NIP.19550717 198203 1 005

**HUBUNGAN ANTARA *SENSE OF HUMOR* DENGAN
KREATIVITAS PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 13 MALANG**

SKRIPSI

Oleh :
Eliza Ripa
NIM : 06410005

Telah Dipertahankan Di Depan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Tanggal, 19 April 2010

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

TANDA TANGAN

- | | | |
|-----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| 1. Elok Halimatus. S, M. Si | (Ketua penguji) | _____ |
| | | NIP.19700724 20050 10 20003 |
| 2. Dr. Rahmat Aziz, M. Si | (Sekretaris/Pembimbing) | _____ |
| | | NIP.197 0813 200212 2 002 |
| 3. Dr. Achmad Khudori Soleh | (Penguji Utama) | _____ |
| | | NIP. 19681124 200003 1 001 |

Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I
NIP. 19550717 198203 1 005

PERSEMBAHAN

**Segala Puji bagi Allah SWT, atas Rahmat-Nya
Karya yang sederhana ini penulis persembahkan
Dengan setulus hati dan penuh cinta kepada orang-orang yang dekat dihati**

Bapak dan Ibu

Atas segala Do'a, kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, dan semangat
yang tak pernah akan terbalaskan oleh apa pun.....

Adik-adikku tersayang

Atas Do'a, kasih sayang, semangat dan dukungan sepanjang waktu
menjadi penuntun di setiap langkah.....

Teman-teman terbaikku

Atas semangat, keceriaan dan canda tawanya.....

**Serta seluruh pihak yang turut menunjang
pembuatan skripsi ini**

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Sungguh bersama kesukaran pasti ada kemudahan, Dan bersama kesukaran pasti ada kemudahan.

(QS Asy Syarh 5-6).

Hari orang yang berkesusahan buruk semuanya, tetapi orang yang gembira hatinya selalu berpesta

(Amsal 15:15)

Kepercayaan yang menjadi kenyataan adalah kepercayaan yang menghasilkan kekuatan pemikiran kreatif maksimal, memberi kemampuan untuk menerjemahkan inovasi-inovasi kreatif dalam alam pemikiran kerealita praktis

(Andre Geid)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eliza Ripa

Nim : 06410005

Fakultas : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan Antara *Sense of Humor* Dengan Kreativitas Pada
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

Menyatakan bahwa skripsi tersebut adalah karya saya sendiri dan bukan karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Malang, 19 April 2010

Peneliti

Eliza Ripa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas petunjuk dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semata-mata adalah Rahmat dari Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Penulis menyadari bahwa telah banyak pihak yang memberikan bantuan berupa do'a, dorongan, semangat, arahan, dan data yang diperlukan dari persiapan, pelaksanaan penelitian hingga tersusunnya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Iman Suprayogo, selaku Rektor UIN MALIKI Malang.
2. Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I, selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN MALIKI Malang.
3. Dr. Rahmat Aziz, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan mendukung dalam proses menyelesaikan skripsi.
4. Segenap Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Psikologi UIN MALIKI Malang yang telah memberikan ilmu dan bantuannya kepada penulis.
5. Drs. H. Muhammad Nurfakih, M.Ag, selaku Kepala Sekolah SMPN 13 Malang, serta segenap guru-guru yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bantuan demi berlangsungnya penelitian ini.
6. Siswa-Siswa kelas VIII SMPN 13 Malang, yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi responden dalam penelitian ini.

7. Bapak dan Ibu untuk segala do'a, cinta, kasih sayang, semangat dan pengorbanan yang terus diberikan dan tak akan terbalaskan oleh apapun.
8. Adik-Adikku, Letri, Sari, Robi & Yanri, yang selalu memberikan dorongan dan semangat agar dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
9. Sahabat-Sahabatku, Dwi, Manar & Citra yang selalu setia, selalu memberikan dorongan dan semangat, serta arahan yang sangat membangun demi terlaksananya penelitian.
10. Segenap teman-teman kampus Psi '06 seperjuangan dan seluruh pihak terkait dengan keberadaan penulis di dunia ini yang tidak mungkin di sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak bagian yang perlu diperbaiki dan dikembangkan dalam karya ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai perbaikan dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga karya ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Dengan segala kerendahan hati penulis berharap akan adanya penelitian lanjutan yang bisa menyempurnakan penyusunan terhadap penulisan skripsi ini.

Malang, 19 April 2010

Penulis

ELIZA RIPA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	01
A. Latar Belakang Masalah	01
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Kreativitas.....	15
1. Pengertian Kreativitas.....	15
2. Macam-Macam Kreativitas.....	20
3. Proses Dan Tahap Kreativitas	21
4. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif.....	23
5. Aspek-Aspek Kreativitas	26
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	28
7. Kreativitas Dalam Perspektif Islam.....	31

B. <i>Sense Of Humor</i>	37
1. Pengertian Humor	37
2. Pengertian <i>Sense Of Humor</i>	39
3. Aspek-Aspek <i>Sense Of Humor</i>	41
4. Jenis-Jenis Humor	42
5. Teori Humor.....	43
6. Pengaruh Humor	46
7. Manfaat Humor	47
8. <i>Sense Of Humor</i> Dalam Perspektif Islam	49
C. Hubungan <i>Sense Of Humor</i> dengan Kreativitas	54
D. Hipotesis.....	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Rancangan Penelitian.....	60
B. Identifikasi Variabel.....	60
C. Definisi Operasional.....	61
D. Populasi dan Sampel.....	62
E. Metode Pengumpulan Data.....	64
F. Instrumen Penelitian.....	66
G. Prosedur Penelitian.....	73
H. Validitas dan Reliabilitas.....	73
I. Metode Analisis Data.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	82
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	82
1. Sejarah Berdirinya Sekolah.....	82
2. Visi, Misi dan Tujuan	83
3. Identitas Sekolah	85
4. Jumlah Siswa.....	86
5. Sarana dan Prasarana	86
6. Kegiatan Ekstrakurikuler	87

B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	88
1. Analisis Data <i>Sense Of Humor</i>	88
2. Analisis Data Kreativitas Verbal.....	89
3. Hasil Uji Hipotesis....	90
C. Pembahasan.....	93
1. Tingkat <i>Sense of Humor</i>	93
2. Tingkat Kreativitas	95
3. Hubungan <i>Sense of Humor</i> dengan Kreativitas	98
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan....	103
B. Saran....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang	62
Tabel 2. Skor Skala Likert	68
Tabel 3. Blue Print MSHS	68
Tabel 4. Blue Print Kreativitas Verbal.....	69
Tabel 5. Rincian waktu pengisian tes kreativitas verbal	72
Tabel 6. Hasil Uji validitas skala <i>sense of humor</i>	75
Tabel 7. Hasil SPSS Uji Reliabilitas MSHS	77
Tabel 8. Hasil korelasi humor dan kreativitas.....	78
Tabel 9. Faktor Analisis <i>Sense of Humor</i>	80
Tabel 10. Hasil Korelasi Faktor-Faktor <i>Sense of Humor</i> Dengan Kreativitas.	81
Tabel 11. Rincian jumlah siswa SMPN 13 Malang.....	86
Tabel 12. Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler	87
Tabel 13. Hasil deskriptif statistik humor.....	88
Tabel 14. Kategori skor variabel <i>sense of humor</i>	89
Tabel 15. Hasil deskriptif statistik kreativitas.....	89
Tabel 16. Kategori skor variabel kreativitas	90
Tabel 17. Hasil korelasi humor dan kreativitas	91
Tabel 18. Interpretasi nilai koefisien korelasi	92
Tabel 19. Hasil Uji R Korelasi <i>Sense of Humor</i> Dengan Kreativitas	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Petunjuk Pengisian Skala MSHS	110
Lampiran 2. Skala MSHS	111
Lampiran 3. Hasil Skala Mentah MSHS.....	113
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabel MSHS.....	115
Lampiran 5. Hasil Skala Uji Coba Terpakai	121
Lampiran 6. Tes Kreativitas Verbal.....	123
Lampiran 7. Hasil Data Kreativitas Verbal.....	136
Lampiran 8. Hasil Korelasi Sense of Humor dengan Kreativitas	137
Lampiran 9. Bukti Konsultasi	138
Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	139
Lampiran 11. Surat Rekomendasi dari Diknas Pendidikan	140
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	141
Lampiran 13. Surat Keterangan Konsultasi Tes Kreativitas Verbal	142

ABSTRAK

Ripa, Eliza. 2010. *Hubungan Antara Sense of Humor dengan kreativitas pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang*. Skripsi, Fakultas Psikologi Univeritas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. Rahmat Aziz, M. Si

Kata kunci : *Sense Of Humor*, Kreativitas

Kreativitas dinilai sebagai salah satu faktor penting yang dapat menunjang bagi masa depan siswa. Siswa yang kreatif diharapkan mampu menciptakan ide-ide baru. Guilford mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi kelancaran, fleksibel, original dan elaborasi. Sedangkan Torrance mengemukakan kreativitas sebagai suatu proses memahami kesenjangan dan hambatan hidup yang didukung oleh pribadi kreatif, produk yang mempunyai nilai guna dan lingkungan yang mendukung. Secara pribadi, individu yang kreatif dapat dilihat melalui kognitif dan non-kognitifnya. Kreativitas ditinjau dari kognitifnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah humor. Dalam humor terkandung suatu asosiasi yang bersifat bebas tanpa ada tekanan, hal inilah yang menjadi faktor pendukung terhadap kreativitas siswa. Fenomena yang terjadi pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang, antara *sense of humor* dan kreativitas siswa tidak sejalan. Siswa yang memiliki *sense of humor* baik, namun kreativitas yang ditunjukkan rendah, begitu pula sebaliknya. Rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana tingkat *sense of humor* pada siswa, 2) bagaimana tingkat kreativitas pada siswa, dan 3) apakah ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu 1) mengetahui tingkat *sense of humor* pada siswa, 2) mengetahui tingkat kreativitas pada siswa, dan 3) mengetahui hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa SMPN 13 Malang. Hipotesa yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang positif antara *sense of humor* dengan kreativitas. Semakin tinggi rasa humor yang dimiliki oleh siswa semakin tinggi pula kreativitasnya.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang dengan mengambil sampel sebanyak 44 orang atau 15% dari populasi. Pengambilan sampel ini dilakukan secara random, sehingga setiap subyek pada populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Pengambilan data *sense of humor* menggunakan *multidimensional sense of humor scale* (MSHS), sedangkan kreativitas menggunakan tes kreativitas verbal baku yang dikembangkan oleh Munandar. Adapun analisis yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian korelasional ini adalah korelasi *produk moment*, karena bertujuan untuk menguji hipotesa dari korelasi antara dua variable, yaitu variable bebas *sense of humor* dan variabel terikat kreativitas.

Berdasarkan hasil dari analisis data, menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara *sense of humor* dengan kreativitas. Tingkat koefisien korelasi $R_{xy} = 0,425$ dengan taraf signifikan $p = 0,004$ ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa *sense of humor* mempengaruhi kreativitas siswa. Semakin tinggi *sense of humor* yang dimiliki, maka semakin tinggi pula kreativitasnya.

ABSTRACT

Ripa, Eliza. 2010. *Corelation Between Sense of Humor and Creativity at Student Class Two of Juniar High School 13 Malang. Minithesis*, The Faculty of Psychology of Islamic State University of Malang.

Advisor : Drs. Rahmat Aziz, M. Si

Keyword : *Sense Of Humor*, Creativity

Creativity assessed as one of the important factor able to support student in the future.. Student which is creative to be expected can create new ideas. Guilford tell that creative process includ fluency, flexible, original and elaborasi. While Torrance tell creativity as a process comprehend life resistance and difference supported by creative person, product having value utilized and environment supporting. Personally, creative individual can be seen through there cognitive and non-cognitive. Creativity evaluated from is cognitive influenced by various factor, among others is humor. In humor consist in an association having the character of free without pressure, this matter become supplementary factor to student creativity. Phenomenon that happened at student class VIII SMPN 13 Malang, between sense of humor and creativity are unidirectional. Student owning good sense of humor, but creativity posed at lower, so also on the contrary. Formula of problem in this research are 1) how level sense of humor at student? 2) how creativity level at student?, and 3) Is there relation between sense of humor and creativity?.

Principal focus in this research are, 1) knowing level sense of humor at student 2) knowing creativity level at student, and 3) knowing relation between sense of humor and creativity at student of SMPN 13 Malang. First Hypothesis this research is there is positive relation between sense of humor and creativity. Excelsior feel humor had by excelsior student also its creativity

This research is done at student class VIII SMPN 13. The sampling technique of this reseach by random. And it is obtained 44 people or 15% from population. Taking of this sampel use by random, so every subyek at this population have same opportunity to become sample. The instrument used for sense of humor is a *Multidimensional Sense of Humor Scale* (MSHS) and for creativity use creativity tes of verbal standard which developed by Munandar. For analysis used to answer problems of this corelational research is formula of product moment correlation, because purpose this research is to test hypothesizing of correlation between two variable, that is free variable of sense of humor and variable tied of creativity.

The result from research at student class VIII SMPN 13 show that there is positive relation is signifikan between sense of humor with creativity. Correlation coefficient level $R_{xy} = 0,425$ with significance level $p = 0.004$ ($p < 0.05$) Signifikan both of variable reside at truth level 0,01. This matter show that sense of humor influence student creativity. The higher level of sense of humor, purpose the higher level of creativity.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang berbeda dengan makhluk lainnya. Kelebihan utama yang dimiliki oleh manusia adalah dalam fungsi kognitifnya. Fungsi kognitif ini berkaitan dengan proses mental atau aktivitas berfikir. Ellis dan Hunt (dalam Suharnan, 2005: 2) menyatakan bahwa proses mental atau pikiran ini meliputi bagaimana seseorang memperoleh informasi, bagaimana informasi itu direpresentasikan dan ditransformasikan sebagai pengetahuan, bagaimana pengetahuan itu disimpan di dalam ingatan kemudian dimunculkan kembali serta bagaimana pengetahuan itu digunakan seseorang untuk mengarahkan sikap dan perilaku-perilakunya.

Aktivitas berfikir ini merupakan serangkaian proses penalaran yang memanfaatkan berbagai macam pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan kadang juga impresi dan intuisi yang dimiliki seseorang. Semakin memiliki jangkauan ke depan, semakin luas dan semakin komprehensif (menyeluruh) pertimbangan sebuah pikiran akan semakin memiliki makna, dan semakin mendekati kebenaran.

Berpikir adalah aktualisasi otak sebagai sumber penggerak yang tidak terbatas dengan menggambarkan dan membayangkan sesuatu dalam pikiran. Setiap hari dalam kehidupan tidak lepas dari berpikir, karena dengan memperkembangkan alat berpikir, seseorang mampu menghadapi persoalan dan memecahkannya.

Kegiatan berfikir pada manusia tidak lepas dari peran otak atau akal yang merupakan alat dalam berfikir. Selain itu dibutuhkan pula kesadaran dan intelegensi. Ketiga alat berpikir itu bergerak sesuai dengan dorongan dari berpikir untuk mengetahui dari sesuatu yang tidak ketahui menjadi suatu kebenaran (Irfa Razak , 2009).

Keterkaitan antara kemampuan kognitif atau berfikir dengan intelegensi ini menunjukkan bahwa kognisi manusia membentuk inti dari intelegensi (Sternberg, 2008: 479). Maksudnya, intelegensi merupakan sebuah konstruk yang membantu individu dalam menyatukan beragam aspek kognisi dan juga merupakan bagian dari proses-proses kognitif (Suharman, 2005: 345).

Secara umum, intelegensi sering disebut dengan kecerdasan, sehingga orang yang memiliki intelegensi yang tinggi disebut sebagai orang yang cerdas atau jenius. Solso (dalam Suharman, 2005: 346) mendefinisikan intelegensi sebagai kemampuan memperoleh dan menggali pengetahuan, menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep kongkrit dan abstrak, menghubungkan diantara objek-objek dan gagasan-gagasan, menggunakan pengetahuan dengan cara yang lebih berguna (*in a meaningful way*) atau efektif.

Sedangkan Guilford (dalam Suharman, 2005: 352) mendefinisikan intelegensi sebagai suatu kumpulan yang sistematis mengenai kemampuan-kemampuan atau fungsi-fungsi intelektual untuk memproses informasi yang beraneka ragam di dalam berbagai bentuk. Istilah kemampuan ini digunakan dalam konteks perbedaan-perbedaan individu dan fungsi-fungsi pada perilaku individu. Definisi ini mengandung implikasi bahwa kemampuan dasar

diidentifikasi melalui konjungsi tiga variabel, yaitu tiap-tiap kemampuan memiliki jenis keunikan tersendiri di dalam aktivitas mental atau pikiran (*operation*), isi informasi (*content*), dan hasil informasi (*product*).

Definisi tentang intelegensi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik perilaku intelegensi meliputi: 1) orang yang intelegen menyadari tindakan-tindakannya dan cara-cara yang ditempuh, 2) mempunyai tujuan atau diarahkan pada sasaran tertentu, 3) perilaku intelegen bersifat rasional, yaitu kemampuan untuk berfikir secara logis dan konsisten sehingga dapat dipahami, dan 4) perilaku intelegen harus mempunyai nilai atau kegunaan. Hal ini senada dengan karakteristik yang dikemukakan oleh Wechsler (dalam Suharman, 2005: 349), yaitu adanya kesadaran (*condition of awareness*), mempunyai tujuan (*goal directed*), rasional, dan memiliki makna.

Berkaitan dengan perilaku orang-orang yang dianggap intelegensi, Sternberg (dalam Suharman, 2005: 349) mengadakan penelitian terhadap 200 profesor dibidang seni, bisnis, filsafat, fisika dan orang-orang dewasa yang ideal, dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan karakteristik perilaku intelegensi. Hasilnya, menemukan sejumlah karakteristik intelegensi yang dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu kemampuan memecahkan masalah praktis, keseimbangan dan integrasi intelektual, dan intelegensi kontekstual.

Dimensi pertama dalam perilaku intelegen adalah kemampuan dalam memecahkan masalah praktis, meliputi berbagai hal yaitu cenderung melihat kesinambungan tujuan dan menyelesaikannya, 2) mampu membedakan dengan

baik antara jawaban benar dengan yang salah, 3) memiliki kemampuan mengubah arah dan menggunakan prosedur yang lain, 4) memiliki rasionalisasi, 5) mampu menerapkan pengetahuan untuk masalah-masalah khusus, 6) memiliki kemampuan yang unik dalam memandang suatu masalah atau situasi dan memecahkannya, dan 7) memiliki pikiran yang logis (Sternberg, dalam Suharman, 2005: 350).

Berbagai bentuk pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan ini, sangat berhubungan dengan proses kreativitas. Dimana, individu yang kreatif akan cenderung menghasilkan produktivitas kreatif lebih banyak, seperti ide-ide dan gagasan-gagasan orisinal dan bernilai.

Kreativitas sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan. Apalagi era globalisasi yang terus diwarnai oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong individu melakukan usaha peningkatan mutu dan menciptakan keunggulan kompetitif yang bisa menjamin kelangsungan hidup. Dimana perubahan yang terjadi sangat cepat menuntut setiap orang untuk dapat mengikuti segala bentuk perubahan yang ada. Pemikiran lama, cara bertindak, atau sikap lama, mungkin tidak sesuai lagi dengan tuntutan dan perkembangan baru.

Individu dituntut lebih banyak menciptakan keunggulan kompetitif melalui peningkatan pengetahuan (*knowledge*), pengalaman (*experience*), dan keahlian (*skill*). Dapat dikatakan dalam kehidupan dimana perkembangan berjalan lebih cepat, maka terdapat tuntutan bagi setiap orang untuk memiliki kemampuan berfikir, sikap, dan tindakan secara kreatif. Maka, dengan kreativitas dapat

memberikan peluang bagi individu untuk dapat mengaktualisasikan dirinya, memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.

Kreativitas bukanlah hanya sekedar potensi bawaan yang telah dimiliki oleh setiap manusia, tetapi telah menjadi sebuah nilai sebagai tolak ukur dalam menentukan status keberadaan manusia. Maka dari itu kreativitas harus dilatih pada diri anak, agar kelak mampu memberikan berbagai gagasan baru terhadap berbagai permasalahan dalam hidupnya, terutama pada perkembangan zaman yang selalu berubah, menuntun setiap orang untuk memiliki pola pikir kreatif. Dengan berfikir kreatif seseorang tidak akan pernah merasa putus asa dan akan cenderung untuk hidup optimis karena kreativitas dapat menambah nilai pada diri.

Secara psikologis, kreativitas adalah satuan potensi yang ada pada diri manusia, namun kadarnya berbeda dan pada dasarnya setiap manusia memiliki potensi ini. Munandar (1985: 47), Hurlock (1990: 2) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Torrance (dalam Ali dan Ansori, 2006: 43) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya. Untuk dapat memiliki kemampuan kreatif tersebut berlangsung melalui proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam kurun waktu yang lama. Hal ini menunjukkan bahwa proses kreativitas melibatkan proses mental, yang dalam perkembangannya dipengaruhi oleh faktor-

faktor lingkungan dan motivasi intrinsik dari dalam diri individu dalam mencari solusi.

Rhodes (dalam Aziz, 2009: 117) menyimpulkan definisi kreativitas sebagai pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan pendorong (*press*). Keempat hal ini kemudian dikenal dengan "*Four P's of Creativity*". Dimana *person* dalam kreativitas menunjukkan pada ciri-ciri kepribadian non-kognitif pada orang yang kreatif, *process* kemampuan berfikir untuk membuat kombinasi baru, *product* diartikan sebagai suatu karya baru, dan mempunyai nilai guna, dan *press* maksudnya adalah pengembangan kreativitas ditentukan oleh lingkungan baik internal maupun eksternal.

Munandar (2009: 19) menjelaskan keempat P tersebut saling berhubungan antara satu sama lain. Pribadi kreatif selalu melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk yang kreatif. Selanjutnya Torrance (dalam Aziz, 2009: 117) lebih memfokuskan pada proses kreatif ditinjau dari kepribadiannya, lingkungan dan produk yang dihasilkan.

Guilford (dalam Aziz, 2009: 117) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki beberapa karakteristik, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi. Namun, ciri-ciri tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang karena selain faktor kognitif dan intelektual, perkembangan afektif juga penting dalam menunjang terwujudnya kreativitas.

