

BAB I

PENDAHULUAN

Bab satu berisi latar belakang pentingnya pengembangan kreativitas di Sekolah Dasar menggunakan bimbingan kelompok model *synectics*, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia disinyalir sulit mengembangkan kreativitas, padahal salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, dalam mengenali dan mengembangkan potensi diri, meningkatkan kepercayaan diri, serta membangun karakter yang kuat. Dengan pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial yang esensial untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara pribadi maupun profesional.

Dunia pendidikan terbelenggu pada pengembangan kecerdasan dibandingkan dengan kreativitas, padahal kedua aspek yaitu kecerdasan dan kreativitas merupakan elemen penting untuk meraih kesuksesan dalam belajar dan kehidupan. (Munandar, 2016). Sekolah-sekolah di berbagai negara telah menetapkan tujuan mengembangkan kreativitas. Namun, hal ini sulit dicapai karena pengembangan kreativitas terpisah dari kurikulum sekolah dan pembelajarannya (Cho et al., 2013). Pembelajaran di sekolah sangat terbiasa menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung merasa monoton dan tidak terasah kreativitasnya (Muqodas, 2015). Guru belum terbiasa dalam menciptakan suasana belajar dan memberikan soal dengan nuansa pemecahan masalah dan analitis, sulit memeriksa hasil jawaban soal divergen yang bervariasi, sehingga pada akhirnya

Lulu Noorkholisoh, 2024

BIMBINGAN KELOMPOK MODEL SYNECTICS UNTUK MENGENGEMBANGKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan kreativitas peserta didik di sekolah menjadi terhambat (Wirnoto & Ratnaningsih, 2022).

Guru tidak menyadari adanya kemampuan penyelesaian masalah dari ide-ide yang dimiliki peserta didik (Tanjung & Nasution, 2023). Guru seringkali hanya membuat pertanyaan yang penyelesaiannya sesuai dengan contoh yang telah diberikan, tanpa adanya perbedaan yang membuat pemikiran peserta didik menjadi berkembang. Peserta didik cenderung menyelesaikan masalah dengan memberikan ide-ide yang biasa (Asriadi & Istiyono, 2020). Mayoritas peserta didik juga belum mampu menjawab pertanyaan dengan menggunakan indikator kreatif seperti berpikir fleksibel, berpikir lancar, ide yang baru, dan elaborasi. Jawaban peserta didik tidak memenuhi ciri-ciri berpikir kreatif dan memecahkan masalah berdasarkan kreativitas dimana memecahkan masalah dengan berbagai cara dan menciptakan metode baru untuk memecahkan masalah (Yusnaeni et al., 2017).

Sekolah Dasar sebagai jenjang pertama pendidikan dasar memiliki kewajiban untuk membantu mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di abad 21. Peserta didik harus sudah dikenalkan dengan keterampilan yang diperlukan pada abad 21 yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan keterampilan modern. Berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau biasanya disebut keterampilan 4C (Piiro, 2011). Di abad ke-21, menguasai keterampilan 4C sangat penting untuk kesuksesan dalam kehidupan sosial dan akademik.

Kreativitas adalah keterampilan berpikir yang penting dikembangkan dalam kerangka abad ke-21, dan merupakan hal yang esensial untuk pembelajaran, pekerjaan dan kehidupan sehari-hari (Guo & Woulfin, 2016). Sebagai keterampilan hidup yang esensial, kreativitas sangat penting dalam proses belajar dan perlu dikembangkan dalam lingkungan pendidikan (Huang et al., 2021; Urban, 1991). Pendidikan yang berkualitas seharusnya tidak hanya meningkatkan kecerdasan akademik, tetapi juga merangsang peserta didik untuk mengembangkan kreativitas. Pengembangan kreativitas dapat mempermudah pencapaian prestasi lainnya (Manaf et al., 2022).

Pada fase anak usia Sekolah Dasar perkembangan intelektual anak berada pada tahap operasional kongkrit yang ditandai dengan kemampuan mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama, menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan, dan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana (Piaget, 1951). Perkembangan intelektual sering dihubungkan dengan kemampuan berfikir dalam memecahkan suatu permasalahan. Ciri dari perkembangan intelektual yang matang adalah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensinya untuk mendapatkan hal baru dan mampu mempraktekkan temuannya tersebut dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi (Agustina et al., 2021).