Secara kognitif atau intelektual, pribadi yang kreatif menunjukkan adanya ketidakterikatan pada aturan-aturan yang ada, menyukai masalah yang tidak

terstruktur, senang menulis, merancang, dan lain sebagainya. Sedang dalam dimensi kepribadian atau motivasi meliputi ciri-ciri seperti fleksibilitas, toleransi, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan dan pengambilan resiko yang moderat (Munandar, 2009: 21).

Secara afektif ciri-ciri yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain dan lain sebagainya (Munandar, 1985: 51).

Hurlock (1990: 5) juga menyatakan bahwa berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang antara lain adalah fleksibilitas, non-konformitas, kebutuhan untuk otonom, kebutuhan untuk keterikatan (kebebasan), punya inspirasi yang cukup tinggi, berdisiplin tinggi, gemar memanipulasi ide, asertif, menjamin diri, suka humor, terbuka, percaya diri, selalu ingin tahu, mampu memahami lingkungan sosialnya dan sebagainya.

Berbagai penelitian telah banyak membuktikan bahwa ciri-ciri kreativitas sangat mempengaruhi kreativitas siswa, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Muslim (2004) mengenai hubungan kepercayaan diri dengan kreativitas pada siswa kelas 2 SMP Islam Jabang Malang, menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara variabel kepercayaan diri dan kreativitas siswa.

Fenomena yang sering terjadi dikalangan siswa saat ini menunjukkan bahwa sebagian mereka kurang mampu berfikir secara kreatif. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, jawaban yang diberikan hanya berkisar pada hal-hal yang bersifat konvergen yaitu berfokus pada satu jawaban yang benar.

Sedangkan dalam berfikir secara kreatif seharusnya siswa dapat menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan informasi yang tersedia, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban (Munandar, 1985: 48).

Ciri-ciri lain yang menunjukkan tingkat kreativitas seseorang adalah rasa humor. Humor merupakan salah satu aspek kognitif yang dimiliki oleh manusia, karena terkait dengan bagaimana seseorang tersebut mengekspresikan, memahami, dan membuat suatu humor. Menurut Champman dan McGhee (dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 47) mendefinisikan humor sebagai respon terhadap persepsi ketidaksesuaian di dalam situasi bercanda yang bisa saja disertai senyum dan tawa atau bisa saja tidak.

Humor sangat identik dengan tertawa sehingga merupakan alat yang dapat menumbuhkan perasaan terhibur pada diri seseorang. Antara tawa dan humor tidak dapat dipisahkan. Humor adalah sebabnya dan tawa adalah akibatnya, yang membawa perubahan fisiologis dalam tubuh.

Menurut Galloway, Cropley, dan Martin (dalam Miczo, 2004: 209) mengemukakan bahwa tertawa dan humor merupakan hal penting karena sangat menguntungkan bagi kesehatan individu. Rodgers (dalam interace, 2006) menyebut humor sebagai *humourobics*, karena dengan tertawa dapat melahirkan

rasa nyaman. Hal ini disebabkan endorphen dalam darah dapat menjadi obat penenang. Apabila tertawa selama 3 menit sama dengan membakar kalori selama 10 menit ketika berolah raga. Usai tertawa, tekanan darah normal kembali, hormon stres berkurang dan kekebalan tubuh meningkat.

Selain itu, Paulson (1991) menyatakan bahwa humor merupakan suatu ekspresi dari kebebasan jiwa manusia. Ekspresi kebebasan ini dapat dilihat dari kemampuan untuk mengamati seluruh pemandangan, keanehan-keanehan, tragedi-tragedi diluar kendali yang tak terduga. Maksudnya, individu bisa mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan, sehingga beban yang dirasakan menjadi sedikit berkurang. Hal ini merupakan bentuk kemampuan untuk mengubah perseptual-kognitif secara tepat pada kerangka berpikir.

Pendapat tersebut didukung oleh Soerjantini dan Hartanti (2003: 394) bahwa humor biasanya akan mampu membebaskan orang dari beban kecemasan, kebingungan, dan kesengsaraan. Orang bisa menghadapi semua masalah dengan canda dan tawa hingga bebannya terasa lebih ringan.

Dalam bidang kesehatan, humor telah banyak diperbincangkan dan dibuktikan, karena efek tertawa yang ada pada humor dapat meregangkan otot-otot halus tidak hanya disekitar wajah tapi seluruh tubuh sehingga menjadi santai atau rileks (Budiardy dalam www.liputankita.com).

Penelitian yang dilakukan oleh Nazifah (2008), mengenai hubungan antara *sense of humor* dengan tingkat depresi pada penderita HIV/AIDS, menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara humor dalam mengurangi tingkat depresi pada penderita HIV/ AIDS.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh McGhee pada tahun 1950, menunjukkan bahwa humor dapat memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang sulit (dalam www.laughterremedy.com). Hasil riset tersebut, menunjukkan bahwa rasa humor yang mengalir pada individu dapat meringankan beban masalah yang sedang dihadapi karena perasaan rileks dan lepas merupakan salah satu faktor dalam menumbuhkan kreativitas. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya hubungan yang erat antara humor dan kreativitas. Maksudnya individu yang mempunyai selera humor tinggi cenderung mempunyai kreativitas yang tinggi.

Menurut Goleman (www.date.com) rasa humor membuat seseorang menjadi lebih terbuka dan menerima segala kemungkinan. Rasa humor juga dapat mengikis rasa takut dan malu yang bisa menghambat kreativitas. Hal diatas memperlihatkan adanya keterikatan antara humor dan kreativitas.

Hauck and Thomas (dalam www.informaworld.com) mengemukakan hal yang sama yaitu terdapat hubungan yang erat antara humor dengan intelegensi dan kreativitas, karena humor merupakan bentuk keahlian dalam mengatasi dan melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Januari 2010 di SMPN 13 Malang, menemukan ada beberapa dari siswa yang memiliki rasa humor yang tinggi, yaitu dilihat dari kemampuannya menanggapi atau menghargai humor, menciptakan humor, dan menjadikannya sebagai langkah dalam menghadapi persoalan atau ejekan dari teman. Walaupun secara humor siswa baik namun kurang kreatif dalam menemukan ide-ide atau gagasan-gagasan

baru, terutama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya ketidakselarasan antara humor dan kreativitas.

Penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru ini, tidak hanya berfokus pada tugas-tugas sekolah, akan tetapi lebih kepada proses atau cara berfikir yang ditunjukkan oleh siswa, seperti bagaimana cara siswa menjawab dan menanggapi berbagai berbagai persoalan atau pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dimana, pada sistem pembelajaran berbasis kompetensi yang sekarang dikembangkan dan diterapkan di sekolah-sekolah, menuntut siswa untuk dapat berfikir secara kreatif, karena guru hanya sebagai pengarah dalam menyelesaikan berbagai masalah. Sedangkan untuk mengatasi masalah itu sendiri lebih memfokuskan pada kemampuan siswa untuk memberikan solusi yang sesuai dan tepat.

Langgulung (1991: 326) memberikan gambaran terhadap pribadi kreatif dikalangan murid-murid sekolah menengah meliputi: mudah menyesuaikan diri, bekerjasama dan dapat dipercaya, gembira dan pelawak, cepat berfikir, terus terang, gembira dengan diri dan kehidupannya dan lain sebagainya.

Sedangkan siswa yang memiliki rasa humor yang tinggi dapat dilihat dari kemampuannya dalam mencairkan suasana yang kaku dalam proses belajar, kemampuan dalam menanggapi dan mengkaitkan informasi yang diterima dengan sesuatu yang lucu, serta kemampuannya menangkap nilai humor yang disampaikan orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Hartanti (2002: 110) tentang *sense of humor*, yaitu dapat memanfaatkan humor dalam menyelesaikan

masalah, memiliki keterampilan dalam menciptakan humor, dan mampu menghargai atau menanggapi humor yang disampaikan oleh orang lain.

Akan tetapi, pada sebagian siswa ditemukan bahwa rasa humor yang dimilikinya tidak sejalan dengan tingkat kreativitasnya. Fenomena ini juga terlihat ketika diberikan tugas atau permasalahan oleh guru, siswa tersebut kurang dapat merespon dengan baik. Selain itu, dalam kegiatan-kegiatan yang membutuhkan kreativitas, seperti kegiatan menulis, lomba mading, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya, siswa tersebut kurang mampu untuk berpartisipasi.

Proses kreatif yang ada pada siswa tersebut seharusnya sejalan dengan ciri-ciri pribadi kreatif yang mengikutinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Torrance sebelumnya, yaitu bahwa proses kreatif individu selalu didukung oleh faktor lainnya, yaitu pribadi yang kreatif, lingkungan pendukung dan produk yang dihasilkan.

Berdasarkan paparan fenomena yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk mendapatkan bukti empiris tentang sejauh mana hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat *sense of humor* pada siswa SMPN 13 Malang ?
2. Bagaimana tingkat kreativitas siswa SMPN 13 Malang ?
3. Apakah ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa SMPN 13 Malang ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana tingkat *sense of humor* pada siswa SMPN 13 Malang.
2. Mengetahui bagaimana tingkat kreativitas siswa SMPN 13 Malang.
3. Untuk mengetahui hubungan antara *sense of humor* dan kreativitas pada siswa SMPN 13 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan praktis.

1. Teoritis

Penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan dan wawasan mengenai pengaruh dari *sense of humor* terhadap kreativitas pada siswa SMPN 13 Malang, sehingga dapat diambil langkah pengembangan yang tepat.

2. Praktis

- a. Bagi guru, memberikan informasi tentang adanya pengaruh antara *sense of humor* atau rasa humor terhadap perkembangan kreativitas siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat diterapkan metode mengajar dengan menggunakan humor. Selain itu juga dapat memberikan kesan belajar yang rileks serta mampu mengungkit potensi kreativitas siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru.

- b. Bagi siswa, memberikan informasi bahwa salah satu faktor yang dapat menunjang dan menumbuhkan kreativitas verbal adalah *sense of humor*, sehingga dapat lebih mengasah dan mengembangkannya dalam menghadapi berbagai persoalan atau masalah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas didefinisikan berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi itu, sehingga kreativitas tergantung bagaimana orang mendefinisikannya karena kreativitas merupakan konsep majemuk dan multidimensional, tidak ada satu definisi yang dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan dua alasan. Pertama, sebagai '*konstruk hipotesis*', kreativitas merupakan ranah psikologi yang kompleks dan multidimensional yang mengandung tafsiran yang beragam. Kedua, *definisi-definisi kreatifitas*, memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Oleh Karena itu, untuk lebih memahami pengertian kreativitas, maka peneliti mengutip beberapa pendapat tentang definisi kreativitas, diantaranya adalah :

Baron (dalam Ali, 2009: 41) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru atau belum pernah ada sebelumnya, tetapi dapat berupa kombinasi baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Guilford (dalam Ali dan Asrori, 2009: 41) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut ia mengemukakan dua cara berfikir, yaitu cara berfikir konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Disini Guilford menekankan bahwa individu yang memiliki kemampuan berfikir kreatif akan lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen.

Munandar (1985: 47) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasikan suatu gagasan. Lebih lanjut Munandar (1985: 51) menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga sebaliknya. Kreativitas pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga tercapai penyesuaian diri secara kuat.

Roger (dalam Munandar, 1998: 24) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.

Selanjutnya Torrance (dalam Ali dan Asrori, 2009: 43) mendefinisikan kreativitas sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Menurut Rhodes (dalam Munandar, 2009: 20) pengertian kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek atau yang disebut dengan *Four P's of Creativity*, yaitu :

- a. Pribadi: kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya (Hulbeck dalam Munandar, 2009: 20).
- b. Pendorong: kondisi internal dan eksternal yang mendorong kepribadian kreatif. Kondisi internal dapat berupa motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu sedangkan kondisi eksternal berasal dari dorongan serta dukungan dari lingkungan.
- c. Proses: bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran, kelenturan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berfikir dan berperilaku. Adapun langkah-langkah kreatif menurut Wallas (dalam Munandar, 2009: 21) yaitu meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
- d. Produk: suatu karya dapat dikatakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisinal dan bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Ke-empat konsep diatas saling terkait satu sama lain, sehingga dalam melihat suatu kreativitas tidak dapat dilepaskan dari satu kesatuan konsep tersebut atau tidak juga dapat dilihat hanya dengan satu 'P' saja. Empat faktor atau konsep

'P' tersebut memiliki fokus pembahasan yang berbeda, namun tetap saling terkait. Selanjutnya Torrence (dalam Munandar, 2009: 20) menjelaskan hubungan keempat aspek tersebut, yaitu dengan berfokus pada proses kreatif, maka jenis pribadi, lingkungan dan produk yang dihasilkan akan sangat mempengaruhi, seperti rasa percaya diri dan kemandirian merupakan salah jenis pribadi yang akan mendukung pada proses kreatif, lingkungan yang tidak mengikat pada pemikiran secara divergen, dan produk baru yang mempunyai nilai guna baik dalam bentuk penyelesaian masalah maupun dalam bentuk material.

Hurlock (1993: 2-4) menuangkan sejumlah pengertian umum dari kreativitas, diantaranya adalah :

- a. Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu perbuatan yang menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda.
- b. Kreativitas sebagai suatu perbuatan yang menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, dimana hal tersebut diawali pada masa kanak-kanak.
- c. Kreativitas merupakan sesuatu yang dihasilkan seseorang yang selalu cenderung siap dalam pembaharuan dan perbedaan yang keunikan.
- d. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang unik, dimana proses tersebut tanpa memiliki tujuan selain menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.
- e. Kreativitas merupakan sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan.
- f. Kreativitas biasanya dikaitkan dengan daya imajinasi dan fantasi, juga mental bermain. Sebagaimana halnya yang diungkapkan oleh Goldner (dalam

Hullock, 1993: 4) yang menyatakan bahwa kreativitas suatu kegiatan otak yang teratur, komprehensif, dan imajinatif, sehingga lebih cenderung mengarah pada suatu hasil yang lebih inovatif dari pada reproduktif.

- g. Semua orang pada umumnya terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu : penurut (*conformers*) dan pencipta (*creator*). Penurut melakukan apa yang diharapkan dari mereka tanpa mengganggu atau menyulitkan orang lain. Sebaliknya, pencipta menyertakan gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda atau cara baru mengenai masalah dan menghadapinya. Konsep ini menunjukkan bahwa setiap individu mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda.

Menurut Munandar (1985: 47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Hal ini juga menunjukkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan dan kekuatan untuk mengembangkan ide-ide baru atau alternatif yang berguna untuk menyelesaikan masalah dan mempunyai nilai guna (Pratitis, 2002: 121).

Sementara itu dalam pengertian lain menurut Campbell (1986: 11) kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya :

- a. Baru (*Novel*) : inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
- b. Berguna (*Useful*) : lebih enak, mendidik, memecahkan masalah, mengurai hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik atau banyak.
- c. Dapat dimengerti (*Understanding*) : hasil yang amat sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di dalam waktu, peristiwa-peristiwa yang terjadi begitu saja,

tak dapat dimengerti, tak dapat diramalkan, tak dapat diulangi, mungkin saja baru dan berguna, tetapi lebih merupakan hasil keberuntungan (*luck*), adalah bukan kreatif.

Dari berbagai pengertian yang diungkapkan oleh para tokoh psikologi, peneliti mencoba menyimpulkan bahwa yang dikatakan sebagai suatu daya kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengungkapkan suatu gagasan atau ide secara orisinal, elaborasi, lancar, dan luwes serta berguna bagi dirinya dan orang lain. Sedangkan peristiwa yang sulit dimengerti masih memerlukan ramalan tidak dapat dikategorikan kedalam kreativitas, karena kegiatan tersebut hanya merupakan keberuntungan saja. Hasil dari pada kreativitas dapat berupa hasil yang berbentuk konkrit maupun abstrak seperti ide, gagasan, pemecahan masalah, dan juga seni kesusastraan.

2. Macam-Macam Kreativitas

Macam-macam kreativitas yang dimiliki oleh individu berbeda-beda, karena dalam kehidupan ini kita diberkahi tidak hanya satu kecerdasan umum, namun kita memiliki tujuh kecerdasan.

Menurut Gardner (dalam Jordan, 2002: 39) mengemukakan bahwa ada tujuh jenis kecerdasan yang akan menghantarkan pada minat kreatif, yaitu:

- a. Verbal / Linguistic, yakni kemampuan memanipulasi kata secara lisan atau tertulis.
- b. Matematis / Logis, adalah kemampuan memanipulasi sistem nomor dan konsep logis.

- c. Spasial, adalah kemampuan melihat dan memanipulasi pola dan disain.
- d. Musikal, adalah kemampuan mengerti dan memanipulasi konsep musik, seperti nada, irama, dan keselarasan.
- e. Kinestetis-tubuh, adalah kemampuan memanfaatkan tubuh dan gerakan, seperti dalam olah raga atau tari.
- f. Personal, kemampuan memahami perasaan diri sendiri, gemar merenung dan berfilsafat.
- g. Interpersonal, kemampuan memahami orang lain, pikiran serta perasaan mereka.

Dari beberapa hal diatas tentunya tidak semua orang memiliki semua bentuk kreativitas, melainkan hanya beberapa saja. Kreativitas pada akhirnya harus tumbuh dari perpaduan unik antara ciri kepribadian dan kecerdasan pribadi yang menjadikan kita berbeda dengan orang lain (Jordan, 2002: 41).

3. Proses dan Tahap Kreativitas.

Pada dasarnya proses kreatif berlangsung sangat subyektif, misterius, dan personal. Meskipun proses kreatif mempunyai tahap-tahap tertentu, tidaklah mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif seseorang sedang berada.

Guilford (dalam Munandar, 1985: 45-50) mengajukan model struktur intelektual yang mengacu pada proses kreatif. Teori ini menjelaskan tentang tugas-tugas yang melibatkan produksi yang divergen. Produksi divergen ini

merupakan kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.

Wallas (dalam Munandar 2009: 39), mengemukakan pendapatnya tentang proses kreatif bahwa proses kreatif terjadi melalui empat tahap, yakni :

- a. *Preparation* / persiapan : persiapan dengan menyelidiki persoalan yang akan dipecahkan.
- b. *Incubation* / inkubasi : pengeraman terhadap persoalan itu untuk suatu jangka waktu.
- c. *Illumination* / iluminasi : penyinaran dengan lahirnya gagasan baru sebagai pemecahan persoalan.
- d. *Verification* / verifikasi : pengujian atau pengembangan terhadap gagasan baru itu sehingga benar-benar terlaksana.

Sedangkan Walgito (2004: 190) mengemukakan bahwa dalam berfikir kreatif ada beberapa tingkatan sampai seseorang memperoleh sesuatu hal yang baru atau pemecahan masalah. Tingkatan-tingkatan tersebut adalah:

- a. *Persiapan*: tingkatan seseorang memformulasikan masalah dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan baru.
- b. *Inkubasi*: merupakan tahap berlangsungnya masalah dalam jiwa seseorang karena belum menemukan pemecahan terhadap permasalahan.
- c. *Pemecahan / iluminasi*: tahap mendapatkan pemecahan masalah.
- d. *Evaluasi*: tahap pengecekan apakah pemecahan yang diperoleh sudah sesuai atau tidak.

- e. Revisi: tahap revisi terhadap pemecahan yang diperoleh.

4. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Salah satu aspek kreativitas adalah kepribadian (*personality*) orang-orang kreatif. Aspek ini penting dipahami sebagai dasar dalam memberikan perlakuan yang sesuai kepada seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Upaya mengembangkan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin terjadi apabila dipahami lebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengelilingi.

Karakteristik berfikir kreatif menurut Guilford (dalam Aziz, 2008: 117) meliputi kelancaran, kefleksibelan, keaslian dan elaborasi. Berbagai studi telah dilakukan oleh Guilford (dalam Munandar, 2009: 10) tentang faktor analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas. Ia membedakan antara *aptitude* dan *non-aptitude traits*. Ciri-ciri *aptitude traits* dari berfikir kreatif meliputi kelancaran, kelenturan dan orisinalitas. sedangkan *non-aptitude traits* berhubungan dengan ciri-ciri afektif individu.

Selanjutnya Munandar (1992) merumuskan bahwa ciri individu yang kreatif adalah senang mencari pengalaman baru, memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas- tugas yang sulit, memiliki inisiatif, memiliki ketekunan yang tinggi, cenderung kritis terhadap orang lain, berani menyatakan pendapat dan keyakinannya, selalu ingin tahu, peka atau perasa, energik dan ulet, menyukai tugas- tugas yang majemuk, percaya kepada diri sendiri, mempunyai rasa humor,

memiliki rasa keindahan dan berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.
(dalam Ali dan Asrori, 2009: 52)

Sedangkan ciri-ciri pribadi kreatif menurut Csikszentmihalyi (dalam Munandar, 1998: 51), yaitu :

- a. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik, tetapi juga bisa tenang dan rileks, bergantung pada situasinya.
- b. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Hal ini menunjukkan bahwa pribadi kreatif dipengaruhi oleh kematangan emosional dan mental sehingga mampu berfikir secara konvergen dan divergen.
- c. Kreativitas memerlukan kerja keras, keuletan dan ketekunan.
- d. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- e. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
- f. Bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya.
- g. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu dapat melepaskan diri dari stereotip gender (*maskulin - feminin*).
- h. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang, tetapi dipihak lain mereka bisa tetap tradisional dan konservatif.
- i. Kebanyakan orang kreatif sangat bersemangat dan juga obyektif dalam penilaian karyanya.

- j. Sikap keterbukaan dan sensitivitas sering membuatnya menderita jika mendapatkan banyak kritik dan serangan terhadap hasil jerih payahnya, namun disaat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang luar biasa.

Individu yang kreatif memiliki minat yang luas dan rssa ingin tahu yang tinggi. Pada anak dan remaja yang kreatif akan lebih berani mengambil resiko (Munandar, 1998: 53). Selanjutnya Treffiger (Munandar, 1998: 54) menyatakan bahwa pribadi kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan, dan rencana inovatif serta produk yang orisinil. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang kreatif mempunyai keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas baru dan mengasyikkan.

Selain itu, pribadi yang kreaif mempunyai rasa humor yang tinggi, karena ia dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjau, dan mempunyai kemampun untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan (Munandar, 1998: 54).

Berdasarkan ciri-ciri yang telah dikemukakan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa orang yang kreatif dapat diketahui melalui kognitifnya maupun non-kognitif atau dapat dikatakan bahwa kreatif merupakan bagian dari proses berpikir dan perilaku manusia.