Bimbingan dan konseling perkembangan bertujuan untuk membantu peserta didik mengenali dan mengembangkan potensi diri secara optimal agar terbentuk pribadi yang mandiri, sehat, dan mampu menyelesaikan masalah sendiri (Yusuf & Nurihsan, 2016). Guru bimbingan dan konseling menggunakan Rumusan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) sebagai panduan, di mana kematangan intelektual menjadi salah satu aspeknya. Aspek kematangan intelektual memiliki internalisasi tujuan dalam tiga kategori yaitu pengenalan berupa mempelajari ragam cara penyelesaian masalah; kedua akomodasi berupa menyadari adanya keragaman dan alternatif solusi penyelesaian dari masalah yang dihadapi; dan ketiga tindakan berupa kemampuan mengambil keputusan dan pemecahan masalah secara objektif. Internalisasi dari kematangan intelektual merupakan definisi dari kreativitas sebagai salah satu kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan ide dan solusi yang unik, baru dan beragam (Torrance, 1972).

Hasil survei kreativitas tahun 2023 pada peserta didik SDN Sukamulya berada pada kategori kreativitas sedang sebesar 47,8 baik secara umum maupun ditinjau dari konstruk aspek yang menyusunnnya yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Peserta didik dengan kategori kreativitas sedang mampu menuliskan banyak kata dan membuat berbagai gambar, menghasilkan kata dan gambar yang beragam, serta mencetuskan kata dan gambar yang unik, namun tidak dapat memerinci atau menambah detail pada gambar, sehingga ada peluang untuk dikembangkan sampai berada pada kategori tinggi.

Pengembangan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar banyak dilakukan dalam bentuk permainan (Alencar et al., 1975). Intervensi pengembangan kreativitas berdasarkan permainan kooperatif-kreatif merangsang peningkatan kreativitas verbal dan figural pada aspek *originality* dimana anak mampu menyumbangkan ide dan solusi baru yang unik dan jarang. Pada aspek *elaboration* dalam mengembangkan, memperluas, dan menghiasi ide-ide dengan rincian tambahan, dan kinerja kreatif grafis (Garaigordobil, 2006). Pengembangan kreativitas anak di Spanyol disusun dalam bentuk permainan berupa stimulasi sensorik, bermain dengan benda sehari-hari dengan cara yang tidak biasa dan mengeksplorasi realitas dari perspektif baru, meminta pendapat dan perasaan anak-anak. Intervensi menggunakan permainan stimulasi merangsang anak-anak untuk mengembangkan pemahaman tentang dunia, membangkitkan fleksibilitas, dan imajinasi (Alfonso et al., 2013).

Program pelatihan verbal dan figural memiliki beberapa dampak pada pengembangan kreativitas. Program pelatihan kreativitas memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbagi ide, untuk terlibat dalam kegiatan favorit mereka (yaitu kegiatan figural), untuk mengekspresikan diri, dan untuk menyadari potensi diri. Temuan menunjukkan program pelatihan kreativitas mempengaruhi pemikiran divergen peserta didik (Fleith et al., 2014).

Creative Thinking Counseling Teaching Program (CTCTP) merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk pengembangan kreativitas. Proses CTCTP meminta peserta didik untuk membayangkan masa depan, mengeksplorasi bagaimana seharusnya individu, mengevaluasi diri, mengenal dan memanfaatkan potensi diri yang dilakukan dalam kelompok kecil. CTCTP memiliki dampak positif terhadap perkembangan kreativitas dan kecenderungan kreatif peserta didik di Sekolah Menengah Atas (Huang et al., 2021).

Penelitian menggunakan jenis eksperimen kuasi dengan desain *one group pretest posttest* menerapkan model bimbingan model *synectics*, dimana hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa model *synectics* berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Suratno et al., 2019). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kapasitas pemecahan masalah, ekspresi kreatif, empati, wawasan hubungan sosial,

dan menekankan bahwa makna ide dapat ditingkatkan melalui aktivitas kreatif dalam pembelajaran berbasis bimbingan (Joyce & Weil, 2003). Aktivitas metaforis dan analogi adalah tahapan dalam model *synectics* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas tujuh di SMP (Sahoo et al., 2023). Penerapan model *synectics* pada pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas hasil belajar mahasiswa baik kognitif maupun psikomotorik (Wibawa et al., 2019).