Kedua ciri tersebut sama-sama penting, karena kreativitas tidak akan berkembang secara wajar jika tidak ditunjang oleh kepribadian yang sesuai. Misalnya, siswa yang memiliki kemampuan berpikir asli, luwes dan lancar, tetapi ia pemalas dan mudah menyerah, maka kemampuan tersebut tidak akan berkembang. Orang kreatif memiliki kepekaan terhadap lingkungan, sehingga

menjadikan dirinya kaya akan inisiatif dan nampak seperti tidak kehabisan akal dalam memecahkan suatu masalah. Kebanyakan orang yang berfikir secara kreatif lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan.

Kreativitas yang ditunjukkan oleh siswa, biasanya ditunjukkan dengan adanya bentuk ide-ide baru yang inovatif dalam melakukan suatu hal. Dengan hal tersebut dapat memberikan nuansa baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan juga dalam kehidupan.

5. Aspek-Aspek Kreativitas

Guilford (dalam Sternberg, 1999: 252) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berfikir kreatif, yaitu:

a. Kelancaran Berfikir (*Fluency of Thinking*)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas. Munandar (1998) mengemukakan bahwa kelancaran berfikir adalah kemampuan untuk mencetuskan banyaknya gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. Keluwesan Berfikir (*Flexibility*)

Adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang luwes dalam

berfikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikan dengan cara berfikir yang baru. Munandar (1998) mengemukakan bahwa keluwesan berfikir merupakan kemampuan melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau cara yang berbeda-beda, maupun mengubah cara pendekatan atau cara berfikir.

c. *Elaborasi Pikiran (Elaboration)*

Adalah kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detil-detil dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Munandar (1998) mengemukakan bahwa elaborasi pikiran adalah kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, mampu menambahkan atau merinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Aspek ini juga penting dalam mengungkapkan kreativitas karena orang yang kreatif adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide sampai ke hal-hal yang kecil.

d. *Keaslian Berfikir (Originality)*

Adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*Unusual*) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Munandar (1998), mengemukakan bahwa keaslian berfikir adalah kemampuan untuk memikirkan ide-ide baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada empat aspek-aspek penting pada kreativitas yaitu (1). kelancaran berfikir (*fluency of thinking*) berupa kemampuan memberikan banyak gagasan dalam waktu yang relatif

singkat, (2). keluwesan berfikir (*flexibility*) berupa kemampuan melihat berbagai macam kemungkinan penggunaan suatu benda, berbagai macam sudut pandang dan jawaban dari suatu masalah, (3). elaborasi pikiran berupa kemampuan memperkaya dan mengembangkan ide-ide sampai hal-hal yang sekecil-kecilnya. dan (4). keaslian berfikir (*originality*) yang berupa kemampuan memberikan jawaban yang tak terduga dan tak terpikirkan oleh orang pada umumnya.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang bersifat alamiah pada semua manusia. Sehingga setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Hurlock (1993: 10) menegaskan bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif. Kreativitas tersebut berbeda pada setiap individu, hal ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan pemikiran kreatif perlu rangsangan dan kesempatan dari lingkungan. Dimana lingkungan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis, maka kreativitas akan muncul dari kualitas dan keunikan individu yang memungkinkan terciptanya hal-hal yang baru.

Menurut Guilford (dalam Munandar, 2009: 10) bahwa faktor yang mempengaruhi pemikiran kreatif pada individu adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan *aptitude* dan *non-aptitude traits*. Secara *aptitude* berfikir kreatif meliputi kelancaran, kelenturan dan orisinalitas. Ini ditunjukkan dengan

kemampuan berfikir secara divergen. Sedangkan secara *non-aptitude* atau afektif meliputi kepercayaan diri, keuletan, kemandirian, dan lain sebagainya.

Menurut Munandar (2009: 12) kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungannya, dengan demikian berubah di dalam diri individu maupun di dalam lingkungannya dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif.

Torrance (dalam Aziz, 2009: 117) menekankan bahwa adanya dukungan dan dorongan dari lingkungan agar individu dapat mengembangkan kreativitasnya dengan baik. Lingkungan pertama dan utama yang dapat mendukung atau menghambat berkembangnya kreativitas adalah lingkungan keluarga terutama interaksi dalam keluarga tersebut. Hal ini dapat dimungkinkan karena sebagian besar waktu kehidupan seorang anak adalah berlangsung bersama keluarga (Ali dan Asrori, 2008: 53).

Menurut Hunt (dalam Rakhmat 2005: 77) kemampuan berfikir kreatif ditunjang oleh faktor personal dan situasional. Orang-orang kreatif memiliki temperamen yang beraneka ragam. Walaupun demikian, menurut Goleman dan Hammen (dalam Rakhmat, 2005: 77) ada beberapa faktor yang secara umum menandai orang-orang kreatif, diantaranya, yaitu:

- a. Kemampuan kognitif: meliputi kecerdasan dimana orang yang kreatif memiliki kemampuan dalam melahirkan gagasan-gagasan baru.
- b. Sikap yang terbuka: orang yang kreatif mempersiapkan dirinya menerima segala stimuli internal maupun eksternal yang menunjukkan pada minat yang beragam dan luas.

- c. Sikap yang bebas, otonom, percaya diri: tidak bergantung pada orang lain dan selalu yakin dengan apa yang dilakukan.

Berfikir kreatif hanya akan berkembang pada masyarakat yang terbuka, toleran terhadap ide-ide "bodoh" dan memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan dirinya (Rakhmat, 2005: 7).

Menurut Monks (2002: 250) kreativitas seseorang dipengaruhi oleh faktor kemampuan intelektual yang tinggi, pemusatan pada tugas dan lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah dan teman sebaya serta sifat-sifat pribadi seseorang. Sedangkan menurut Sternberg dan Lubart (dalam Strenberg, 2002: 225) ada enam kelompok elemen yang saling mendukung dalam membentuk kreativitas, yaitu: intelegensi, pengetahuan, pola pikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan.

Selanjutnya, Munandar (dalam Ali dan Asrori, 2008: 53) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya fasilitas dan penggunaan waktu luang terhadap kegiatan kreatif, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Intelegensi

Dalam intelegensi terdapat tiga kemampuan intelektual yang sangat penting (Sternberg, 2002: 255), diantaranya adalah:

- 1) Kemampuan sintetis, yaitu kemampun kreatif dalam melihat permasalahan dengan cara-cara baru dan keluar dari lingkaran pemikiran-pemikiran konvensional.

- 2) Kemampuan analisa, yaitu kemampuan untuk mengenali dan membedakan antara beberapa gagasan setiap orang, mana yang lebih pantas untuk diikuti dan yang tidak pantas untuk diikuti.
- 3) Kemampuan praktikal-kontekstual, yaitu kemampuan untuk mengetahui bagaimana membujuk orang lain untuk menilai gagasan seseorang.

b. Pengetahuan

Setiap orang memiliki pengetahuan dasar dan bagaimana memilih dan menggunakan pengetahuan adalah keputusan yang harus diambil. Maksudnya, segala sesuatu yang terjadi pada individu atau pengalaman hidupnya merupakan pengetahuan. Pengetahuan tentang suatu bidang dapat menjadi pandangan yang tertutup dan mengakar, membatasi seseorang dalam caranya melihat permasalahan diwaktu lampau (Frensch dan Sternberg, 1989).

c. Pola pikir

Pola berfikir merupakan faktor penting dalam kreativitas, karena berkaitan dengan suatu pilihan untuk berfikir dalam cara-cara baru. pilihan ini tentunya perlu dibedakan, karena dalam berfikir kreatif hasilnya bersifat unik dan harus memiliki manfaat atau nilai guna.

d. Kepribadian

Atribut kepribadian tertentu sangat mendukung kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari atribut yang melekat dalam kepribadian itu sendiri. Guilford (dalam Pratitis, 2002: 121) mengemukakan bahwa kepribadian yang kreatif secara *aptitude* didasarkan pada, yaitu 1) *flency*: kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, 2) *flexibility*: kemampuan untuk

menggunakan bermacam pendekatan dalam mengatasi persoalan, 3) *originality*: kemampuan untuk mencetus gagasan yang asli atau baru, 4) *elaboration*: kemampuan untuk melakukan hal-hal secara lebih terperinci dan detail, 5) *redefinition*: kemampuan untuk merumuskan batasan dengan melihat dari sudut pandang lain daripada cara-cara yang telah lazim.

Hal ini menunjukkan ciri kreativitas, yaitu memiliki rasa humor sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar (dalam Ali dan Asrori, 2008: 52) hadir karena dengan humor merupakan salah satu cara dalam melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda atau tidak lazim. Selain itu, humor juga merupakan salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam mengatasi berbagai persoalan.

Sedangkan secara *non-aptitude*, pribadi yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersikap imajinatif, merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai dan lain sebagainya.

e. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang ada pada setiap orang yang digunakan untuk menimbulkan atau membangkitkan, mengelola, mempertahankan dan menyalurkan tingkah laku menuju satu sasaran (Chaplin, 2004: 310). Motivasi untuk kreativitas merupakan dorongan primer dari individu untuk membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Roger dalam Munandar, 2009: 37).

f. Lingkungan

Setiap individu telah dikarunia kemampuan untuk kreatif namun dalam kadar yang berbeda, maka dari itu lingkungan yang mendukung perlu dalam pengembangan kreativitas. Dengan adanya dukungan dari lingkungan terhadap kreativitas maka akan mampu untuk mewujudkan kreativitas begitu juga sebaliknya.

7. Kreativitas Dalam Perspektif Islam

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru yang sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi baru dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat.

Kreativitas sangat penting bagi kelanjutan hidup peradaban manusia. Banyak para filosof yang mengemukakan bahwa kreativitas merupakan wujud dari perkembangan zaman (Langgulung, 1991: 45). Schopenhauer (dalam Langgulung, 1991: 76) mengemukakan bahwa kreativitas berhubungan dengan seni. Selain itu ia juga mengemukakan bahwa seni dari segi kreativitas merupakan inti kehidupan, sebab kehidupan adalah apa yang mengalir antara keinginan dan pencapaian. Pencapaian ini tentunya dilakukan dengan memikirkan sesuatu secara bebas untuk mencapai hal yang diinginkan.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Iqbal, dimana seni merupakan ekspresi ego dalam kerangka prinsip-prinsip universal dari suatu dorongan hidup yang dapat menumbuhkan semangat dan memberikan hal baru bagi kehidupan (Sholeh dalam www.scribd.com). Ego ini bagi Iqbal adalah kausalitas pribadi yang bebas, karena pertumbuhannya tidak memiliki batas (Iqbal dalam Hamdi, 1999: 67) . Hal ini menunjukkan bentuk pribadi yang hidup pada diri manusia, yaitu dengan adanya pengeksperesian diri atas pengalaman individu yang menghasilkan suatu pengetahuan atau tindakan kreatif terhadap berbagai permasalahan.

Aktivitas kreatif yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari merupakan aktivitas ilahi (Iqbal dalam Hamdi, 1999: 45). Dimana kreativitas yang berarti daya cipta merupakan salah satu sifat Allah, yaitu Maha Pencipta. Hal ini digambarkan dalam ayat-ayat berikut:

يَا أَيُّهَا كُلٌّ عَلَىٰ وَهُوَ فَاعْبُدُوهُ شَيْءٍ كُلِّ خَلْقٍ هُوَ إِلَّا إِلَهَ لَا رَبُّكُمْ اللَّهُ ذَالِكُمْ
وَكَيْلٌ شَه

Artinya: *Itulah Tuhanmu. Tiada Tuhan kecuali Dia. Pencipta segala sesuatu. Dialah pengurus segala sesuatu.*(Q.S. Al-An'am:102).

وَهُوَ بَلَىٰ مِثْلَهُمْ تَخْلُقُ أَنْ عَلَىٰ بِقَدْرِ وَالْأَرْضَ السَّمَوَاتِ خَلَقَ الَّذِي أَوْلَيْسَ
أَلْعَلِيمُ الْخَلْقُ

Artinya: *Bukankah yang menciptakan langit dan bumi sanggup mencipta seperti itu dialah Maha Pencipta dan Maha Mengetahui* (Q.S. Yasin:81).

Dari ayat-ayat diatas, terdapat sifat Tuhan yaitu Maha Pencipta. Apabila ditelaah lebih lanjut berbagai hal yang diciptakan Tuhan adalah sesuatu yang belum ada sebelumnya sehingga ini menunjukkan suatu yang bersifat originalitas, yaitu menciptakan sesuatu yang baru. ini merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam kreativitas, yaitu mampu menciptakan dan menghasilkan suatu produk yang bersifat baru serta mempunyai nilai guna.

Selain kreativitas berkaitan erat dengan penciptaan juga berhubungan dengan kebebasan manusia terutama dalam tingkah laku kreatif. Disebutkan dalam ayat Al-Qur'an (Q.S. 2: 30):

يُفْسِدُ مَنْ فِيهَا أَتَجْعَلُ قَالُوا خَلِيفَةً الْأَرْضِ فِي جَاعِلُ إِنِّي لِلْمَلٰئِكَةِ رَبُّكَ قَالَ وَإِذْ
لَا مَا أَعْلَمُ إِنِّي قَالَ لَكَ وَنُقَدِّسُ بِحَمْدِكَ نُسَبِّحُ وَنُحْنُ الدِّمَاءِ وَدَسْفِكَ فِيهَا

تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: *Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat. "sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi. "mereka berkata:"mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman:"Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".*

Dari ayat diatas kata khalifah mempunyai kandungan amanah. Kandungan amanah ini berupa akhlak, amal saleh atau ihsan (Langgulung, 1991: 281). Sebagai khalifah manusia dikarunia bakat dan berbagai kemampuan, terutama dalam berfikir yang menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya. Dalam hal ini manusia diberikan kebebasan untuk mencapai tujuan terutama dalam mengaktualisasikan kehidupannya dan mengaktualisasikan iradah Allah SWT, yaitu menyuruh manusia untuk bekerja sebab bekerja dan memproduksi adalah ibadat, terutama yang sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

Berbagai hal yang telah dikemukakan tersebut, menunjukkan bahwa pada hakikatnya manusia harus dapat bertindak sesuai dengan kebutuhan zaman karena dalam kehidupan ini manusia menghadapi berbagai permasalahan, sehingga dibutuhkan solusi untuk menghadapinya.

Maka dari itu Allah memberikan potensi kreatif pada setiap individu sebagai bentuk motivasi untuk dapat berfikir dan berkreasi dalam dapat mengatasi berbagai persoalan tersebut. Dari hadist riwayat Bukhari dan Muslim, mengemukakan bahwa: "Apabila seorang hakim sedang mengadili sesuatu, maka hendaklah ia berijtihad. Apabila ijtihatnya benar, maka ia mendapatkan dua pahala, namun apabila salah, maka ia mendapatkan satu pahala".

Ijtihat menurut Terminologi merupakan bentuk masdhar dari lafaz *ijtihad*, artinya seseorang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan suatu perkara. Sedangkan menurut Syara' ialah mengerahkan segala kemampuan untuk mencapai perkara yang hak dari kitabullah dan sunnahNya (Nashif, 1994: 192).

Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Imam Turmudzi dan Imam Abu Daud mengemukakan bahwa: ketika Nabi saw, mengutus Mu'adz ke negeri Yaman, beliau bertanya, "bagaimanakah engkau nanti akan memutuskan hukum?" Mu'adz r.a. menjawab, "aku akan memutuskan perkara dengan apa yang terkandung di dalam Kitabullah". Nabi saw bertanya, "jika tidak terdapat kitabullah?". Mu'adz r.a. menjawab, "maka dengan sunnah Rasulullah saw". Nabi saw bertanya, "bagaimana jika tidak terdapat di dalam sunnah Rasulullah?". Mu'adz r.a menjawab, "aku akan bewrijtihad dengan pendapatku sendiri". Nabi

saw, bersabda, ”segala puji bagi Allah yang telah memberikan petunjuk kepada utusan Rasul-Nya”.

Dari riwayat diatas terkandung penjelasan cara berijtihad yang apabila dikaitkan kreativitas, merupakan bentuk pengelaborasi dan orisinalitas berfikir. Dimana, ketika dihadapkan pada suatu persoalan maka harus mampu mencari suatu penyelesaian yang baru dan kreatif sesuai dengan situasi dan keadaan. Seperti halnya di era globalisasi ini, sehingga kreativitas sangat penting adanya untuk menjawab berbagai persoalan yang terjadi.

B. *Sense of Humor*

1. Pengertian Humor

Kata humor berasal dari bahasa Latin, yaitu ”Umor” yang berarti cairan dalam tubuh (Dagun, 2006: 365). Konsep mengenai cairan ini berasal dari bahasa Yunani Kuno, dimana terdapat ajaran mengenai bagaimana pengaruh cairan tubuh terhadap suasana hati seseorang. Cairan tersebut adalah darah atau sanguis, dahak atau phlegmatis, empedu kuning atau choleric dan empedu hitam atau melancholic. Kelebihan salah satu cairan tersebut akan membawa suasana hati tertentu (Ruch dalam Martin, 2006).

Humor dalam bahasa latin yang bermakna lembab, basah atau cairan berubah maknanya dalam bidang kedokteran. Dalam bidang kedokteran abad pertengahan humor berkaitan dengan watak manusia. Sejak saat itu pengertian humor berpindah dari kata benda menjadi kata sifat dan humor senantiasa dikaitkan dengan suasana menyenangkan (www.brianlukeseaward.net).

Rasa humor diartikan sebagai suatu kualitas mental yang menghasilkan sesuatu yang lucu, yang dapat ditertawakan, menggelikan, jenaka, menyenangkan, serta merupakan variasi khusus dari temperamen, disposisi, kehendak hati atau mood. Kualitas mental ini kemudian dituangkan dalam bentuk tawa, yaitu suatu fenomena gerakan tubuh, seperti suara, ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang membentuk ekspresi instingtif mengenai kegembiraan, keriangannya atau suatu perasaan yang menggelikan (Ziv dalam Jones, 2006).

Chapman dan Foot (dalam Jones, 2006) memdefinisikan humor kedalam tiga bentuk, yaitu sebagai stimulus, respon dan bagian dari watak atau kepribadian. Humor dikatakan sebagai stimulus karena dapat menimbulkan respon tertawa atau tersenyum, sedangkan sebagai respon karena humor mendatangkan tertawa, serta humor sebagai watak, menunjukkan bahwa rasa humor yang dimiliki oleh individu merupakan ciri kepribadian, dimana setiap manusia mempunyai rasa humor namun intensitasnya berbeda-beda.

Selanjutnya Chapman dan McGhee (dalam Komaryatun dan Hannah, 2008: 47) mengemukakan bahwa humor merupakan respon terhadap persepsi ketidaksesuaian di dalam situasi bercanda yang bisa disertai senyum dan tawa atau bisa saja tidak.

Di Indonesia humor dikenal sebagai suatu rasa atau gejala yang merangsang kita secara mental untuk tertawa atau cenderung tertawa. Ia dapat berupa rasa, atau kesadaran di dalam diri kita atau *sense of humor*, dan bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta, dari dalam maupun luar diri kita (Saraswati, 1998: 45). Petter Nusser (dalam Kartawidjaja, 1996: 25) menghubungkan humor

dengan suasana menyenangkan dan juga sebagai kemampuan membuat orang lain tertawa.

Dapat disimpulkan bahwa humor merupakan kualitas mental terhadap suatu keadaan atau kondisi yang berhubungan dengan kelucuan, jenaka, menyenangkan dan dapat menyebabkan tertawa. Tertawa merupakan respon fisik terhadap humor.

2. Pengertian *Sense of Humor*

Sense of humor adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan humor sebagai cara menyelesaikan masalah, keterampilan menciptakan humor, kemampuan menghargai atau menanggapi humor (Hartanti, 2002: 110).

Baughman (dalam Komaryatun dan Hannah, 2008: 47) mengemukakan bahwa *sense of humor* merupakan kualitas manusia yang sangat berharga untuk membantu dalam memahami ketidaksesuaian.

Menurut O' Connell (Martin dan Lefcourt, 1983) *sense of humor* adalah kemampuan untuk mengubah perseptual kognitif secara cepat pada kerangka berpikir. *Sense of humor* dapat mengubah sudut pandang seseorang, merubah sesuatu yang dianggap negatif menjadi lebih positif.

Menurut Hurlock (1990: 22), melalui *sense of humor* yang dimiliki, individu dapat memperoleh perspektif yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang memiliki *sense of humor* dapat mengembangkan pemahaman diri dan memandang dirinya secara realistis. Meskipun tidak menyukai apa yang dilihatnya, dengan *sense of humor* yang dimiliki individu dapat melakukan

pengembangan, penerimaan diri dan menambah kematangan psikisnya. *Sense of humor* yang baik dapat dikatakan hanya dimiliki oleh individu yang berkepribadian yang matang (Kartono, 1979: 134). Hal ini dikarena individu yang berkepribadian matang mengerti kapan saat yang tepat untuk menganggap sesuatu itu lucu atau tidak lucu, perlu ditertawakan atau tidak perlu ditertawakan.

Menurut Sarwono (1996: 6) kesan lucu menuntut persyaratan tertentu, yaitu terdapat *sense of humor* atau kepekaan terhadap humor pada individu yang melihat kejadian humor. Jika individu tidak cukup peka, maka kejadian seperti apapun tidak akan menimbulkan kesan lucu.

Sense of humor berbeda pada setiap orang dan dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pengetahuan, latar belakang sosial budaya, sehingga tidak tergantung pada stimulus luar saja. *Sense of humor* juga merupakan faktor internal untuk menciptakan ataupun menghargai suatu humor tanpa stimulasi dari luar. Akan tetapi faktor internal ini lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal (Hartanti, 2002: 113).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa *sense of humor* merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk menangkap dan mengungkapkan atau menciptakan humor serta menggunakannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

3. Aspek-aspek *Sense of Humor*

Eysenck (dalam Martin dan Lefcourt, 1984) menyatakan bahwa batasan-batasan yang digunakan dalam *sense of humor* terdiri dari tiga cara, yaitu:

- a. *The Conformist Sense*, yaitu tingkat kesamaan antara individu satu dengan lainnya dalam mengapresiasi materi-materi humor. Hal ini menunjukkan kemampuan individu dalam menanggapi atau pun memberikan penghargaan terhadap humor.
- b. *The Quantitative Sense*, yaitu seberapa sering individu tertenyum dan tertawa, serta seberapa mudah individu merasa gembira. Hal ini menunjukkan kemampuan individu dalam menggunakan humor sebagai cara dalam menyelesaikan masalah, karena efek senyum dan tertawa akan dapat mengurai ketegangan atau kekakuan.
- c. *The Productive Sense*, yaitu seberapa banyak individu menceritakan cerita-cerita lucu dan membuat individu lain gembira. Dalam hal ini menunjukkan kemampuan atau keterampilan individu dalam menciptakan suatu humor.