Penelitian tentang pengembangan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar pada awalnya menggunakan pendekatan permainan yang diprediksi dapat mengembangkan kreativitas anak sudah banyak dilakukan. Kemudian, pengembangan kreativitas bergerak kearah pelatihan dan bimbingan dengan subjek penelitian di SMP, SMA dan mahasiswa di perguruan tinggi. Penelitian akan mengisi kekosongan pada pengembangan kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar menggunakan model *synectics* sebagai area yang jarang dipilih dalam intervensi pengembangan kreativitas di Sekolah Dasar. Program bimbingan menggunakan model *synectics* secara nyata belum ada dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar, maka dari itu perlu dikembangkan rancangan program bimbingan model *synectics* sebagai panduan bagi guru kelas dalam memberikan pembelajaran berbasis bimbingan dan mengembangkan kreativitas sebagai efek pengiring (Scott, 2004). Profil kreativitas peserta didik baik secara umum maupun berdasarkan aspek juga perlu diketahui sebagai acuan dasar dalam pengembangan program pembelajaran berbasis bimbingan pada model *synectics*.

Pengembangan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar menggunakan model *synectics* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan intervensi yang lain diantaranya model *synectics* mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menghubungkan ide-ide yang berbeda, merangsang pemikiran kreatif, dan mengembangkan solusi inovatif (Kadir et al., 2021). Model *synectics* mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara mendalam dan mengaitkannya dengan konteks yang lebih luas sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis. Model *synectics* dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkat pendidikan, memberikan fleksibilitas dalam penerapannya (Joyce & Weil, 2003). Melalui model *synectics* akan menstimulasi imajinasidan pemikiran asosiatif peserta didik, memproses kerangka berfikir sehingga dapat meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan cara kreatif dan inovatif.

Model *synectics* merangsang proses berpikir yang tidak disadari oleh individu dan efektif diberikan dalam situasi kelompok (Gordon, 1961). Alasan yang mendasari model *synectics* lebih efektif diberikan dalam situasi kelompok adalah suasana dalam kelompok memaksa setiap peserta didik untuk mengungkapkan pemikiran dan perasaan mengenai masalah yang dihadapi, mendorong untuk memikirkan solusi mendalam terhadap masalah, menghasilkan beragam tanggapan baik yang positif maupun menyimpang, sehingga dapat memperkaya ide dari setiap anggota kelompok.

Keragaman di dalam kelompok mengantarkan peserta didik untuk mampu menerima perbedaan dan hal-hal yang baru diketahuinya. Kesiapan untuk menerima perubahan dan hal baru adalah kualitas yang sangat penting dimiliki peserta didik yang pada gilirannya dapat membantu peserta didik berkembang, berhasil dalam lingkungan yang selalu berubah, menerima dan mengelaborasi setiap informasi yang didapatkan, serta mampu memilih solusi dan jawaban lebih dari satu (Irawan et al., 2022). Kemampuan tersebut mendukung pada berkembangnya elemen dasar dari kreativitas yaitu kemampuan berpikir divergen. Bimbingan kelompok model *synectics* akan membuka kemungkinan peserta didik siap menerima, mengetahui dan membuat perubahan serta hal baru yang banyak, beragam dan unik di dalam kelompok, sehingga kreativitas peserta didik dapat berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Kreativitas dianggap sebagai salah satu keterampilan kunci yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21. Perubahan cepat dalam teknologi, ekonomi global, dan tantangan kompleks lainnya memerlukan individu untuk memiliki kreativitas agar dapat beradaptasi dan berhasil dalam kehidupan. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan dalam *setting* pendidikan. Namun, sistem pendidikan di Indonesia cenderung lebih fokus pada ujian akademik dan pengetahuan faktual daripada pengembangan kreativitas secara formal (Munandar, 2016). Oleh karena itu, secara khusus pengembangan kreativitas jarang dilakukan di sekolah.

Keberadaan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di Indonesia cenderung masih kurang apalagi pada tingkat SD. Guru BK memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan aspek sosial, emosional, dan psikologis peserta didik termasuk dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Pengembangan kreativitas banyak dilakukan di luar proses pembelajaran yaitu dalam bentuk permainan, padahal guru di dalam kelas apabila menggunakan model yang tepat mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.

Penelitian tentang pengembangan kreativitas telah banyak dilakukan menggunakan metode yang bervariasi. Anggraeni et al., (2021) mengembangkan kreativitas dengan metode bercerita. Hasil penelitian mengungkapkan metode bercerita hanya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menyebutkan hal-hal yang terdapat dalam cerita, tidak dapat menghasilkan solusi, ide, atau mengembangkan produk. Bercerita hanya bisa diberikan di awal pembelajaran saat peserta didik masih fokus dan hanya berpengaruh pada peserta didik yang responsif.