Berdasarkan uraian di atas aspek-aspek yang berkaitan dengan *sense of humor* meliputi tiga cara: *The conformist sense*, *The quantitative sense* dan *The productive sense*.

4. Jenis-Jenis Humor

Humor dapat digolongkan berdasarkan 3 hal :

a. Penampilan

Berdasarkan penampilannya humor dapat dibedakan menjadi humor lisan, humor tulisan dan humor gerakan tubuh. Perbedaan ketiga jenis humor ini terletak pada media penyampaian humor itu. Ketiganya bisa tampil bersamaan atau terpisah sesuai kebutuhan si pembuatnya.

b. Tujuan dibuatnya

Berdasarkan tujuan dibuatnya, dibedakan menjadi humor kritik, humor meringankan beban perasaan dan humor semata-mata hiburan.

c. Bentuk ekspresinya

Dibedakan menjadi humor personal yaitu kecenderungan tertawa pada diri sendiri bila kita melihat sesuatu yang menggelitik atau merangsang kita untuk tertawa, humor pergaulan yaitu humor yang muncul dalam percakapan, senda gurau, pidato dan humor dalam kesenian atau seni humor (Suhadi dalam Nazifah, 2008: 32).

Sedangkan jenis humor menurut Sarwono (1996: 6-7), yaitu :

a. Jenis gerak (*Slap Stick*)

Humor jenis gerak, sangat sederhana, mudah dan tidak memerlukan pemikiran yang canggih. Humor jenis ini bisa ditanggap oleh semua orang.

b. Jenis Intelektual

Humor jenis intelektual memerlukan pemikiran dan daya tangkap tertentu untuk mencerna. Humor intelektual mengandalkan diri pada asosiasi-asosiasi dan

harapan-harapan yang dibangun atau dikedambangkan pada awal cerita dan ditutup dengan klimaks yang aneh atau tak terduga pada akhir ceritanya. Biasanya lelucon ini sering terdapat pada teki-teki.

c. Jenis Gabungan

Humor jenis gabungan membutuhkan persyaratan intelektual tertentu tetapi tidak secanggih intelektual murni. Humor gabungan masih terbantu oleh gerak dan gaya visual. Contohnya : seseorang yang berbusana pembantu tetapi berbicara tentang bisnis dengan gaya layaknya seorang bos.

5. Teori Humor

Banyak teori yang telah mengembangkan tentang pengaruh *sense of humor* dengan tertawa pada manusia. Plato dan Aristotles menyakini bahwa humor muncul dari seseorang yang superior (Lefcourt dan Martin dalam Whisonant, 1998: 4). Beberapa teori menunjukkan bahwa humor digerakkan oleh perasaan individu, sugesti dan keadaan internal, yaitu berupa pelepasan terhadap emosi (McGhee dalam Whisonant, 1998).

Berikut ini beberapa teori terkemuka yang mencoba menjelaskan humor, yaitu:

a. Teori Superioritas (*Superiority Theory*)

Humor muncul karena perasaan superioritas terhadap orang lain atau perasaan inferioritas dalam diri orang lain. Individu tertawa saat merasa dapat mengusai orang lain. Munandar (2009: 80) menyatakan bahwa humor sebagai suatu refleksi rasa superioritas pihak yang tertawa terhadap pihak yang

ditertawakan. Pada saat seseorang merasa dapat menguasai orang lain ia mengekspresikan perasaannya itu dengan tawa.

b. Teori ketidaksesuaian dan bisosiasi (*Incongruity Theory*)

Tertawa dapat muncul karena adanya dua pandangan atau lebih yang tidak konsisten, tidak sesuai atau tidak kongruen dari suatu bagian atau kejadian, dimana ketidakkonsistenan itu muncul dalam satu objek yang kompleks atau kumpulan orang-orang, atau terjadinya suatu hubungan antara kejadian-kejadian yang ganjil, dimana kita menaruh perhatian terhadap kejadian tersebut.

c. Teori pembebasan atau pelepasan (*Relief Theory*)

Secara umum teori ini membahas mengenai pelepasan atau pembebasan energi atau emosi yang dirasakan dalam diri seseorang. Emosi yang dirasakan bisa jadi suatu yang kegembiraan yang datang ketika kita sedang marah pada sesuatu yang menjenggelkan dan sekaligus menyadari bahwa kita dapat terluka olehnya. Apabila seseorang dalam keadaan senang ia dapat mengekspresikan kesenangannya itu melalui tawa, dimana dengan tawa, rasa nyeri dan gelisah dapat dikurangi.

Pada saat kita tertawa, faktor yang paling berperan sebenarnya adalah pelepasan suatu tekanan, misalnya terlepas dari situasi yang menegangkan, munculnya kesadaran bahwa kita tidak berdaya, terbebas dari tekanan ketika kita harus mempersiapkan diri untuk bertemu dengan orang asing, terlepas dari rasa takut atau rasa sakit maupun terlepas dari tekanan atau perilaku sosial.

Jika ditelaah lebih lanjut ada tiga hal penting yang terdapat pada teori humor, yaitu humor sebagai respon, humor sebagai persepsi ketidaksesuaian, dan

humor dalam konteks bercanda (Champman & McGhee, dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 47).

1) Humor sebagai respon

Sesuai dengan teori stimulus respon, maka jika humor merupakan suatu respon maka tentu saja diperlukan yang berperan sebagai stimulus yang mampu menimbulkan atau membangkitkan respon. Wver dan Collins (dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 47) menyatakan ada materi-materi yang dapat menstimulasi timbulnya respon humor bisa berupa stimulus verbal, non verbal atau merupakan kombinasi dari keduanya dan ciri kontekstual yang menyertainya.

2) Persepsi ketidaksesuaian

Dalam kehidupan manusia tidak dapat lepas dari stimulus lingkungan yang ada disekitarnya, dan manusia secara aktif menghasilkan respon terhadap stimulus tersebut. Namun tidak semua stimulus humor dapat membangkitkan respon humor. Agar mampu membangkitkan respon humor, suatu stimulus yang harus dipersepsikan sebagai hal yang inkongruen, yaitu adanya unsur kejutan (Komaryatun dan Hanna, 2008: 47).

Charles Worth (dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 47) menjelaskan bahwa persepsi incongruenitas merupakan penyimpangan dari harapan akan terjadinya sesuatu (*misexpected*).

3) Humor sebagai konteks bercanda

Menurut Berlyn dan Rothbart (dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 48) respon humor secara optimal dapat timbul dari persepsi ketidaksesuaian terutama dalam situasi-situasi tidak serius.

Sehubungan dengan humor sebagai respon Wyers dan Collins (dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 48) secara spesifik menyatakan bahwa respon humor mengacu pada reaksi kognitif yang bersifat subyektif. Artinya adalah meskipun senyum dan tawa sering dikatakan sebagai respon humor terhadap suatu materi humor, namun hubungan antara senyum dan tawa dengan respon humor tidak selalu konsisten. Dengan kata lain senyum dan tawa dapat saja timbul bukan karena respon dari stimulus humor.

6. Pengaruh Humor

Pada saat seseorang memahami humor yang dilontarkan atau dapat melihat segi humor dari kejadian yang dialaminya, orang tersebut cenderung untuk tertawa, minimal tersenyum. Tertawa dalam hal ini merupakan suatu sarana untuk menyalurkan surplus energi ketegangan yang ada dalam dirinya.

Tawa disosiasikan dengan stimulus psikologis tertentu, terutama yang menggelikan, dimana seringkali tertawa diikuti oleh perasaan euforia. Baik tawa maupun humor, mengimplikasikan hilangnya dorongan biologis yang mendesak dan tawa memiliki signifikansi sosial serta dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kultur budaya, dimana tidak semua orang mampu memahami tawa dan humor dari lingkungan sosial dan kultur budaya yang berbeda dengan lingkungan sosial dan kultur budaya yang dimilikinya (Vernon dalam Nazifah, 2008: 35).

7. Manfaat Humor

Humor memiliki banyak manfaat, baik yang bersifat pelepasan maupun pemuasan kebutuhan seseorang. Humor membuat seseorang sadar bahwa dirinya tidak selalu benar dan mengajarkan pada dirinya untuk melihat persoalan dari berbagai sudut. Humor bersifat menghibur, dapat melancarkan pikiran dan dapat membuat seseorang mentolerir sesuatu. Ziv (dalam Jones, 2006) mengemukakan bahwa humor merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan dan kebingungan karena dapat mengalihkannya kepada hal-hal yang lebih menghibur.

Apabila dihadapkan pada masalah yang pelik, humor dapat mempermudah seseorang untuk memahaminya, demikian pendapat Sudjoko (dalam Nazifah, 2008: 36).

Secara, garis besar humor mempunyai empat fungsi, yaitu :

a. Fisiologik

Humor dapat mengalihkan susunan kimia internal seseorang dan mempunyai akibat yang sangat besar terhadap sistem tubuh, termasuk sistem syaraf. Peredaran darah, endoktrin dan sistem kekebalan (Klein dalam Hasanat dan Subandi, 1998: 18).

b. Psikologik

Secara psikologik, humor dapat menolong individu saat menghadapi kesukaran. Sheehy (dalam Hasanat dan Subandi, 1998: 18), mengemukakan bahwa humor dapat digunakan untuk mengatasi krisis dalam hidup, yaitu sebagai perlindungan terhadap perubahan dan ketidaktentuan. Freud (dalam Hasanat dan

Subandi, 1998: 18) Memandang humor sebagai proses pertahanan diri yang tertinggi. Sedangkan May (dalam Hasanat dan Subandi, 1998: 18) mengemukakan bahwa humor berfungsi sebagai pemeliharaan sense of self, yaitu cara sehat untuk merasakan ”jarak” antara diri dengan masalah, menghindarkan diri dari masalah dan memandang masalah dari sudut yang berbeda.

Menurut Nelson (dalam Hasanat dan Subandi, 1998: 19) humor adalah alat yang efektif untuk mencapai status. Seseorang akan tertawa disebabkan pembicaraan secara tiba-tiba menyadari bahwa dirinya superior atau orang lain inferior.

Mindess (dalam Hartanti, 2002: 110) mengatakan bahwa humor dapat membebaskan diri dari perasaan inferioritas. Humor yang memancing tawa dapat membuat orang menjadi sehat, dan menambah semangat, terutama saat krisis dan dalam keadaan emosi yang sangat berat. Tertawa dapat menghilangkan ketegangan dan menetralkan keadaan di tengah konflik dan kemarahan. Tertawa menyebabkan individu dapat melihat perspektif baru sehingga dapat melihat bahwa keadaan yang mengerikan dan masalah yang berat tidak sedemikian tragis atau dapat diatasi.

c. Pendidikan

Dalam dunia pendidikan humor dapat menumbuhkan proses pembelajaran yang mengasyikkan bagi siswa. Stopsky (dalam Whisonant, 1998: 10) menyatakan bahwa humor adalah komponen utama untuk mendorong siswa agar lebih kritis dalam berfikir. Pernyataan ini dikuatkan oleh Nilson (dalam Hasanat dan Subandi, 1998: 19) menyatakan bahwa humor merupakan alat belajar yang

penting, karena secara efektif dapat membawa seseorang agar mendengarkan pembicaraan dan merupakan alat persuasi yang baik.

d. Sosial

Secara sosial humor dapat mengikat seseorang atau kelompok yang disukai, tetapi juga dapat menjauhkan seseorang dari orang atau kelompok yang tidak disukai (Webb dalam Jones, 2006). Humor dapat menciptakan suasana lebih rileks, sehingga akan lebih memacu komunikasi pada persoalan-persoalan sensitif, sumber wawasan suatu konflik, mengatasi pola sosial yang kaku dan formal, mempermudah penggunaan perasaan atau implus dengan cara aman dan tidak mengancam (Hershkowitz dalam Hartanti, 2002: 110).

Sejumlah pakar mengatakan bahwa humor bukan semata berisi lelucon untuk konyol yang diikuti tawa teringkal-pingkal. Humor lebih merupakan suatu cara melihat, bereaksi, dan berinteraksi terhadap dunia. Keahlian mengemas humor menjadi ciri utama bagi individu yang sukses, kreatif, dan sehat. Orang-orang yang humoris lebih mudah mengatasi tekana akibat kesibukan dan mudah bangkit dari kesedihan (www.sabda2.org).

8. *Sense of Humor* Dalam Perspektif Islam

Sense of humor adalah kemampuan yang ada pada setiap individu, namun kadarnya berbeda-beda. Hal ini dikarenakan perbedaan dalam faktor pendorong atau pendukung, baik yang bersumber dari internal maupun eksternal.

Permasalahan yang timbul dalam struktur kehidupan manusia sering menimbulkan beban pikiran dan humor merupakan salah satu cara yang dapat

membantu dalam menyelesaikannya, karena humor dapat membebaskan seseorang dari beban kecemasan dengan canda tawa sehingga bebannya terasa ringan. Di samping dapat menghibur, mencairkan suasana, menghilangkan ketegangan, dan meredakan amarah, tak jarang di dalam kelakar muncul benih persahabatan dan persaudaraan.

Pernah suatu ketika Sufyan bin Uyainah ditanya apakah canda itu termasuk perbuatan tercela? Ia menjawab tidak, "Bahkan, termasuk sunah bagi yang dapat mengondisikannya sesuai dengan aturan."

Dalam Alquran surat An-Najm ayat 43,yaitu:

وَأَبْكِيَ أَصْحَاكَ هُوَ وَأَنَّهُ

Artinya: *Dan bahwasanya dialah yang menjadikan orang tertawa dan menangis.*

Berdasarkan ayat tersebut dijelaskan bahwasanya tertawa dan menangis adalah fitrah dari Allah SWT yang dianugerahkan pada manusia. Rasulullah SAW pun menyebutkan bahwa membuat orang lain senang dapat disebut sebagai kebajikan, "Senyummu untuk saudaramu adalah kebajikan (sedekah)." (HR Imam Ahmad).

Untuk menciptakan suasana humoris hendaknya seseorang menjauhi perbuatan yang tidak terpuji layaknya bicara kotor, dusta, mengolok-ngolok, dan merendahkan sesama hanya demi mendapatkan tawa dari orang lain. Nabi SAW bersabda, "Celakalah orang yang berbicara lalu mengarang cerita dusta agar orang lain tertawa." (HR Abu Dawud).

Selain perbuatan tersebut mengandung cela dan dosa, Rasulullah sendiri tidak pernah berkelakar dengan para sahabat, kecuali di dalamnya mengandung kebenaran dan fakta. Hal tersebut dapat kita jumpai dalam hadis Abu Hurairah RA bahwa para sahabat bertanya, "Wahai Rasulullah, sesungguhnya engkau telah mencandai kami." Rasulullah SAW menjawab, "Sesungguhnya tidaklah aku berbicara, kecuali yang benar." (HR Tirmidzi).

Beberapa bentuk humor yang dilakukan oleh Rasulullah, antara lain, yaitu: Dari Anas radliyallaahu 'anhu diriwayatkan bahwa ada seorang laki-laki menemui Rasulullah SAW dan berkata: "*Wahai Rasulullah, bawalah aku jalan-jalan*". Beliau berkata: "*Kami akan membawamu berjalan-jalan menaiki anak unta*". Laki-laki itu pun menukas: "*Apa yang bisa kuperbuat dengan anak unta?*". Beliau berkata : "*Bukankah setiap unta adalah anak ibunya?*" (HR. Abu Dawud).

Dalam riwayat lain, ketika ada seorang nenek tua bertanya pada Nabi SAW: "*Ya Rosulullah, apakah aku bisa masuk surga* " Nabi shallallaahu 'alaihi wasallam lalu menjawab: "*Tidak ada perempuan tua yang masuk surga*", lalu nenek itu menangis. *Kemudian rasul meneruskan perkataannya, "Di Surga nanti umur manusia berkisar antara 30-35 tahun (dimudahkan lagi) muda,cantik dan tampan kembali".Baru nenek-nenek itu tersenyum senang .* (HR. Tirmidzi) (dalam Ar-Riyadhi, 2005: 195).

Dari beberapa riwayat tentang bercandanya Rasulullah SAW, mengarah pada tata cara atau norma yang harus ditaati dalam humor, yaitu:

1. Tidak berdusta atau tidak mengada-ada.
2. Dilakukan terhadap orang-orang yang lemah dan membutuhkan bimbingan.

3. Tidak sering dilakukan atau hanya kadang-kadang.

Sedangkan dalam kaidah fiqih terkait canda dan humor memiliki beberapa panduan agar canda dan humor bernilai dan berdampak positif dan tidak justru berdampak dan bernilai negatif seperti menimbulkan luka hati atau ketersinggungan orang lain (www.generasimuslim.com), yaitu:

1. Tidak menjadikan simbol-simbol Islam (tauhid, risalah, wahyu dan agama) sebagai bahan gurauan. Firman Allah: “Dan jika kamu tanyakan mereka (tentang apa yang mereka lakukan itu), tentulah mereka akan menjawab, “Sesungguhnya kami hanyalah bersenda gurau dan bermain-main saja.” Katakanlah: “Apakah dengan Allah, ayat-ayat-Nya dan rasul-Nya kamu selalu berolok-olok?” (QS. at-Taubah: 65)
2. Jangan menjadikan kebohongan dan mengada-ada sebagai alat untuk menjadikan orang lain tertawa. Sabda Rasulullah saw: “Celakalah bagi orang yang berkata dengan berdusta untuk menjadikan orang lain tertawa. Celaka dia, celaka dia.” (HR. Ahmad, Abu Dawud, Tirmidzi dan Hakim)
3. Jangan mengandung penghinaan, meremehkan dan merendahkan orang lain, kecuali yang bersangkutan mengizinkannya. Firman Allah: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, karena boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka yang mengolok-olokkan, dan jangan pula wanita mengolok-olokkan wanita-wanita lain., karena boleh jadi wanita-wanita (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari wanita (yang mengolok-olokkan); dan janganlah kamu mencela dirimu sendiri dan jangan pula kamu panggil-memanggil dengan gelar yang buruk. Seburuk-

buruk gelar ialah (panggilan) yang buruk sesudah iman.” (QS. al-Hujurat: 11)

“Cukuplah keburukan bagi seseorang yang menghina saudaranya sesama muslim.” (HR. Muslim)

4. Tidak boleh menimbulkan kesedihan dan ketakutan terhadap orang muslim. Sabda Nabi saw: “Tidak halal bagi seseorang menakut-nakuti sesama muslim lainnya.” (HR. Ath-Thabrani) “Janganlah salah seorang di antara kamu mengambil barang saudaranya, baik dengan maksud bermain-main maupun bersungguh-sungguh.” (HR. Tirmidzi)
5. Jangan bergurau untuk urusan yang serius dan jangan tertawa dalam urusan yang seharusnya menangis. Tiap-tiap sesuatu ada tempatnya, tiap-tiap kondisi ada perkataannya sendiri. Allah mencela orang-orang musyrik yang tertawa ketika mendengarkan al-Qur’an padahal seharusnya mereka menangis, lalu firman-Nya: “Maka apakah kamu merasa heran terhadap pemberitaan ini? Dan kamu menertawakan dan tidak menangis. Sedang kamu melengahkannya.” (QS. an-Najm: 59-61). Hendaklah gurauan itu dalam batas-batas yang diterima akal, sederhana dan seimbang, dapat diterima oleh fitrah yang sehat, diridhai akal yang lurus dan cocok dengan tata kehidupan masyarakat yang positif dan kreatif.
6. Islam tidak menyukai sifat berlebihan dan keterlaluhan dalam segala hal, meskipun dalam urusan ibadah sekalipun. Dalam hal hiburan ini Rasulullah memberikan batasan dalam sabdanya; “Janganlah kamu banyak tertawa, karena banyak tertawa itu dapat mematikan hati.” (HR. Tirmidzi). “Berilah humor dalam perkataan dengan ukuran seperti anda memberi garam dalam

makanan.” (Ali ra.). “Sederhanalah engkau dalam bergurau, karena berlebihan dalam bergurau itu dapat menghilangkan harga diri dan menyebabkan orang-orang bodoh berani kepadamu, tetapi meninggalkan bergurau akan menjadikan kakunya persahabatan dan sepinya pergaulan.”

Berbagai bentuk humor atau canda yang dilakukan oleh Nabi, menunjukkan bahwa humor dalam Islam adalah sesuatu yang sunnah dengan syarat mematuhi aturan yang telah ditentukan. Diantanya, yaitu tidak untuk meremehkan atau mengolokkan suatu orang lain, tidak berlebihan, tidak berupa suatu kebohongan dan lain sebagainya.

Bentuk humor sebagaimana yang dilakukan oleh Rasul, menunjukkan suatu langkah yang dilakukan untuk menghilangkan ketegangan pada individu. Dengan demikian akan terjalin hubungan yang lebih harmonis dengan sesama, begitu juga dalam mengatasi suatu permasalahan humor dapat memberikan pemikiran yang kreatif karena menunjukkan asosiasi bebas terhadap apa yang tidak dapat dilihat atau diperhatikan oleh orang lain.

C. Hubungan *Sense of Humor* Dengan Kreativitas

Kreativitas sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan, yaitu sebagai upaya manusia untuk mengembangkan diri, untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai kemauan, dan lain sebagainya.

Silavano Arieti dalam bukunya *Creativity, The Magic Synthesis* menekankan bahwa setiap orang mempunyai kemampuan kreatif sebab kreativitas merupakan atribut dari semua orang (Kurniawan, 1996). Menurutnya, kreativitas

tidak tergantung pada bakat yang diturunkan, tetapi kreativitas merupakan fungsi ego dari setiap manusia.

Selain itu kreativitas mempunyai korelasi yang signifikan dengan kepribadian seseorang. Dimana, orang yang kreatif akan memiliki kepribadian yang lebih integratif, mandiri dan percaya diri yang tinggi, dan lain sebagainya.

Meredith (dalam Kartono, 1979: 134) mengemukakan bahwa humor merupakan salah satu ciri dari pribadi yang matang. Individu yang memiliki humor sanggup untuk menertawakan hal-hal yang tidak disenangi, termasuk diri sendiri, namun demikian tetap mencintainya.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang telah dikemukakan oleh Guilford (dalam Munandar, 1985: 51) yang mengemukakan bahwa ciri-ciri afektif dari pemikiran kreatif, ialah rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain dan lain sebagainya.