Penelitian Saymanlier et al., (2018) mengembangkan kreativitas dengan permainan tradisional. Hasil penelitian membuktikan metode permainan tradisional dapat mengembangkan kreativitas, namun hanya saat permainan berlangsung saja karena anak merasa senang dan antusias dalam permainan. Permainan berfungsi untuk menyegarkan pikiran supaya peserta didik mampu meningkatkan motivasi, produktivitas dan kreativitas dan fokus kembali dalam belajar. Smogorzewska (2019) mengembangkan kreativitas dengan metode *association pyramid* dimana peserta didik mengasosiasikan kata-kata yang penting dan memiliki keterkaitan, kemudian di susun berdasarkan dari khusus ke umum dan membuat narasi berupa rangkuman dari kata-kata tersebut. Metode *association pyramid* efektif diberikan pada peserta didik yang telah terbukti memiliki inteligensi yang tinggi, artinya tidak semua peserta didik dapat berkembang kreativitasnya menggunakan metode *association pyramid*.

Penelitian ini mengembangkan kreativitas peserta didik SD menggunakan model *synectics*. Model *synectics* dipandang tepat karena merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi masalah dan mengembangkan kreativitas peserta didik (Joyce & Weil, 2003). SD tidak memiliki jam khusus untuk pelaksanaan bimbingan, oleh karena itu dengan menggunakan model *synectics*

bimbingan dilaksanakan secara terintegrasi oleh guru kelas saat pembelajaran berlangsung. Model *synectics* akan membantu peserta didik membuka pemikiran, mengembangkan imajinasi, peka terhadap kemungkinan-kemungkinan baru, menghasilkan ide-ide yang revolusioner dan solusi yang kreatif (Susanty et al., 2020).

Berdasarkan identifikasi masalah, belum terdapat model yang dapat berefikasi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar. Model *synectics* diprediksi dapat mengembangkan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar baik secara umum maupun berdasarkan aspek-aspek yang mengkonstruksi kreativitas. Oleh karena itu, penelitian menguji efikasi bimbingan kelompok menggunakan model *synectics* dalam mengembangkan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar kelas atas di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan efikasi bimbingan kelompok model *synectics* dalam mengembangkan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar kelas atas di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian dirincikan sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran kreativitas peserta didik Sekolah Dasar kelas atas di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.
2. Bagaimana rumusan program bimbingan kelompok model *synectics* dalam mengembangkan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar kelas atas di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.
3. Apakah bimbingan kelompok model *synectics* berefikasi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik Sekolah Dasar kelas atas di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ditinjau dari manfaat teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian dapat menghasilkan panduan pelaksanaan bimbingan kelompok model *synectics* sebagai intervensi pada layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian mampu menghasilkan program layanan bimbingan kelompok dengan model *synectics* yang sudah teruji efikasinya dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling atau guru kelas dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis memiliki lima bagian utama yang didalamnya memuat komponen penting penyusun tesis. Struktur organisasi tesis terdiri dari Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V, yang akan dirincikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penelitian isu pentingnya pengembangan kreativitas di Sekolah Dasar menggunakan bimbingan kelompok model *synectics*, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

Bab II kreativitas dan bimbingan kelompok model *synectics*, yang mengkaji tentang 1) bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar untuk mengembangkan kreativitas peserta didik; 2) konsep kreativitas terdiri dari posisi kreativitas pada teori kepribadian, definisi, aspek, perkembangan, faktor-faktor yang mempengaruhi, pengembangan, dan alat ukur. 3) konsep bimbingan kelompok model *synectics* mengkaji tentang definisi, tujuan, isi, langkah-langkah, kompetensi guru kelas, dan indikator keberhasilan, 3) penelitian terdahulu, 4) kerangka berpikir, dan 5) hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian yang memaparkan, 1) pendekatan penelitian, 2) metode dan desain penelitian, 3) populasi dan sampel penelitian, 4) Instrumen penelitian, 5) prosedur penelitian, 6) etika penelitian, dan 7) teknik analisis data.

Bab IV hasil dan pembahasan memaparkan, 1) hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi kecenderungan profil kreativitas, program bimbingan kelompok model *synectics*, dan analisis efikasi bimbingan kelompok model *synectics*. 2) pembahasan terdiri dari pembahasan profil kreativitas peserta didik, pembahasan

implementasi layanan bimbingan kelompok, dan pembahasan efikasi bimbingan kelompok, dan 3) keterbatasan penelitian.

Bab V simpulan dan rekomendasi terdiri dari 1) simpulan dan 2) rekomendasi untuk guru kelas dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.