Ciri-ciri yang hampir senada juga dikemukakan oleh Hurlock (1990: 5) menunjukkan adanya keluwesan, ketidakpatuhan, kebutuhan akan otonomi, kebutuhan bermain, kesenangan mengolah gagasan, ketegasan, ketenangan, keyakinan diri, rasa humor, keterbukaan, persistensi, intelektual, kepercayaan diri, keingintahuan, kesenangan mengambil resiko yang sudah diperhitungkan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan ciri-ciri yang dikemukakan diatas, maka peneliti mengasumsikan bahwa humor memiliki hubungan yang tak dapat dipisahkan dengan kreativitas seseorang. Dimana *sense of humor* yang ada pada setiap individu berdampak positif terhadap perkembangan kreativitasnya. Selain itu, rasa humor juga membuat seseorang menjadi lebih terbuka dan menerima segala kemungkinan Goleman (dalam www.date.com).

Baughman (dalam Komaryyatun dan Hanna, 2008: 49) mengemukakan bahwa dasar dari rasa humor adalah intelektual. Dimana rasa humor inilah yang membantu individu dalam memahami ketidaksesuaian dari stimulus humor. Hal menunjukkan bahwa kognitif juga berperan dalam pembentukan humor.

Setiap manusia memiliki *Sense of humor* dengan kadar berbeda-beda. Pada hakekatnya *Sense of humor* ini merupakan faktor internal untuk menciptakan ataupun menghargai suatu humor tanpa stimulasi dari luar. Akan tetapi faktor internal ini lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal (Hartanti, 2002:113). Maksudnya, nilai humor tersebut sangat dipengaruhi oleh latar belakang pengetahuan, sosial budaya, dan lain sebagainya.

Banyak kita lihat orang yang humoris, mampu menghubungkan dan merespon berbagai hal dan situasi menjadi sesuatu yang lucu. Sejumlah ide yang liar dan terlihat bodoh mampu memberikan perasaan terhibur dan senang baik bagi yang mendengarkannya maupun yang membuat lelucon. Hal inilah yang menunjukkan kreativitas pada individu, yaitu dapat memunculkan suatu jawaban yang lebih banyak daripada memunculkan suatu jawaban yang benar.

Proses penggabungan berbagai respon ini sangat dibutuhkan untuk memicu suatu asosiasi atau kaitan ide yang meruntuhkan penghalang kreatif (Ayan, 2002: 156).

Proses yang berlangsung dalam humor adalah penggabungan atau asosiasi dari dua atau beberapa ide secara bebas. Ide-ide yang awalnya tidak berhubungan, menjadi pemikiran baru karena proses asosiasi tersebut. Dalam proses terjadinya humor dapat dikatakan terkandung cara berfikir yang bebas dari aturan-aturan yang kaku dan konvensional (Hauck dan Thomas dalam Whisonant, 1998: 13). Selain itu, humor dapat menumbuhkan pemikiran yang positif, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dalam berfikir secara kreatif dan inovatif.

Menurut Hauck and Thomas (www.informaworld.com) mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang erat antara humor dengan intelegensi dan kreativitas, karena humor merupakan bentuk keahlian dalam mengatasi dan melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

Torrance (dalam Komaryatun dan Hanna, 2008: 49) mengemukakan bahwa ada korelasi yang tinggi antara humor dan kreativitas. Dukungan humor terhadap pemikiran kreatif tersebut timbul dari respon yang cepat terhadap berbagai hal yang mereka lihat atau yang sedang terjadi secara otomatis, santai dan bebas dari aturan-aturan yang kaku (www.laughterremedy.com). Contohnya, dalam humor seseorang harus menemukan maksud lain yang tidak terduga atau mencoba berfikir tentang sesuatu yang berbeda.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan sebelumnya, diketahui bahwa humor dan kreativitas, pada hakekatnya dapat saling mempengaruhi secara positif

karena dalam suasana yang menyenangkan proses kreatif akan lebih mudah dilakukan. Pendapat ini, dikuatlah oleh Sternberg (2008: 438) yang mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi pemikiran adalah suasana hati.

Selain itu, humor dan kreativitas memiliki persamaan yaitu menggunakan kemampuan berfikir, baik dalam memahami ketidaksesuaian atau kejutan yang ada pada humor ataupun dalam menghasilkan produk kreatif seperti ide-ide yang inovatif. Gagasan yang bervariasi atau bersifat divergen tersebut muncul dari rasa positif.

Keanekaragaman gagasan yang muncul dalam humor menunjukkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir. Hal-hal tersebut merupakan unsur kreativitas sebagaimana yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Munandar, 1985).

Hurlock (1990: 20) mengemukakan bahwa dalam humor menuntut pemikiran berbeda (*divergen thinking*), yang memungkinkan orang melucu mendapatkan cara baru dalam menggabungkan bahan atau informasi yang telah diketahui sebelumnya menjadi bentuk-bentuk yang dianggap lucu oleh orang lain.

Bagi seorang siswa, rasa humor sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan efek positif dalam diri sehingga ketika mengatasi berbagai permasalahan yang diberikan oleh guru dapat mengatasinya dengan baik, karena ia lebih mampu memberikan berbagai kemungkinan-kemungkinan yang dikemas secara lucu dan mengasyikkan untuk mengatasi permasalahan yang ada.

D. Hipotesis

Hipotesa dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang. Semakin tinggi tingkat *sense of humor* , semakin tinggi pula tingkat kreativitasnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006: 12). Jenis dari penelitian ini adalah kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel yang ingin diketahui adalah hubungan *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 118) mendefinisikan variabel merupakan suatu obyek penelitian yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.

Jadi variabel dapat didefinisikan sebagai obyek penelitian dan merupakan titik perhatian dalam suatu penelitian. Dalam hal ini variabel penelitian yang menjadi obyek penelitian adalah : *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Dengan demikian dapat dilihat hubungan antara kedua variabel, yaitu :

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel penyebab atau yang diduga memberikan suatu pengaruh atau efek terhadap peristiwa lain. Dalam penelitian ini menjadi variabel bebasnya adalah *sense of humor* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang ditimbulkan atau efek dari variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kreativitas pada siswa itu sendiri.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional menurut Suryabrata (1998: 164) adalah definisi yang didasarkan atau sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Definisi operasional yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut, sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel-variabel yang perlu didefinisikan. Pada penelitian ini variabelnya adalah:

1. *Sense of humor*, kemampuan seseorang untuk menggunakan humor sebagai cara menyelesaikan masalah, keterampilan menciptakan humor, dan kemampuan menghargai humor.

2. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengungkapkan suatu gagasan atau ide secara orisinal, elaborasi, luwes, dan lancar serta berguna bagi dirinya dan orang lain serta mudah dimengerti.

D. Populasi dan Metode Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Arikunto (2006: 130) adalah keseluruhan subyek penelitian. Menurut Sugiyono (1992: 53), populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diteliti. Sedangkan menurut Azwar (2007: 77) populasi didefinisikan sebagai kelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang yang berjumlah 293 siswa. Terbagi dalam beberapa kelas yaitu :

Tabel 1
Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang
Tahun Ajaran 2010/2011

KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
A	15	20	35
B	18	19	37
C	18	19	37
D	18	19	37
E	17	18	35
F	18	20	38
G	18	19	37
H	18	19	37
Jumlah	140	153	293

2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2006: 131) adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Azwar (2010: 79) juga mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi sehingga harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas VIII . Menurut Arikunto (2006: 134) apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, selanjutnya bila subjeknya besar atau lebih dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung pada:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* atau sampel acak. Sampel random yaitu sampel yang memberikan kemungkinan yang sama bagi individu dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Alasan menggunakan sampel random adalah menerapkan asas tanpa pilih-pilih, sehingga setiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian.

Dalam penelitian ini sampel diambil dari populasi siswa kelas VIII SMPN 13 Malang. Besar sampel yang peneliti ambil adalah sebesar 15% dari 293 siswa, yaitu 43.95 atau digenapkan menjadi 44 orang.

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan undian (untung-untungan). Pertama yang dilakukan peneliti adalah menulis nama subjek dikertas kecil, satu nama untuk satu kertas. Kemudian kertasnya digulung, dengan tanpa prasangka diambil 44 gulungan kertas, sehingga nama-nama yang tertera pada gulungan kertas yang terambil itulah yang menjadi subjek atau sampel yang akan diteliti (Arikunto, 2006: 136-137).

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian (Arikunto, 2005: 100). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

Observasi adalah serangkaian kegiatan untuk mengamati segala tingkah laku subyek terleliti serta mengamati situasi dan kondisi lingkungan subyek yang diamati. Observasi adalah segala tindakan mengamati gejala dan mencatatnya untuk tujuan ilmiah atau non ilmiah. Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis mengenai fenomena yang diselidiki (Hadi, 2004: 136). Adapun jenis observasi dalam penelitian ini yaitu observasi non- sistematis, yang dilakukan oleh pengamat tanpa menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Metode ini digunakan peneliti untuk menggali data awal secara lebih dekat dan bersifat nyata tentang keadaan subyek penelitian, sehingga peneliti dapat

mengamati dan mencatat langsung data lapangan yang berkaitan dengan fenomena yang ada di lokasi penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa terkait dengan *sense of humor* dan kreativitas.

2. Metode Wawancara

Wawancara (*Interview*) merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan percakapan dengan maksud tertentu (Arikunto, 2006: 227). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang gambaran umum siswa terkait dengan *sense of humor* dan kreativitas.

Pelaksanaan wawancara dilakukan pada lima siswa SMPN 13 Malang untuk mengetahui gambaran awal *sense of humor* dan kreativitasnya. Bentuk wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara bebas, sehingga siswa bebas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang peneliti berikan sesuai dengan pendapatnya.

3. Metode Skala

Skala adalah suatu alat pengumpul data berupa sejumlah pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh subyek penelitian dan digunakan untuk mengungkap suatu konstruk atau konsep psikologis yang menggambarkan aspek kepribadiannya (Azwar, 2009: 5). Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah *sense of humor*, yaitu disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah ada sebelumnya untuk mengetahui tingkat humor pada siswa.

4. Metode Tes TKV.

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan

atau bakat yang dimiliki oleh individu kelompok. (Arikunto, 2006: 150).

Adapun tes yang digunakan oleh peneliti adalah Tes Kreativitas Verbal (TKV) yang disusun berdasarkan model Struktur Intelek dari Guilford. Tes ini digunakan untuk melihat kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi dari kemampuan berfikir. Selain itu juga dapat digunakan untuk melihat dimensi operasi berpikir secara divergen, dimensi konten, dimensi berpikir verbal, dan dimensi produk.

5. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen yang diperoleh kemudian dianalisis, dan dipadukan (disintesis) membentuk satu hasil kajian sistematis, padu dan utuh. Pelaksanaan metode dokumentasi ini, yaitu dengan menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2006: 231).

Metode Dokumentasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan melihat dokumen-dokumen yang berkaitan dengan subjek dan kondisi penelitian, yaitu berupa data jumlah subjek penelitian dan data seputar sekolah pada bagian administrasi SMPN 13 Malang.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik,

dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2005: 101).

Dalam penelitian ini ada dua instrument, yakni instrument *sense of humor* dan instrument kreativitas verbal. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Multidimensional Sense Of Humor Scale* (MSHS) dan Tes Kreativitas Verbal. Perincian dari kedua instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Instrumen *Sense of Humor (The Multidimensional Sense Of Humor Scale)*

MSHS merupakan skala *sense of humor* untuk mengetahui tingkat *sense of humor* seseorang. MSHS disusun oleh Thorson dan Powell tahun 1994. MSHS dalam penelitian ini telah diadaptasi dan dikembangkan serta telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Hartanti tahun 2001. Pengujian uji validitas dan reliabilitas tersebut dilakukan pada kelompok dewasa dan remaja akhir (setingkat SMA) (Prasetyo, 2006).

Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi skala MSHS, yang berjumlah 26 item, yang terdiri dari item *favourbel* dan item *unfavorabel*. Aitem *favourable* adalah aitem yang mendukung aspek yang hendak diukur, sedangkan aitem *unfavourable* adalah aitem yang menentang atau menolak aspek yang hendak diukur (Azwar, 2010: 98).

Masing-masing aitem tersebut memiliki empat alternatif jawaban, yaitu dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2
Skor Skala Likert

Jawaban	Skor Favourable	Skor Unfavourable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju(S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Berdasarkan skala tersebut menunjukkan semakin tinggi skor yang diperoleh berarti semakin tinggi *sense of humor* yang dimiliki oleh siswa. Skala *sense of humor* ini diadopsi dari pengertian humor yang dikemukakan oleh Hartanti (2002, 110), yaitu: *Sense of humor* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan humor sebagai cara menyelesaikan masalah, keterampilan menciptakan humor, kemampuan menghargai atau menanggapi humor.

Adapun penguraian aspek-aspek yang terdapat dalam MSHS, yaitu :

Tabel 3
Blue Print MSHS

No	Aspek	Pernyataan		Jumlah
		Favorabel	Unfavorabel	
1	Humor untuk menyelesaikan masalah	2, 15, 18, 24, 26	12, 19, 25	8
2	Keterampilan menciptakan humor	1, 3, 5, 6, 7, 14, 21, 22	11, 23	10
3	Menghargai humor	9, 13, 17, 20	4, 8, 10, 16	8
Jumlah		17	9	26

2. Instrumen Tes Kreativitas Verbal

Konstruksi Tes Kreativitas Verbal berlandaskan model struktur intelek dari Guilford sebagai kerangka teoritis dan dikembangkan oleh Torrance sebagai kemampuan berfikir kreatif. Kemudian dikonstruksi oleh Munandar pertama kali di

Indonesia pada tahun 1977 sebagai tes kreativitas verbal, yaitu mengukur kemampuan berfikir secara divergen.

Tes ini terdiri dari enam subtes yang semuanya mengukur dimensi operasi berpikir divergen, dimensi konten, dimensi berpikir verbal, dan dimensi produk. Kreativitas secara operasional dirumuskan sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berfikir (Munandar, 2002: 95). Tes Kreativitas Verbal ini berisi indikator-indikator: *fleksibilitas*, *fluensi*, *orisinalitas*, dan *elaborasi*.

Tabel 4
Blue Print Kreativitas Verbal

No	Aspek	Indikator	Deskriptor
1	Kelancaran	a. Kemampuan dalam menemukan gagasan	a. Mengungkapkan gagasan-gagasan dalam memecahkan suatu masalah dengan lancar.
2	Fluency	a. Kemampuan menghasilkan gagasan dalam menyelesaikan suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. b. Kemampuan merubah pola pikir untuk menjadi lebih maju.	a. Memikirkan macam-macam cara yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah. b. Mengubah pola pikir secara spontan.
3	Originality	a. Kemampuan menemukan gagasan baru dan unik. b. Kemampuan menemukan	a. Menemukan berbagai solusi masalah yang tidak pernah difikirkan oleh orang lain. b. Mempertimbangkan berbagai solusi yang

		gagasan baru dengan membuat kombinasi dai gagasan-gagasan atau pemikiran-pemikiran sebelumnya.	pernah diterapkan pada masalah-masalah sebelumnya.
4	Elaborasi	<p>a. Kemampuan untuk dapat mengembangkan suatu gagasan.</p> <p>b. kemampuan merinci secara detil dari suatu gagasan.</p>	<p>a. Mengembangkan gagasan yang sudah pernah diungkapkan oleh orang lain sebelumnya.</p> <p>b. Mengungkapkan secara detil atas gagasan-gagasan yang pernah diungkapkan oleh orang lain.</p>

Adapun uraian dari sub-tes pada kreativitas verbal, yaitu:

- a. Tes permulaan kata, yaitu mengukur kelancaran dalam menghasilkan kata-kata, karena pada tes ini siswa harus menentukan sebanyak mungkin kata-kata yang memenuhi persyaratan tertentu.
- b. Tes menyusun kata. Tes ini mengukur kelancaran siswa dalam membentuk kata sebanyak mungkin dari rangkaian huruf yang telah disusun dalam suatu kata tertentu.
- c. Tes membentuk kalimat tiga angka. Tes ini bertujuan untuk mengukur kelancaran dalam menyusun ungkapan kata-kata, yaitu kemampuan untuk menyusun kalimat-kalimat yang terdiri atas tiga kata yang huruf pertama dari setiap kata telah ditentukan.
- d. Tes tentang sifat-sifat yang sama. Tes ini mengukur kelancaran menyampaikan gagasan-gagasan karena dalam tes ini siswa harus mampu

menemukan dan mencetuskan gagasan sebanyak mungkin tentang objek yang memiliki dua sifat tertentu.

- e. Tes tentang macam-macam penggunaan tidak lazim. Tes ini mengungkapkan fleksibilitas (keluwesan) dalam berfikir, karena dalam tes ini siswa dipaksa untuk melepaskan diri dari kebiasaan yang telah ada sebelumnya (dalam hal ini kebiasaan fungsi dari suatu benda tertentu). Disamping itu tes ini juga untuk mengukur orisinalitas dalam pemikiran, yaitu dengan memperhatikan kejarangan jawaban yang diberikan.
- f. Tes apa akibatnya. Pada tes ini siswa harus memikirkan segala kemungkinan yang terjadi akibat dari suatu kejadian, meskipun kejadian tersebut sebetulnya tidak terjadi di Indonesia. Sehingga siswa dituntut untuk menggunakan imajinasinya dan lebih jauh harus dapat menguraikan gagasan-gagasannya, serta kemampuan elaborasi agar gagasan yang disampaikan memiliki keunikan.

Waktu yang dipergunakan untuk mengerjakan tes ini sebanyak 60 menit. Jumlah waktu ini cukup bagi subjek untuk menyatakan gagasan-gagasan mereka (Munandar, 1977). Dimana setiap bagian tes diberikan waktu sebanyak 10 menit untuk mengerjakannya dan didalam awal pengerjaannya harus sesuai dengan aba-aba yang diberikan.

Tabel 5
Rincian Waktu Pengisian Tes Kreativitas Verbal

Subtes	Jumlah Aitem	Waktu Per Aitem	Total Waktu Per Subtes
1	4	2 menit	8 menit
2	4	2 menit	8 menit
3	4	3 menit	12 menit
4	4	2 menit	8 menit
5	4	2 menit	8 menit
6	4	4 menit	16 menit
Total	24		60 menit

Tinggi nilai tes kreativitas verbal ditentukan oleh banyaknya jawaban yang benar dan memenuhi persyaratan. Jawaban benar dan memenuhi persyaratan mendapat nilai satu (1) sedangkan untuk jawaban yang salah atau tidak memenuhi persyaratan mendapat nilai nol (0).

Penskoran pada variable kreativitas digunakan berdasarkan skor kasar (RS) yang dihasilkan, kemudian dikonversikan ke dalam skor skala, dimana jumlah dari skor skala (SS) tersebut dikonversikan lagi pada table CQ (*Cretivity Score*). Skor CQ tersebut yang menjadi acuan kreativitas subjek, dalam hal ini peneliti menggunakan tabel konversi skor total yang ada pada manual tes kreativitas verbal.

G. Prosedur Penelitian

1. Kelengkapan Administrasi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta surat izin penelitian dari Fakultas Psikologi yang ditujukan kepada Departemen Agama. Kemudian diberikan kepada pihak sekolah SMPN 13 Malang.

2. Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan sampel sebanyak 44 orang atau 15% dari jumlah populasi siswa kelas VIII SMPN 13 Malang. Pengumpulan data untuk melihat tingkat *sense of humor* pada siswa dilakukan dengan menyebarkan skala humor (MSHS) yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Sedangkan kreativitas siswa diukur dengan menggunakan tes kreativitas verbal yang diadopsi dari Munandar, dimana tes ini terdiri dari enam sub tes. Pelaksanaan tes dilakukan dengan cara berkelompok, yaitu setiap kelompok terdiri dari 22 siswa. Waktu pelaksanaan tes terdiri dari 60 menit.

H. Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas dalam pengumpulan data merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2009: 122). Penggunaan instrumen yang teruji validitas dan reliabilitasnya perlu dilakukan agar penelitian yang akan dilakukan menjadi valid dan reliabel. Walaupun suatu instrumen telah teruji validitas dan reabilitas, namun masih perlu dilakukan pengujian karena kondisi subyek akan mempengaruhi. Maka dari itu, pada penelitian ini peneliti akan menguji kembali validitas dan reliabilitas skala

sense of humor yang digunakan, karna sebelumnya subyek yang digunakan adalah kelompok dewasa sedangkan pada penelitian ini menggunakan subyek remaja.

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukuran (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2007b: 173).

Adapun tipe validitas dalam penelitian ini adalah validitas konstruk internal yang menunjukkan sejauh mana suatu tes mempunyai kesesuaian dalam mengukur *traits* atau konstruk teoritik yang hendak diukur (Azwar, 2007). Hadi (2004) mengemukakan, ada dua prinsip validitas yaitu ketelitian dan kejitian. Suatu alat dikatakan teliti, jika alat tersebut mampu menunjukkan pada siapa alat tersebut dimaksudkan, sedangkan suatu alat dikatakan jitu bila alat tersebut dapat menunjukkan dengan tepat gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur.

Seleksi aitem dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji validitas. Uji validitas tersebut dilakukan dengan menggunakan kriteria dalam, yaitu dengan menguji korelasi antara skor aitem dengan skor total. Menurut Azwar (2007), prosedur pengukuran validitas aitem dengan menggunakan kriteria dalam. Sering pula disebut sebagai pengukuran validitas dengan pendekatan *internal validity*. Sebagai kriterianya dapat digunakan skor total komponen atau skor total. Uji validitas alat pengumpul data dilakukan dengan menggunakan program SPSS *for window versi 16.0*.

Penelitian ini menggunakan *the multidimensional sense of humor scale* (MSHS), yang diadopsi dari Hartanti dan telah diujicobakan pada kelompok

dewasa sehingga telah terukur validitas dan reliabilitasnya (dalam Prasetyo, 2006). Akan tetapi pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala tersebut pada siswa SMP, sehingga peneliti menggunakan uji coba terpakai. Uji coba alat pengukuran MSHS ini dilakukan pada 44 siswa kelas VIII.

Setelah dianalisa terdapat beberapa item yang gugur atau yang tidak valid. Disini, peneliti menetapkan bahwa item yang diterima adalah item yang memiliki daya beda di atas 0,3 sedangkan aitem dengan daya beda kurang dari 0,3 menunjukkan aitem tersebut memiliki ukuran kesejajaran yang rendah. Hal ini sesuai dengan pengukuran validitas item yang dikemukakan oleh Azwar (2009: 65). Adapun standar yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah 0.3 dengan menggunakan banduan SPSS 16,0.

Dari hasil uji validitas skala *sense of humor* (MSHS) sebanyak 26 item yang diujikan kepada 44 siswa tersebut, terdapat 23 item yang dinyatakan valid dan 3 item yang dinyatakan gugur atau tidak valid. Perincian item-item yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Validitas Skala *Sense Of Humor*

No	Aspek	Pernyataan			Jumlah
		Favorabel	Unfavorabel	Item Gugur	
1	Humor untuk menyelesaikan masalah	2, 15, 18, 24, 26	19, 25	1	7
2	Keterampilan menciptakan humor	1, 3, 5, 6, 7, 14, 21, 22	11	1	9
3	Menghargai humor	9, 13, 17, 20	4, 8, 16	1	7
Jumlah		17	6	3	23

Sedangkan alat tes kreativitas verbal telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian, dan telah dinyatakan valid dan reliabel, diantaranya oleh penelitian Susanto (1983) dan Kuwato (1993). Susanto (1983) menyatakan bahwa untuk validitas angka korelasinya berkisar antara 0,643 sampai 0,898 dan reliabilitas berkisar antara 0,721 sampai 0,823, keduanya pada taraf signifikan 1%. Kuwato dalam penelitiannya mengemukakan bahwa tes ini valid dan reliabel. Angka korelasi untuk validitas butir berkisar antara 0,363 sampai 0,847, validitas subtes dengan total berkisar antara 0,784 sampai 0,897 dan reliabilitas sebesar 0,915 pada taraf signifikan 1%.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur memiliki keajegan hasil, suatu hasil pengukuran dikatakan baik jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama (Azwar, 2007a: 4).

Untuk mencari R alat ukur keberanian mengungkapkan pendapat digunakan rumus alpha dari Cronbach. Penggunaan rumus ini didasarkan pada pertimbangan bahwa rumus alpha ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian. (Arikunto, 2006). Rumus Alpha tersebut adalah:

$$R_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_h^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = Koefisien Alpha

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah Varian Butir

σ^2 = Jumlah Varian Total

Pada penelitian ini koefisien reliabilitas dari skala dilakukan dengan bantuan SPSS 16,0. adapun hasil *output* skala *sense of humor* yaitu 0,872. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil *output* menunjukkan kurang lebih hanya 10% variasi skor skala tersebut menunjukkan variasi eror, jadi variasi skor skala yang tidak eror atau tidak mengalami kesalahan dalam pengukuran adalah sekitar 90%. Berikut adalah perincian data koefisiensi reliabilitas dalam bentuk tabel:

Tabel 7
Hasil SPSS Uji Reliabilitas MSHS

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	23

I. Metode Analisis Data

Data-data yang diperoleh dari penelitian kemudian diolah dan dianalisa untuk menjawab permasalahan dan hipotesis penelitian. Menurut Hadi (2004: 223) proses analisis data yang sering digunakan adalah metode statistik, karena menyajikan data lebih teratur, singkat, dan mudah dimengerti.

Teknik analisis data yang dipergunakan untuk menjawab permasalahan penelitian korelasional adalah dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesa dari korelasi antara dua variabel yaitu variabel bebas *sense of humor* (variabel X) dan variabel terikat kreativitas (Variabel Y).

Menurut Arikunto (2006: 272) dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, rumus yang dapat digunakan adalah rumus korelasi *product moment*, yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Dengan pengertian:

r_{xy} : Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum xy$: Jumlah perkalian deviasi variabel X dengan Y

$\sum x^2$: Jumlah deviasi kuadrat variabel X

$\sum y^2$: Jumlah deviasi kuadrat variabel Y

Berdasarkan teknik korelasi *product moment*, apabila didapatkan koefisien korelasi yang signifikan, berarti terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya apabila koefisien korelasi tidak signifikan, berarti tidak terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 16.0*.

Berdasarkan hasil uji korelasi antara *sense of humor* dengan kreativitas verbal diperoleh hasil yang sangat signifikan, yaitu:

Tabel 8
Hasil Korelasi Humor Dan Kreativitas

		MSHS	KREATIVITAS
MSHS	Pearson Correlation	1	.425**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	44	44

KREATIVITAS	Pearson Correlation	.425**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	44	44

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis Uji product Moment antara *sense of humor* dan kreativitas verbal menunjukkan bahwa nilai $R_{xy} = 0.425$. Hal ini berarti bahwa hubungan antara keduanya adalah signifikan positif karena $p < 0,05$ dapat dijelaskan dengan ($r_{xy} = 0,425$; $sig = 0,004 < 0,05$). Dan dari hasil tersebut juga dapat diketahui koefisien determinannya sebesar $r^2 = 0,425 = 0,18$ yang artinya terdapat sumbangan 18% variabel *sense of humor* terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan dugaan awal yang diajukan bahwa ada hubungan positif antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang, maka melihat hasil analisis koefisien korelasi $R_{xy} = 0.425$, sehingga dinyatakan ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas. Dengan kata lain hipotesa awal yang menyatakan ada korelasi antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa dapat diterima.

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis faktor terhadap *sense of humor*. Analisis faktor merupakan perluasan dari analisis komponen utama. Analisis faktor digunakan untuk mengidentifikasi sejumlah faktor yang relatif kecil yang dapat digunakan untuk menjelaskan sejumlah besar variabel yang saling berhubungan. Sehingga variabel-variabel dalam satu faktor mempunyai korelasi yang tinggi, sedangkan korelasi dengan variabel-variabel pada faktor lain relatif rendah. Tiap-tiap kelompok dari variabel mewakili suatu konstruksi dasar yang

disebut faktor. Tujuan dari analisis faktor adalah agar didapatkan solusi yang lebih baik yaitu lebih mudah membuat interpretasi dari masalah yang ada.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis faktor dari *sense of humor* dengan menggunakan metode *Kaiser-Meyer-Oklin (KMO) measure of sampling adequacy* merupakan suatu indeks yang dipergunakan untuk meneliti ketepatan analisis faktor. Nilai tinggi antara 0,5–1,0 berarti analisis faktor tepat, kalau kurang dari 0,5 analisis faktor dikatakan tidak tepat.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program komputer *SPSS 16.0 for Windows* didapat output sebagai berikut:

Table 9
Faktor Analisis Sense of Humor

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.697
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	37.825
	Df	3
	Sig.	.000

Dari table *KMO and Bartlett's test*, terlihat bahwa angka *KMO and Bartlett's test* adalah 0,697 dengan nilai signifikan = 0,000. Oleh karena angka tersebut sudah diatas 0,5 dan signifikansi juga dibawah 0,05 ($0,000 < 0,05$), jadi dapat disimpulkan bahwa variabel dan sampel sudah memadai untuk dianalisis lebih lanjut.

Setelah melewati tahap analisis faktor kemudian dilanjutkan dengan mengkorelasikan setiap faktor yang ada pada *sense of humor* dengan kreativitas sebagai variabel terikatnya. Adapun rumus yang digunakan adalah *product*

moment. Hasil korelasi dari setiap variabel yang ada pada faktor dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 10
Hasil Korelasi Faktor-Faktor *Sense of Humor* Dengan Kreativitas
Correlations

Control Variables			Humor untuk menyelesaikan masalah	Keterampilan menciptakan humor	Menanggapi dan menghargai humor
Kreativitas	Humor untuk menyelesaikan masalah	Correlation	1.000	.469	.577
		Significance (2-tailed)	.	.002	.000
		Df	0	41	41
	Keterampilan menciptakan humor	Correlation	.469	1.000	.456
		Significance (2-tailed)	.002	.	.002
		Df	41	0	41
	Menanggapi dan menghargai humor	Correlation	.577	.456	1.000
		Significance (2-tailed)	.000	.002	.
		Df	41	41	0

Dari hasil korelasi faktor *sense of humor* diatas menunjukkan bahwa humor sebagai penyelesaian masalah mempunyai tingkat korelasi yang tinggi dengan kreativitas, yaitu sebesar 1,0. Sedangkan untuk keterampilan korelasinya sebesar 0,469 dan variable untuk mananggapi dan menghargai humor sebesar 0,577.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah

Pada mulanya SMP Negeri 13 Malang merupakan sekolah filial SMPN 1 Malang pada tahun 1983 dengan tujuan sebagai sekolah yang menampung sebagian siswa SMPN 1 Malang yang melebihi target jumlah kelas yang disediakan. Seluruh Guru dan Staf Akademika SMP Negeri 13 Malang mulanya juga berasal dari SMPN 1 Malang, sedangkan yang menjabat sebagai kepala sekolah pada waktu itu adalah Bapak Drs. Suwandi dengan PLH (Pelaksana Harian) Ibu Dra. Toeti Antasy. Sekolah filial ini bertempat di SDN 7 Dinoyo Malang dengan jumlah kelas sebanyak 2 ruang untuk kelas 1. Atas usulan dari beberapa guru, akhir tahun 1984 SMP Negeri 13 Malang pindah dan menempati SMPS di jalan Veteran yang sekarang ditempati SMKN 2 Malang.

Seiring dengan perkembangan jumlah siswa yang semakin pesat dan atas prakarsa dari berbagai pihak, pada tahun 1985 mulai melaksanakan pembangunan gedung sekolah di jalan Sunan Ampel II Kota Malang. Akhirnya pada tahun 1985 SMP Negeri 13 Filial SMPN 1 Malang diresmikan menjadi SMP Negeri 13 Malang, dengan jumlah murid sebanyak 120, jumlah kelas sebanyak 6 kelas dan tenaga pengajar sebanyak 10 orang. Sejak dibangunnya gedung sekolah yang baru, SMP Negeri 13 Malang mengalami kemajuan jumlah siswa yang sangat pesat.

Sejak dikepalai Drs. H. Muhammad Nurfakih, M.Ag tahun 2005 banyak kemajuan yang diraih. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya tenaga profesional, prestasi siswa dalam berbagai ajang perlombaan, serta dalam bidang kedisiplinan. Dengan berbagai prestasi yang didapat, menjadikan SMP Negeri 13 terakreditasi A dan salah satu sekolah pada tahun 2007 yang mendapat status SSN (Standar Sekolah Nasional) di Kota Malang dan diharapkan selanjutnya berstatus SBI (Sekolah Bertaraf Internasional).

Adapun Kepala Sekolah yang bertugas di SMP Negeri 13 Malang adalah sebagai berikut:

- | | |
|------------------------------------|-------------------|
| a. Dra. Tutie Antasi | : 1983 - 1986 |
| b. Sedijono | : 1988 - 1991 |
| c. Wulan Tjahjani | : 1991 – 1995 |
| d. Dra. Hj. Roesmani | : 1995 – 1998 |
| e. Drs. Yuwono Patwiyanto, M.Pd | : 1998 – 2002 |
| f. Dra. Asmiaty | : 2002 – 2005 |
| g. Drs. H. Muhammad Nurfakih, M.Ag | : 2005 – Sekarang |

2. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi Sekolah

Unggul dalam prestasi, berbudi pekerti luhur dan berwawasan lingkungan

b. Misi Sekolah

- 1) Melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara efektif untuk mencapai prestasi yang optimal:

- a) Melaksanakan bimbingan belajar intensif agar unggul dalam memperoleh NEM.
 - b) Menumbuhkan semangat keunggulan terhadap warga sekolah.
 - c) Mendorong membantu setiap siswa untuk mengenali potensi (dirinya) sehingga dapat berkembang secara optimal.
 - d) Mengadakan bagian ekstra kurikulum kelompok ilmiah remaja (KIR).
 - e) Membina dan melatih kegiatan ekstra kurikuler bahasa Inggris.
- 2) Menyediakan wadah penyaluran bakat dan minat dalam bidang kesenian dan olah raga dengan melaksanakan:
- a) Pembinaan dan pelatihan bina vokalia.
 - b) Pembinaan dan pelatihan Drum Band/Marching Band.
 - c) Pembinaan dan pelatihan seni tari.
 - d) Pembinaan dan pelatihan tartil Qur'an.
 - e) Pembinaan dan pelatihan bola Basket.
 - f) Pembinaan dan pelatihan Bela diri/Karate/KKI.
 - g) Pembinaan dan pelatihan Bela diri Tapak Suci.
 - h) Pembinaan dan pelatihan Sepak bola.
- 3) Menyediakan lingkungan sebagai sumber belajar
- a) Mengkondisikan lingkungan sekolah sebagai alternatif sumber belajar berbagai bidang mata pelajaran.
 - b) Penataan lingkungan sebagai sumber belajar.
 - c) Mengembangkan lingkungan sebagai media pembelajaran.

c. Tujuan Sekolah Dalam 5 Tahun

- 1) Meningkatkan nilai rata-rata NUN dari 7,69 menjadi 7,75
- 2) Meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang memadai.
- 3) Meningkatkan efektifitas latihan kegiatan ekstrakurikuler yang telah ditentukan.
- 4) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

3. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 13 Malang
- b. Nomor Statistik Sekolah : 201056104087
- c. Tipe Sekolah : A
- d. Alamat Sekolah : Jl. Sunan Ampel II Kota Malang
- e. Telpon/Fax/HP : (0341) 552864, Fax (0341) 577018
- f. Status Sekolah : Negeri
- g. Status Pembinaan: SSN
- h. Luas Lahan/Tanah : 9.925 m²
- i. Status Kepemilikan : Hak Milik
- j. Nama Kepala Sekolah : Drs. H. Muhammad Nurfakih, M.Ag
- k. Pendidikan Terakhir : S2
- l. Masa Kerja Sebagai Kepsek : 4 tahun
- m. Nilai Akreditasi Sekolah : A (Amat Baik)

4. Jumlah Siswa

Adapun jumlah keseluruhan siswa di SMPN 13 Malang adalah sebanyak 913 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 11
Rincian Jumlah Siswa SMPN 13 Malang

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	144	162	306
VIII	140	153	293
IX	161	153	314
Jumlah	445	468	913

5. Sarana dan Prasarana

SMP Negeri 13 Malang Tahun Pelajaran 2009/2010 memiliki sarana dan prasarana yang sangat mendukung dan memadai dalam menunjang proses belajar mengajar (PBM), karena SMP Negeri 13 Malang memiliki banyak fasilitas dalam menunjang kegiatan tersebut. Sarana dan Prasarana yang dimiliki SMP Negeri 13 Malang yakni:

- a. RKB : 26 Ruang
- b. Laboratorium IPA : 2 Ruang
- c. Laboratorium Komputer : 1 Ruang
- d. Laboratorium Bahasa : 1 Ruang
- e. Ruang Keterampilan Tata Busana: 1 Ruang
- f. Ruang Keterampilan Tata Boga : 1 Ruang
- g. Ruang OSIS : 1 Ruang
- h. Ruang Koperasi Siswa : 1 Ruang
- i. Ruang UKS : 1 Ruang

- j. Ruang BK : 1 Ruang
 k. Ruang Elektro : 1 Ruang
 l. Ruang Audio Visual : 1 Ruang
 m. Musolla : 1 Ruang
 n. Kantin Sekolah : 10 Stand

6. Kegiatan Ekstrakurikuler

Tabel 12
Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Jenis Ekstrakurikuler	Hari & Waktu	Pelatih
1	Bola Basket	Rabu, pukul 15.00	Ardianto dan Oktavian
2	Bola Voli	Kamis, pukul 15.00	Ribut Triono
3	Sepak Bola	Minggu, pukul 06.00	A. Saridho dan Suheri
4	KKI	Minggu, pukul 07.00 s.d 10.00	Yayuk M. dan Novan
5	KIR	Senin pukul 13.20	Irsyal Velani
6	B. Inggris	Kamis, pukul 12.40	Rose Ulfiah (kl 7) Lilis Triasasi (kl 8)
7	B. Mandarin	Senin, pukul 12.40	Lus Firdaus
8	PMR	Rabu, 12.40	Ana Elok Imtihanah
9	Tari	Selasa, pukul 12.40	Nowo Setyorini
10	Paduan Suara	Selasa, pukul 12.40	Imam Fatwachin
11	Paskibra	Kamis, pukul 12.40	Siska N.
12	Drum Band	Senin, Selasa, Rabu Pukul 14.00 s.d 16.00	Sis Sugiono, Afri Mamak, Agus, dan Afif
13	Kolintang	Senin, pukul 13.20	Jalil Ruslan
14	Modeling	Sabtu, pukul 12.00	Dita
15	Pramuka	Sabtu, pukul 11.00	Endi Suhadi, S.p.d Hermanto, M.Budiarto, Ari, Nurul, Abir
16	Imtaq	Sabtu, puku 11.00	Agus Muslimin, Siswati, Achmad Fauzi, Darwanto, Anik Nurmaidah, Choirul

			Huda, M. Dhohiri, Hayatin, Arifudin, Zahrotul Mufida,
--	--	--	---

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis Data *Sense Of Humor*

Setelah mengetahui validitas dan reliabilitas dari hasil uji validitas dan uji reliabilitas *sense of humor* pada siswa SMPN 13 Malang, maka langkah selanjutnya adalah mengetahui tingkat tinggi rendahnya humor pada siswa. Hal ini dilakukan dengan mengkategorisasikan jumlah skala humor kedalam lima tingkatan, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Penggolongan skor individu kedalam tiga kelompok ini dilaksanakan berdasarkan pendapat Azwar (2009:109), yaitu melakukan pengelompokan secara berjenjang (ordinal) berdasarkan atribut yang diukur.

Kategori yang dilakukan terhadap hasil skala *sense of humor* (MSHS) dengan memakai *statistic deskriptif empirik* pada SPSS 16.0 diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 13
Hasil Deskriptif Statistik Humor

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
MSHS	69.59	7.966	44

Kategorisasi :

$$\text{Sangat Tinggi} = x > (M + 1,5 \text{ SD}) = x > 82$$

$$\text{Tinggi} = (M + 0,5 \text{ SD}) < x \leq (M + 1,5 \text{ SD}) = 74 < x \leq 82$$

$$\text{Sedang} = (M - 0,5 \text{ SD}) < x \leq (M + 0,5 \text{ SD}) = 66 < x \leq 74$$

$$\text{Rendah} = (M - 1,5 \text{ SD}) < x \leq (M - 0,5 \text{ SD}) = 58 < x \leq 66$$

$$\text{Sangat Rendah} = x \leq (M - 1,5 \text{ SD}) = x \leq 58$$

Melalui kategori skala *sense of humor* (MSHS), diatas diperoleh frekuensi humor pada siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang, yaitu :

Tabel 14
Kategori Skor Variabel Sense Of Humor

Kategori	Jumlah Subyek	Persentasi
Sangat Tinggi	2	4.5%
Tinggi	11	25%
Sedang	18	41%
Rendah	11	25%
Sangat Rendah	2	4.5%
Jumlah		100%

Berdasarkan kategori diatas menunjukkan bahwa tingkat humor pada siswa SMPN Kelas VIII 13 Malang sangat bervariasi.

2. Analisis data kreativitas verbal

Pada tes kreativitas verbal validitas dan reliabilitasnya telah dibakukan. Akan tetapi untuk mengetahui kategori tinggi dan rendahnya kreativitas siswa maka dilakukan deskripsi statistik terhadap kreativitas verbal dengan menggunakan SPSS 16.0, yaitu:

Tabel 15
Hasil Deskriptif Statistik Kreativitas

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Kreativitas Verbal	112.14	13.500	44

Kategorisasi :

Sangat Tinggi	= $x > (M + 1,5 \text{ SD})$	= $x > 132.39$
Tinggi	= $(M + 0,5 \text{ SD}) < x \leq (M + 1,5 \text{ SD})$	= $118.89 < x \leq 132.39$
Sedang	= $(M - 0,5 \text{ SD}) < x \leq (M + 0,5 \text{ SD})$	= $105.39 < x \leq 118.89$
Rendah	= $(M - 1,5 \text{ SD}) < x \leq (M - 0,5 \text{ SD})$	= $91.89 < x \leq 105.39$
Sangat Rendah	= $x \leq (M - 1,5 \text{ SD})$	= $x \leq 91.89$

Melalui kategori kreativitas verbal diatas diperoleh frekuensi kreativitas verbal pada siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang, yaitu :

Tabel 16
Kategori Skor Variabel Kreativitas

Kategori	Jumlah Subyek	Persentasi
Sangat Tinggi	2	4.5%
Tinggi	16	36%
Sedang	10	23%
Rendah	14	32%
Sangat Rendah	2	4.5%
Jumlah		100%

Berdasarkan kategori diatas menunjukkan bahwa tingkat kreativitas pada siswa SMPN Kelas VIII 13 Malang berbeda-beda.

3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan terhadap *sense of humor* dan kreativitas verbal dipeoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 17
Hasil Korelasi Humor Dan Kreativitas

		MSHS	KREATIVITAS
MSHS	Pearson Correlation	1	.425**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	44	44
KREATIVITAS VERBAL	Pearson Correlation	.425**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	44	44

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis Uji product Moment antara *sense of humor* dan kreativitas verbal menunjukkan bahwa nilai $R_{xy} = 0.425$ atau dapat dijelaskan bahwa ($r_{xy} = 0,425$, sig = $0,004 < 0,05$). Dan dari hasil tersebut juga dapat diketahui koefisien determinannya sebesar $r^2 = 0,425 = 0,18$ yang artinya terdapat sumbangan 18% variabel *sense of humor* terhadap kreativitas siswa. Hal ini sesuai dengan dugaan awal yang diajukan bahwa ada hubungan positif antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang.

Melihat hasil analisis koefisien korelasi $R_{xy} = 0.425$, sehingga dinyatakan ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas. Dengan kata lain hipotesa awal yang menyatakan ada korelasi antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa dapat diterima. Namun meskipun keduanya memiliki korelasi yang signifikan positif, tetapi tingkat korelasinya berada pada kategori rendah. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Hadi (2004: 303) dalam tabel berikut:

Tabel 18
Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi

R	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah (tidak berkolerasi)

Sehingga dapat diketahui interpretasi koefisien korelasi antara *sense of humor* dengan kreativitas, yaitu:

Tabel 19
**Hasil Uji r Korelasi *Sense of Humor*
dengan kreativitas**

Variabel	R	Keterangan
Sense of Humor-Kreativitas	0.425	Agak rendah

Setelah melakukan analisis faktor terhadap variabel *sense of humor* dan mengkorelasikannya dengan kreativitas, ditemukan bahwa aspek humor untuk menyelesaikan masalah mempunyai tingkat korelasi yang tinggi dengan kreativitas, yaitu sebesar 1,0. Sedangkan untuk keterampilan korelasinya sebesar 0,469 dan variable untuk mananggapi dan menghargai humor sebesar 0,577.

C. Pembahasan

1. Tingkat Sense of Humor Pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang.

Hasil analisis data penelitian ini didapat dari siswa kelas VIII SMPN 13 Malang yang secara keseluruhan berjumlah sebanyak 293 siswa sedangkan untuk pengambilan sampel, peneliti mengambil 15%, yaitu 44 siswa.

Berdasarkan hasil dari data yang mengukur tingkat humor pada siswa menunjukkan bahwa tingkat *sense of humor* yang dimiliki siswa sangat bervariasi, yaitu 41% dari sampel penelitian menunjukkan tingkat humor yang sedang, 25% berada pada taraf tinggi, 25% pada taraf rendah, 4.5% berada pada taraf sangat tinggi dan 4.5% berada pada taraf sangat rendah.

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa rasa humor atau *sense of humor* pada siswa sangat bervariasi. Variasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor budaya, pengalaman atau pengetahuan, dan lain sebagainya, namun tidak tergantung pada stimulus dari luar saja (Hartanti, 2002:113). Artinya, selain faktor eksternal, faktor internal juga mempunyai pengaruh terhadap kreativitas.

Secara pengetahuan, *sense of humor* adalah kemampuan untuk mengubah perseptual kognitif secara cepat pada kerangka berpikir. Pengetahuan ini sangat mendukung aspek humor yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan dalam menciptakan humor. Sehingga keadaan intelektual siswa atau IQ juga mempengaruhi dalam melakukan dan merespon suatu humor. Siswa yang mempunyai pengetahuan atau pengalaman yang lebih banyak tentunya lebih mampu untuk melihat ketidaksesuaian yang ada pada humor. Secara spesifik

dapat dikatakan bahwa respon terhadap humor mengacu pada reaksi kognitif yang bersifat subyektif dari siswa.

Sedangkan secara budaya, *sense of humor* yang dimiliki oleh siswa, juga mempengaruhi siswa dalam merespon dan melakukan humor. Dimana dalam budaya atau tradisi Islam sendiri menyatakan bahwa humor yang sampai menimbulkan tertawa berlebihan bukanlah sesuatu yang baik atau dianggap kurang sopan. Hal ini tentunya sangat mempengaruhi siswa dalam menciptakan dan merespon humor.

Pada dasarnya *sense of humor* yang ada pada setiap siswa menunjukkan kepribadian yang matang Hurlock (1990: 22), karena individu yang berkepribadian matang mengerti kapan saat yang tepat untuk menganggap sesuatu itu lucu atau tidak lucu, perlu ditertawakan atau tidak perlu ditertawakan. Dapat dikatakan bahwa *sense of humor* sangat dipengaruhi oleh faktor internal atau kepribadian. Walaupun demikian, Hartanti (2002: 113) mengemukakan bahwa faktor internal ini lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, budaya dan lain sebagainya.

Penghargaan terhadap humor dari lingkungan sangat membantu siswa dalam menumbuhkan *sense of humor* pada dirinya, sehingga dapat mengarahkannya pada penyelesaian masalah, seperti dalam mengatasi persoalan-persoalan disekolah, karena berbagai tugas yang diberikan oleh guru merupakan salah satu penyebab stressor pada siswa sehingga dengan adanya rasa humor tentunya akan dapat mengurangi tekanan pada diri. Hal ini dikarenakan siswa

yang mempunyai rasa humor baik, tentunya dapat menertawakan kelemahan yang dimilikinya dan tidak menganggapnya sebagai beban.

Selain itu, dengan bebasnya segala beban pada diri siswa akan sangat membantu dalam melakukan suatu proses kreatif, seperti dalam mengungkapkan gagasan-gagasan dalam memecahkan masalah dengan lancar, mengubah pola pikir secara lebih spontan, dan lain sebagainya.

2. Tingkat Kreativitas Pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengungkapkan suatu gagasan atau ide secara orisinal, elaborasi, luwes, dan lancar. Ini merupakan suatu proses dalam kreativitas, dimana siswa yang kreatif akan mampu menemukan dan memikirkan berbagai gagasan dalam pemecahan masalah, dapat merubah pola pikir untuk menjadi lebih maju dan lain sebagainya. Berbagai hal tersebut menunjukkan kelancaran dari proses berfikir, dan merupakan aspek yang sangat mendukung dalam membentuk kreativitas pada siswa.

Setelah melakukan tes kreativitas verbal pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang, ditemukan bahwa tingkat kreativitas pada setiap siswa sangat bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari jumlah presentase yang dihasilkan yaitu, 36% berada pada taraf tinggi, 32% berada taraf rendah, 23% berada pada taraf sedang, 4.5% berada pada taraf sangat tinggi dan 4.5% berada pada taraf sangat rendah.

Perbedaan tingkat kreativitas ini dipengaruhi oleh berbagai faktor tergantung bagaimana siswa menyikapi keadaan diri dan lingkungannya. Secara

pribadi perbedaan kreativitas dapat dilihat melalui *aptitude* dan *non-aptitude* atau kognitif dan non-kognitifnya. Guilford (dalam Munandar, 2009: 10) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi pemikiran kreatif pada individu adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan *aptitude* dan *non-aptitude traits*, yaitu meliputi sikap, motivasi, nilai, dan ciri kepribadian lain yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu.

Kreativitas dalam banyak hal seperti suatu organisme hidup. Dia membutuhkan perawatan dan dukungan untuk mencapai potensinya secara penuh. Dalam hal ini lingkungan sekolah tempat siswa melakukan proses belajar dapat menjadi sarana yang mendukung kreativitas, yaitu dengan adanya penghargaan dan pengembangan. Akan tetapi bisa juga sebaliknya jika tidak ada dukungan.

Dalam studi-studi yang dilakukan oleh Guilford (dalam Munandar, 2009: 10) mengenai ciri-ciri utama dari kreativitas mengemukakan bahwa ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas meliputi kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas. sedangkan *non-aptitude* adalah berbagai hal yang berhubungan dengan afektif, seperti kepercayaan diri, keuletan, kemandirian, dan lain-lain). Kedua ciri ini pada kreativitas menunjukkan korelasi statistik yang signifikan (Munandar, 2009: 11).

Sehubungan dengan itu, maka pengembangan kreativitas pada siswa tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berfikir kreatif tetapi juga memupuk sikap dan motivasi intrinsik dari siswa, yaitu ciri-ciri kepribadian yang kreatif.

Adapun ciri-ciri kepribadian siswa yang kreatif menurut Munandar (1985: 34) adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah dipengaruhi orang lain
- h. Memiliki rasa humor yang tinggi
- i. Daya imajinasi kuat
- j. Keaslian atau orisinalitasnya tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya, selain itu dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara yang orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain)
- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru
- m. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Ciri-ciri kepribadian diatas merupakan faktor penting dalam proses kreatif. Sebagaimana Guilford (dalam Munandar, 2009: 10) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi pemikiran kreatif pada individu adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan *aptitude* dan *non-aptitude traits*.

3. Hubungan Sense Of Humor Dengan Kreativitas Pada Siswa SMPN 13

Malang

Hasil analisis data dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang. Hal ini berarti semakin tinggi rasa humor yang dimiliki oleh siswa maka, kreativitasnya secara verbal juga akan semakin tinggi.

Berdasarkan hasil hipotesis dengan *product moment* tersebut menunjukkan bahwa humor mempengaruhi kreativitas verbal siswa. Namun, kadar *sense of humor* dalam mempengaruhi kreativitas siswa sangat bervariasi, tergantung dari persektif dan pengetahuan siswa terhadap humor tersebut. Hal ini dapat dilihat dari korelasi humor dan kreativitas siswa, yaitu adanya siswa yang mempunyai *sense of humor* sedang akan tetapi tingkat kreativitas verbalnya tinggi begitu juga sebaliknya.

Berbagai aspek yang ada pada humor yaitu kemampuan menggunakan humor untuk menyelesaikan masalah, kemampuan menciptakan humor, dan kemampuan untuk menghargai humor. Dari berbagai aspek tersebut, kemampuan menggunakan humor sebagai penyelesaian masalah lebih banyak digunakan dalam kreativitas siswa.

Hal ini terjadi karna dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, kemungkinan siswa bosan terhadap pelajaran sangat tinggi, sebab banyaknya mata pelajaran yang harus ditampung atau dicerna setiap harinya. Selain itu, tugas-tugas dan berbagai tuntutan sekolah tentunya akan menimbulkan stressor pada

siswa. Maka dari itu, *sense of humor* dapat membantu siswa keluar dari zona tersebut agar tetap mampu melakukan kegiatan belajar secara kreatif dan inovatif.

Berdasarkan teori humor tentang pembebasan (*Relief Theory*), dalam keadaan senang siswa akan dapat mengekspresikan kesenangannya itu melalui tertawa sehingga rasa gelisah dan berbagai bentuk tekanan yang sedang dihadapi dapat dikurangi. Selanjutnya, dalam kegiatan belajar humor dapat mendorong siswa agar lebih kritis dalam berfikir, sebagaimana dikemukakan oleh Nilson (dalam Hasanat dan Subandi, 1998: 19), yaitu humor merupakan alat belajar yang penting karena efektif dapat membawa seseorang mendengarkan pembicaraan dan merupakan alat persuasi yang baik.

Walaupun humor dapat mempengaruhi kreativitas siswa, namun bukan faktor satu-satunya, karena banyak faktor yang mempengaruhi atau memotivasi siswa untuk melakukan suatu humor atau pun kreativitas. Kepribadian tampaknya merupakan kekuatan utama yang berpengaruh kuat terhadap perilaku seseorang.

Kepribadian mempengaruhi bagaimana kita memandang dunia dan apa yang penting bagi kita. Sir Isaac Newton (dalam J. Rowe, 20. 05 : 44-45) mempunyai kemampuan untuk berkonsentrasi pada satu masalah dalam jangka waktu yang sangat lama hingga ia menemukan solusinya. Dia menuliskan bahwa selama masa-masa produktif itulah dia secara terus menerus memikirkan berbagai permasalahan yang sedang berusaha dipecahkannya. Hal ini menunjukkan tipe dari kepribadian yaitu memerlukan ketekunan dalam aktivitas kreatifnya, dengan mengabaikan permasalahan lainnya.

Dilihat dari aspek kepribadian, siswa yang mempunyai *sense of humor*, mampu menjadikan humor untuk menyelesaikan masalah, keterampilan dalam menciptakan humor, dan menghargai atau menanggapi humor (Hartanti, 2002: 110).

Dalam menyelesaikan masalah, dukungan humor muncul dari pemikiran kreatif, yaitu berupa respon yang cepat terhadap berbagai hal yang mereka lihat atau yang sedang terjadi secara otomatis, santai dan bebas dari aturan-aturan yang kaku (www.laughterremedy.com). Rasa positif yang muncul pada diri individu tersebut akhirnya menimbulkan gagasan atau ide-ide yang bervariasi atau divergen, dimana proses berfikir ini merupakan salah satu ciri individu yang kreatif.

Pengaruh humor untuk menyelesaikan masalah ini merupakan faktor utama yang banyak menyumbangkan pada proses kreatif siswa. Hal ini diketahui melalui analisis faktor *sense of humor* terhadap kreativitas, yaitu $R_{xly} = 1.0$. Artinya, jika dilihat melalui interpretasi korelasi tingkat *sense of humor* yang berhubungan dengan penyelesaian masalah memberikan sumbangan yang tinggi dalam kreativitas.

Sedangkan dalam keterampilan menciptakan humor, merupakan proses penggabungan atau asosiasi dari dua atau beberapa ide secara bebas. Ide-ide yang awalnya tidak berhubungan menjadi pemikiran baru karena proses asosiasi tersebut. Dalam proses terjadinya humor dapat dikatakan terkandung cara berfikir yang bebas dari aturan-aturan yang kaku dan konvensional. Sumbangan keterampilan menciptakan humor terhadap kreativitas berada taraf agak rendah,

yaitu dengan $R_{x_2y} = 0,469$. Apabila dilihat melalui interpretasi korelasi berada pada taraf agak rendah.

Selain itu, dalam menghargai dan menanggapi humor juga terdapat unsur kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa terhadap suatu keadaan tertentu, yaitu siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi tentunya akan dapat melihat berbagai kemungkinan dan hubungan yang muncul dalam berbagai hal atau situasi. Adapun sumbangan kemampuan siswa dalam menghargai humor terhadap kreativitas, yaitu sebesar $R_{x_3y} = 0,577$. Melalui interpretasi korelasi hal ini menunjukkan bahwa faktor ini berada pada taraf agak rendah.

Pernyataan-pernyataan yang telah dikemukakan sebelumnya menguatkan pandangan bahwa kreativitas adalah unsur yang penting dalam humor, begitu juga sebaliknya karena hanya orang yang kreatiflah yang mampu melihat hubungan yang tidak terlihat oleh orang lain. Orang yang kreatif, mempunyai kemampuan secara divergen sehingga ia dapat melihat kejutan, keanehan, ketidakmasukakalan, kebodohan, sifat pengecohkan kejanggalan, kontradiksi, dan kenakalan dari suatu stimulus humor. Orang yang kreatif ketika melihat humor, kelucuan atau pun membaca cerita yang mengandung unsur humor mampu melihatnya dari sudut pandang yang berbeda dengan orang-orang yang biasa sehingga ia dapat memahami cerita tersebut dan meresponnya dengan senyuman ataupun tertawa.

Dalam sebuah eksperimen yang dilakukan oleh Isen, Daubman, dan Nowicki (www.informaworld.com) mengenai pengaruh humor terhadap pemikiran kreatif menunjukkan bahwa humor dapat membantu dalam mengembangkan pemikiran kreatif. Hal ini dilakukan dengan memberikan atau

menonton film komedi dalam beberapa menit kepada siswa yang dijadikan kelompok eksperimen sebelum mengerjakan atau memecahkan suatu tugas. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Dari hasil eksperimen tersebut menunjukkan adanya pengaruh antara pemberian humor terhadap pemikiran kreatif pada siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ciri-ciri individu yang mempunyai kreativitas selalu ditunjang oleh afektif atau motivasi dari diri. Rasa humor merupakan salah satu ciri dari individu yang kreatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Hurlock dan Munandar, karena dalam humor terkandung aspek kreativitas berupa kelancaran, fleksibilitas (keluwesan), keaslian dan elaborasi.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat *Sense Of Humor* Siswa

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *sense of humor* menunjukkan bahwa tingkat *sense of humor* pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang berbeda-beda, dengan rincian 18 siswa atau 41% berada pada taraf sedang, 11 siswa atau 25% berada pada taraf tinggi, 11 siswa atau 25% berada pada taraf rendah, 2 siswa atau 4.5% berada pada taraf sangat tinggi dan 2 siswa atau 4.5% berada pada taraf sangat rendah.

2. Tingkat Kreativitas Siswa

Kreativitas pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang sangat bervariasi, yaitu 16 siswa atau 36%nya berada pada taraf tinggi, 14 siswa atau 32% berada pada taraf rendah, 10 siswa atau 23% berada pada taraf sedang, 2 siswa atau 4.5% berada pada taraf sangat tinggi dan 2 siswa atau 4.5% berada pada taraf sangat rendah.

3. Hubungan *Sense of Humor* Dengan Kreativitas

Berdasarkan Hasil analisis Uji product Moment antara *sense of humor* dan kreativitas pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang menunjukkan bahwa nilai $R_{xy} = 0.425$ $p = 0.004$ ($p < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan positif antara sense of humor dengan kreativitas pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang.

B. SARAN

Berikut adalah beberapa saran teoritis yang berguna lembaga sekolah dan juga bagi peneliti yang ingin mengembangkan dan melanjutkan penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Sekolah

- a. Pengembangan kreativitas tidak hanya dilakukan pada kemampuan berfikir kreatif saja tetapi juga harus dapat memupuk ciri-ciri dari kepribadian kreatif. Dalam pencapaiannya diperlukan strategi pembelajaran yang mengarah pada pembentukan kompetensi, yaitu berupa kemampuan berfikir kreatif, produktif, bagaimana dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan upaya pengelolaan diri serta pengendaliannya.
- b. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa tanpa terikat oleh sistem yang ada. Saat ini, humor dianggap mampu menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kehadiran humor dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat karena mampu menciptakan komunikasi yang intensif dan hubungan sosial yang kuat. Selain itu, efek humor dalam mendemokrasiikan pembelajaran ternyata tidak hanya berhenti pada penciptaan kelas yang menyenangkan, penuh keakraban, keterbukaan, dan toleransi serta mampu membangkitkan kembali motivasi siswa.

2. Bagi Peneliti

- a. Menggunakan subyek penelitian yang lebih banyak dan dapat mewakili populasi subyek sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasikan.
- b. Pemilihan waktu penelitian juga perlu diperhatikan agar kondisi penelitian baik subyek dan alat ukur dapat dipersiapkan dengan baik.
- c. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan bahasan yang sama, disarankan untuk menggunakan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi kreativitas, misalnya ditinjau dari segi produk, pendorong, afektif dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, Asrori. 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayan, Jordan E. 2002. *Bengkel Kreativitas*. Bandung: Kaifa
- Aziz, Rahmat. 2009. *Karakteristik Pribadi Kreatif dan Kemampuan Menulis Kreatif*. Anima: Indonesian Psychological Jurnal, Vol. 24, No. 2, 116-123.
- Azwar, Saifuddin. 2007a. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____ 2007b. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____ 2009. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Campbell, David. *Mengembangkan Kreativitas*. 1986: Kanisius
- Chaplin, J. P. 2004. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dagun, M. Save. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara: Jakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research Jilid III*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamdi, Ahmad Zainul. *Tak Bergeming Dibawah Tatapan Tuhan (Muhammad Iqbal Tentang Tuhan Dan Manusia)*. Malang : PT Danar Wijaya Brawijaya University Press.
- Hartanti. 2002a. *Efektivitas Terapi Kognitif Dan Stimulasi Humor Untuk Penurunan Gangguan Depresi Penderita Pascastroke*. Anima : Indonesian Psychological Jurnal, 17 (3) : 207-226.
- Hartanti. 2002b. *Peran Sense of Humor Dan Dukungan Sosial Pada Tingkat Depresi Penderita Dewasa Pascastroke*. Anima : Indonesia Psychological Jurnal. 17 (2) : 107-119.
- Hasanat, N. U. I. & Subandi. 1998. *Pengembangan Alat Kepekaan Terhadap Humor*. Jurnal Psikologi, 1 (1): 17-25.
- Hurlock, Elizabeth E. 1993. *Psikologi Perkembangan Jilid 2 edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.

- Johnson, Andrew, and David M. McCord. 2009. *Relating Sense of Humor to the Five Factor Theory Personality Domains and Facets*. American Journal of Psychological Research. Vol.6, No. 1.
- Jones, Rachel Lynn. 2006. *The Effects of Principals' Humr Orientation And Principals' Comunication Competence On Principals' Leadership Effectivenes As Perceived By Theacher*. Disertasi: The Graduetew Faculty of The University Of Akron.
- J. Rowe, Alan. 2005. *Creative Intelligence : Membangkitkan Potensi Inovasi dalam Diri dan Organisasi Anda*. Penerjemah Sita Astari. Bandung: Kaifa.
- Kartawidjaja, P. R. 1996. Humor Sarat Rumor Dan Humor Penuh Tumor. Prisma 1. 25 (1) : 23-30.
- Kartono, Kartini. 1979. *Teori Kepribadian*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Komaryatun & Hanna Djumhara B., 2008. Gifted Review. Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas. *Hubungan Antara Rasa Humor dengan Kreativitas Verbal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UI angkatan 2003*. 02. 44-53
- Kurniawan, Khaerudin. 1996. *Kreativitas Dan Dunia Yang Sedang Berubah*. Media Indonesia : Gema Clipping Service.
- Kuwato, T. 1993. Peranan Peran Jenis Terhadap Kreativitas. *Disertasi*. (Tidak diterbitkan). Yogyakarta. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Martin, R. A. 2006. *Sene Of Humor: Handbook of Positif Psychological Assesment*. London : University Of Western Ontario.
- Martin, R. A. & Lefcourt, H. M. 1983. Sense of Humor as a Moderator of Relation Between Stressors and Moods. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 45, No 6, 1313-1324.
- Miczo, Nathan. 2004. *Humor Ability, Unwillingness to Communicate, Loneliness, and Perceived Stress: Testing A Security Theory*. Communication Studies 55(2).
- McGhee, Paul. Using Humor to Boost Creativity. www.laughterremedy.com
- Monks, dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Munandar, Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Penuntun Bagi Guru dan Orang tua*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

- _____. 1998. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cet.3. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. *Creativity and Education A Study of the Relationships between Measures of Creative Thinking and a Number of Education Variables in Indonesia Primary and Junior secondary Schools*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Muslim. 2007. *Korelasi Antara Kepercayaan Diri dengan Kreativitas Siswa Kelas 2 SMP Islam Jabung Malang*. (Skripsi tidak diterbitkan). UIN Malang
- Nazifah, Siti. 2008. *Hubungan Sense of Humor Dengan Tingkat Depresi Pada Penderita HIV / AIDS*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi Universitas Airangga Surabaya.
- Pella, Damin Ahmad. 1996. *IQ Saja Tidak Cukup*. Kompas, minggu 16 Juni. Gema Clipping Service.
- Prasetyo, Singgih Eko. 2006. *Efektivitas Stimulasi Humor untuk Menurunkan Tingkat Stress Pada Siswa Akselerasi Madrasal Aliyah Negeri 3 Malang*. Skripsi: Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Pratitris, Niken Titi. 2002. *Hubungan Antara Karakteristik Kepribadian dan Motivasi Ekstrinsik –Intrinsik Dengan Kreativitas*. Anima : Indonesian Psychological Jurnal, Vol. 17, No. 2, 120-130.
- Rakhmat, J. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Karya.
- Soleh, A. Khudari. *Konsep Seni dan Keindahan Iqbal (1877-1938m)*. www.scribd.com
- Saraswati. 1998. *Korelasi Antara Sense Of Humor Dengan Coping Stress Melalui Tingkat Stress Sebagai Pengendali, Studi Terhadap Perawat RSUD Dr. Saiful Anwar Malang*. Skripsi. Surabaya. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Sarwono, S.W.1996. *Aspek Psikososial dari Humor*. Gema : Kliping Service Psikologi. Hlm. 6-7
- Sternberg. Robert. J. 2008. *Psikologi Kognitif*. Penerjemah. Yudi Santoso. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Sternberg, Robert. J. 1999. *Handbook Of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Peneitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Suryabrata, S. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, B. 1983. Studi Pendahuluan Validitas dan Reabilitas Tes Kreativitas Verbal Pada Siswa SMA Kota di Klaten. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Yogyakarta. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Utomo, Setiawan Budi. *Humor dan Canda Rasulullah*. Diakses tanggal 10 september 2008. www.generasimuslim.com
- Walgito, B. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Whisonant, Robert D. 1998. *The Effects of Humr on Cognitive Learning in a Computer-Based Environment*. Dissertation: Faculty of the Virginia.

ABSTRAK

Ripa, Eliza. 2010. *Hubungan Antara Sense of Humor dengan kreativitas pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Malang*. Skripsi, Fakultas Psikologi Univeritas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. Rahmat Aziz, M. Si

Kata kunci : *Sense Of Humor*, Kreativitas

Kreativitas dinilai sebagai salah satu faktor penting yang dapat menunjang bagi masa depan siswa. Siswa yang kreatif diharapkan mampu menciptakan ide-ide baru. Guilford mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi kelancaran, fleksibel, original dan elaborasi. Sedangkan Torrance mengemukakan kreativitas sebagai suatu proses memahami kesenjangan dan hambatan hidup yang didukung oleh pribadi kreatif, produk yang mempunyai nilai guna dan lingkungan yang mendukung. Secara pribadi, individu yang kreatif dapat dilihat melalui kognitif dan non-kognitifnya. Kreativitas ditinjau dari kognitifnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah humor. Dalam humor terkandung suatu asosiasi yang bersifat bebas tanpa ada tekanan, hal inilah yang menjadi faktor pendukung terhadap kreativitas siswa. Fenomena yang terjadi pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang, antara *sense of humor* dan kreativitas siswa tidak sejalan. Siswa yang memiliki *sense of humor* baik, namun kreativitas yang ditunjukkan rendah, begitu pula sebaliknya. Rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana tingkat *sense of humor* pada siswa, 2) bagaimana tingkat kreativitas pada siswa, dan 3) apakah ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu 1) mengetahui tingkat *sense of humor* pada siswa, 2) mengetahui tingkat kreativitas pada siswa, dan 3) mengetahui hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa SMPN 13 Malang. Hipotesa yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang positif antara *sense of humor* dengan kreativitas. Semakin tinggi rasa humor yang dimiliki oleh siswa semakin tinggi pula kreativitasnya.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang dengan mengambil sampel sebanyak 44 orang atau 15% dari populasi. Pengambilan sampel ini dilakukan secara random, sehingga setiap subyek pada populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Pengambilan data *sense of humor* menggunakan *multidimensional sense of humor scale* (MSHS), sedangkan kreativitas menggunakan tes kreativitas verbal baku yang dikembangkan oleh Munandar. Adapun analisis yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian korelasional ini adalah korelasi *produk moment*, karena bertujuan untuk menguji hipotesa dari korelasi antara dua variable, yaitu variable bebas *sense of humor* dan variabel terikat kreativitas.

Berdasarkan hasil dari analisis data, menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara *sense of humor* dengan kreativitas. Tingkat koefisien korelasi $R_{xy} = 0,425$ dengan taraf signifikan $p = 0,004$ ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa *sense of humor* mempengaruhi kreativitas siswa. Semakin tinggi *sense of humor* yang dimiliki, maka semakin tinggi pula kreativitasnya.

ABSTRACT

Ripa, Eliza. 2010. *Corelation Between Sense of Humor and Creativity at Student Class Two of Juniar High School 13 Malang. Minithesis*, The Faculty of Psychology of Islamic State University of Malang.

Advisor : Drs. Rahmat Aziz, M. Si

Keyword : *Sense Of Humor*, Creativity

Creativity assessed as one of the important factor able to support student in the future.. Student which is creative to be expected can create new ideas. Guilford tell that creative process includ fluency, flexible, original and elaborasi. While Torrance tell creativity as a process comprehend life resistance and difference supported by creative person, product having value utilized and environment supporting. Personally, creative individual can be seen through there cognitive and non-cognitive. Creativity evaluated from is cognitive influenced by various factor, among others is humor. In humor consist in an association having the character of free without pressure, this matter become supplementary factor to student creativity. Phenomenon that happened at student class VIII SMPN 13 Malang, between sense of humor and creativity are unidirectional. Student owning good sense of humor, but creativity posed at lower, so also on the contrary. Formula of problem in this research are 1) how level sense of humor at student? 2) how creativity level at student?, and 3) Is there relation between sense of humor and creativity?.

Principal focus in this research are, 1) knowing level sense of humor at student 2) knowing creativity level at student, and 3) knowing relation between sense of humor and creativity at student of SMPN 13 Malang. First Hypothesis this research is there is positive relation between sense of humor and creativity. Excelsior feel humor had by excelsior student also its creativity

This research is done at student class VIII SMPN 13. The sampling technique of this reseach by random. And it is obtained 44 people or 15% from population. Taking of this sampel use by random, so every subyek at this population have same opportunity to become sample. The instrument used for sense of humor is a *Multidimensional Sense of Humor Scale* (MSHS) and for creativity use creativity tes of verbal standard which developed by Munandar. For analysis used to answer problems of this corelational research is formula of product moment correlation, because purpose this research is to test hypothesizing of correlation between two variable, that is free variable of sense of humor and variable tied of creativity.

The result from research at student class VIII SMPN 13 show that there is positive relation is signifikan between sense of humor with creativity. Correlation coefficient level $R_{xy} = 0,425$ with significance level $p = 0.004$ ($p < 0.05$) Signifikan both of variable reside at truth level 0,01. This matter show that sense of humor influence student creativity. The higher level of sense of humor, purpose the higher level of creativity.

PETUNJUK PENGISIAN SKALA MSHS

SKALA

I. Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

II. Petunjuk Pengisian Skala

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Isilah setiap nomor dengan memilih satu diantara empat alternative jawaban dengan memberikan tanda silang (X) pada kolom yang sudah disediakan.

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat tidak setuju

3. Pilihlah jawaban dengan jujur sesuai dengan diri anda sendiri. Semua jawaban dan pilihan anda adalah benar.

**THE MULTIDIMENSIONAL SENSE OF HUMOR SCALE
(MSHS)**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Kadang-kadang saya berfikiran tentang lelucon atau cerita-cerita lucu	4	3	2	1
2	Saya lebih mudah menyelesaikan tugas-tugas sulit bila bertemu dengan orang-orang yang humoris	4	3	2	1
3	Saya yakin bahwa saya dapat membuat orang lain tertawa	4	3	2	1
4	Saya tidak suka pelawak	1	2	3	4
5	Orang lain menilai bahwa saya sering melucu	4	3	2	1
6	Saya dapat beradaptasi pada banyak situasi dengan menggunakan humor saya	4	3	2	1
7	Saya bisa mengurangi situasi yang tegang dengan mengatakan sesuatu yang lucu	4	3	2	1
8	Saya cenderung menghindari dari orang-orang yang suka melucu	1	2	3	4
9	Saya suka lelucon apapun	4	3	2	1
10	Memanggil seorang pelawak merupakan menghinaan yang nyata	1	2	3	4
11	Saya sulit mengatakan sesuatu dengan berbagai macam cara untuk membuat orang lain tertawa	1	2	3	4
12	Humor adalah cara menyelesaikan masalah kurang baik	1	2	3	4
13	Saya menghargai siapa saja yang dapat membangkitkan humor	4	3	2	1
14	Orang menilai bahwa saya adalah humoris	4	3	2	1
15	Humor dapat membantu saya dalam menyelesaikan masalah	4	3	2	1

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
16	Saya benci pada orang yang selalu melucu	1	2	3	4
17	Saya merasa terhormat sebagai salah seorang yang humoris diantara teman-teman	4	3	2	1
18	Penyelesaian masalah dengan menggunakan humor adalah cara yang paling luwes untuk beradaptasi	4	3	2	1
19	Mencoba untuk menyelesaikan masalah dengan humor adalah sungguh bodoh	1	2	3	4
20	Humor bisa membuat saya merasa senang	4	3	2	1
21	Saya menggunakan humor untuk memikat perhatian teman-teman	4	3	2	1
22	Kepandaian berbicara saya membuat orang lain tertawa	4	3	2	1
23	Saya tidak pernah mengoleksi joke-joke humor untuk pergaulan saya	1	2	3	4
24	Saya bisa mengurangi stress dengan humor	4	3	2	1
25	Humor bisa membuat saya sumpek	1	2	3	4
26	Saya tidak mudah lelah bila mengerjakan sesuatu dengan humor	4	3	2	1

DATA HASIL UJI RELIABEL MSHS

```

RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR000
07 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VA
R00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021
VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026
/SCALE('data-1') ALL
/MODEL=ALPHA

/SUMMARY=TOTAL.
    
```

Scale: data-1

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	44	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	44	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	77.5909	70.154	.544	.838
VAR00002	78.5682	69.972	.405	.841
VAR00003	77.8182	71.501	.407	.842
VAR00004	77.7500	68.564	.434	.840
VAR00005	77.9773	70.627	.411	.841
VAR00006	78.1818	68.850	.508	.837
VAR00007	77.7955	68.585	.589	.835

VAR00008	77.5682	70.902	.368	.842
VAR00009	77.9773	67.697	.518	.837
VAR00010	77.7727	72.319	.196	.848
VAR00011	78.0455	68.277	.501	.837
VAR00012	78.4773	74.860	-.020	.860
VAR00013	77.6818	70.548	.470	.840
VAR00014	78.2045	67.562	.581	.835
VAR00015	78.1136	71.359	.298	.844
VAR00016	77.6591	70.183	.413	.841
VAR00017	78.2500	68.331	.501	.837
VAR00018	78.0682	68.298	.510	.837
VAR00019	77.8182	71.175	.310	.844
VAR00020	77.3636	72.469	.315	.844
VAR00021	78.3864	67.266	.478	.838
VAR00022	78.0682	70.530	.331	.844
VAR00023	78.5000	74.070	.034	.857
VAR00024	77.6364	70.841	.433	.841
VAR00025	77.5455	69.556	.526	.838
VAR00026	77.8864	70.568	.359	.842

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR000
07 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00013 VAR00014 VA
R00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022
VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026
/SCALE('data-1') ALL
/MODEL=ALPHA

/SUMMARY=TOTAL.

```

Scale: data-2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.860	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	75.0000	69.488	.554	.852
VAR00002	75.9773	69.604	.387	.856
VAR00003	75.2273	70.877	.411	.855
VAR00004	75.1591	68.137	.424	.855
VAR00005	75.3864	70.010	.414	.855
VAR00006	75.5909	68.294	.506	.852
VAR00007	75.2045	67.748	.615	.849
VAR00008	74.9773	70.395	.361	.856
VAR00009	75.3864	67.498	.489	.852
VAR00010	75.1818	71.548	.211	.861
VAR00011	75.4545	67.789	.494	.852
VAR00013	75.0909	69.805	.487	.853
VAR00014	75.6136	67.033	.578	.849
VAR00015	75.5227	70.767	.298	.858
VAR00016	75.0682	69.786	.397	.855
VAR00017	75.6591	67.811	.497	.852
VAR00018	75.4773	67.511	.528	.851
VAR00019	75.2273	70.319	.333	.857
VAR00020	74.7727	71.761	.329	.857
VAR00021	75.7955	66.771	.473	.853
VAR00022	75.4773	69.930	.333	.857
VAR00023	75.9091	73.061	.060	.869
VAR00024	75.0455	70.323	.426	.855
VAR00025	74.9545	68.835	.540	.851
VAR00026	75.2955	69.748	.379	.856

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR000
07 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00013 VAR00014 VA
R00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022
VAR00024 VAR00025 VAR00026

```

```

/SCALE('data-3') ALL
/MODEL=ALPHA

/SUMMARY=TOTAL.

```

Scale: data-3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	72.4318	67.646	.566	.861
VAR00002	73.4091	67.689	.402	.865
VAR00003	72.6591	69.207	.402	.865
VAR00004	72.5909	66.015	.454	.864
VAR00005	72.8182	68.292	.412	.865
VAR00006	73.0227	66.441	.518	.861
VAR00007	72.6364	66.330	.586	.860
VAR00008	72.4091	68.480	.376	.866
VAR00009	72.8182	65.920	.479	.863
VAR00010	72.6136	70.010	.193	.872
VAR00011	72.8864	66.103	.492	.862
VAR00013	72.5227	68.209	.472	.863
VAR00014	73.0455	65.347	.576	.859
VAR00015	72.9545	68.603	.334	.867
VAR00016	72.5000	67.837	.416	.865
VAR00017	73.0909	65.992	.505	.862
VAR00018	72.9091	65.852	.523	.861
VAR00019	72.6591	68.602	.331	.867
VAR00020	72.2045	70.073	.320	.867
VAR00021	73.2273	65.575	.437	.865

VAR00022	72.9091	67.945	.352	.867
VAR00024	72.4773	68.488	.436	.864
VAR00025	72.3864	67.126	.538	.861
VAR00026	72.7273	67.784	.399	.865

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR000
07 VAR00008 VAR00009 VAR00011 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VA
R00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00024
VAR00025 VAR00026
/SCALE('data-4') ALL
/MODEL=ALPHA

/SUMMARY=TOTAL.

```

Scale: data-4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	23

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	69.1364	64.632	.575	.864
VAR00002	70.1136	64.708	.405	.868
VAR00003	69.3636	66.190	.407	.868
VAR00004	69.2955	63.050	.458	.867
VAR00005	69.5227	65.186	.427	.867
VAR00006	69.7273	63.412	.528	.864
VAR00007	69.3409	63.300	.598	.862
VAR00008	69.1136	65.917	.338	.870
VAR00009	69.5227	62.953	.483	.866
VAR00011	69.5909	63.457	.470	.866
VAR00013	69.2273	65.249	.473	.866

VAR00014	69.7500	62.564	.567	.863
VAR00015	69.6591	65.300	.364	.869
VAR00016	69.2045	64.818	.422	.867
VAR00017	69.7955	63.329	.485	.865
VAR00018	69.6136	62.987	.520	.864
VAR00019	69.3636	65.865	.311	.871
VAR00020	68.9091	66.968	.334	.870
VAR00021	69.9318	62.530	.447	.867
VAR00022	69.6136	64.801	.368	.869
VAR00024	69.1818	65.548	.434	.867
VAR00025	69.0909	64.085	.550	.864
VAR00026	69.4318	64.995	.385	.869

TES KREATIVITAS VERBAL

Nama :..... No:
 Kelas :..... (L / P)
 Tanggal Lahir :.....
 Tanggal Tes :.....

Hanya untuk pemeriksa

No	Indikator	RS	SS
I	Permulaan kata		
II	Menyusun kata		
III	Membentuk kalimat tiga kata		
IV	Jumlah		
V	Sifat-sifat yang sama		
VI	Macam-macam penggunaan		
VII	Apa akibatnya		
Jumlah			
Jumlah keseluruhan			

No	Indikator	1	2	3	4
I	Permulaan kata				
II	Menyusun kata				
III	Membentuk kalimat tiga kata				
IV	Sifat-sifat yang sama				
V	Macam-macam penggunaan				
	- Fluency				
	- Flexibility				
	- Originality				
VI	Apa akibatnya				
	- Elaboration				

PERMULAAN KATA

Intruksi :

Buatlah sebanyak mungkin kata-kata yang dimulai dengan suku kata tertulis di atas kertas.

Perhatikan contoh dibawah ini.

Contoh :

Sa

Saya

Sakit

Sabang

Sambil

Perhatikan :

Nama negara, nama kota, atau nama gunung boleh dipakai. Tetapi jangan menulis nama orang.

Sudah jelas ?

Masih ada pertanyaan ?

Jangan mulai sebelum diperintahkan !

1. Ka

2. So

3. Ti

4. Pu

MENYUSUN KATA

Intruksi :

- Susunlah sebanyak mungkin kata-kata dengan memakai huruf-huruf dari kata yang tertulis dikertas.
- Kata-kata tersebut dapat disusun dengan hanya memakai sebagian dari huruf-huruf tersebut, atau semua huruf dari kata yang telah diberikan.
- Setiap huruf kata yang tersedia hanya boleh dipakai satu kali untuk menyusun satu kata baru.

NB. Nama orang tidak boleh dipakai.

Perhatikan contoh dibawah ini :

Contoh :

Kotabaru

Bata

Batu

Buta

Rata

Sudah jelas?

Masih ada pertanyaan ?

Jangan mulai sebelum diperintahkan!

1. Proklamasi

2. Keajaiban

3. Perumahan

4. Kreativitas

MEMBENTUK KALIMAT TIGA KATA

Instruksi :

- Buatlah sebanyak mungkin kalimat yang terdiri dari tiga kata yang huruf pertama tiap kata diberikan dalam soal.
- Urutan huruf-huruf boleh dirubah
- Tiap kalimat hanya boleh memakai satu kata yang telah dipakai pada kalimat-kalimat sebelumnya.
- Boleh menggunakan nama orang

Perhatikan contoh dibawah ini :

Contoh :

A – l – g

Gita lagi apa ?

Giman anak lucu

Apa Giman lupa ?

Gita anak lucu (X)

Kalimat terakhir tidak berlaku karena memakai dua dari kalimat sebelumnya.

Sudah jelas ?

Masih ada pertanyaan ?

Jangan mulai sebelum diperintah !

1. A – m – p

2. B – i – r

3. S – n – u

4. K – d – t

SIFAT – SIFAT YANG SAMA

Instruksi :

- Setiap kali akan diberikan dua sifat benda
- Pikirkan sebanyak mungkin benda (benda hidup atau benda mati) yang memiliki kedua sifat tersebut.

Perhatikan contoh dibawah ini :

Contoh :

Merah dan cair

Darah

Sirup

Saus tomat

Tinta merah

Sudah jelas ?

Masih ada pertanyaan ?

Jangan mulai sebelum diperintahkan !

1. Bulat dan keras

2. Putih dan dapat dimakan

3. Panjang dan tajam

4. Panas dan berguna

MACAM – MACAM PENGGUNAAN (PENGGUNAAN LUAR BIASA)

Instruksi :

Pada tes ini, tugas Anda adalah memikirkan untuk apa saja benda sehari-hari ini dapat dipakai di luar penggunaan yang lazim (yang biasa dan sudah umum dipakai orang). Jadi jangan menulis untuk apa benda itu umumnya digunakan (diperuntukkan) tetapi, pikirkan macam-macam penggunaan lainnya, yakni penggunaan yang tidak lazim baik yang pernah anda lihat atau anda alami sendiri maupun dapat anda bayangkan.

Contoh :

Pensil, kita semua tahu bahwa pensil itu dibuat untuk menulis, menggambar, mencatat, dan sebagainya.

Pensil sebagai alat tulis menulis adalah penggunaan yang lazim, jadi dalam tes ini tidak perlu ditulis sebagai jawaban.

Selain sebagai alat tulis pensil juga dapat digunakan sebagai alat penggaris bila memang diperlukan atau sebagai alat penggaruk yang gatal. Ini adalah beberapa penggunaan yang tidak biasa dari pensil, dan inilah yang harus anda pikirkan dan anda tulis sebagai jawaban. Coba pikirkan, untuk apa lagi pensil ini dapat digunakan.

Pada halaman berikut, tercantum beberapa benda sehari-hari. Untuk setiap benda itu pikirkanlah bermacam-macam penggunaan yang tidak biasa, dan inilah yang anda tuliskan.

Gunakan khayalan anda untuk menemukan sebanyak mungkin penggunaan yang tidak biasa. Sudah jelas ?

Masih ada pertanyaan ?

Jangan mulai sebelum diperintahkan !

1. Surat kabar

2. Kursi makan

3. Sapu ijuk

4. Batu bata

APA AKIBATNYA

Instruksi :

Dalam setiap kalimat yang diberikan pada tes ini, dilukiskan suatu keadaan yang biasanya tidak terdapat atau tidak mungkin terjadi disini.

Bayangkan seandainya ketika keadaan tersebut benar-benar terjadi, bayangkan apa saja akibatnya?

Tuliskan sebanyak mungkin akibat-akibat, atau apa saja yang akan terjadi jika keadaan itu berlangsung disini.

Contoh :

Apa akibatnya jika orang dapat terbang seperti burung ?

Sudah jelas ?

Masih ada pertanyaan ?

Jangan mulai sebelum diperintahkan !

1. Apa akibatnya, jika setiap orang dapat mengetahui pikiran orang lain ?
2. Apa akibatnya, jika semua orang pandai ?
3. Apa akibatnya, jika makan satu pil se-hari cukup mengenyangkan ?

4. Apa akibatnya, jika di Indonesia seperti di Eropa, dan musim dingin (dimana salju turun, dan air bisa menjadi beku) ?

**HASIL KORELASI THE MULTIDIMENSIONAL SENSE OF HUMOR
SCALE (MSHS) DENGAN KREATIVITAS PADA SISWA SMPN 13
MALANG**

Correlations

```

CORRELATIONS
/VARIABLES=MSHS KREATIVITAS
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/STATISTICS DESCRIPTIVES

/MISSING=PAIRWISE.
    
```

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
MSHS	69.59	7.966	44
KREATIVITAS	112.14	13.500	44

Correlations

		MSHS	KREATIVITAS
MSHS	Pearson Correlation	1	.425**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	44	44
KREATIVITAS	Pearson Correlation	.425**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	44	44

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

BUKTI KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Eliza Ripa
NIM/ Fakultas : 06410005 / Psikologi
Pembimbing : Dr. Rahmat Aziz, M. Si
NIP : 19702013 200112 1 001
Judul Skripsi : Hubungan Antara Sense of Humor dengan Kreativitas
Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

No	Tanggal	Hal Yang Dikonsultasikan	TTD
1	28 Januari 2010	Konsultasi Proposal	
2	08 Februari 2010	Seminar Proposal	
3	23 Februari 2010	Bab I	
4	04 Maret 2010	Bab I,II	
5	08 Maret 2010	Bab I,II, III	
6	10 Maret 2010	Bab IV	
7	29 Maret 2010	Bab IV	
8	1 April 2010	Bab I,II,III,IV dan V	
9	8 April 2010	Bab I,II,III,IV dan V	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I
NIP. 19550717 198203 1 005