

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

A. Latar Belakang Penelitian

Pada abad 21 pembangunan nasional tidak hanya dihadapkan pada persoalan bagaimana meningkatkan taraf hidup menjadi lebih baik, namun juga dihadapkan kepada era globalisasi pada semua aspek. Kekayaan sumberdaya alam dari suatu negara bukan lagi merupakan unggulan utama untuk mampu bersaing (Saparahayuningsih, Jurnal Kependidikan dasar, volume 1, nomor 1, tahun 2010). Kemampuan bersaing sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam mempersiapkan dan memiliki sumberdaya manusia (SDM) yang unggul dan berkualitas, yakni SDM yang mampu menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sanusi, 1995: 8) kecerdasan dan kreativitas), berkepribadian (memiliki daya juang yang tinggi dan bermoral), berketerampilan hidup (life skills).

Oleh karena itu kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi era globalisasi dan informasi ini adalah kemampuan generasi muda yang memiliki kecerdasan dan kreativitas dalam iptek, memiliki kepribadian (moral dan daya juang yang tinggi) dan keterampilan hidup (Saparahayuningsih, Jurnal Kependidikan Dasar, volume 1, nomor 1, tahun 2010). Generasi yang demikian akan terwujud apabila semua orang di negara ini, khususnya para pendidik, berpartisipasi menciptakan lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan belajar maupun membelajarkan siswa menjadi generasi muda yang memiliki daya juang, moral, kecerdasan, kreativitas dan keterampilan hidup (Saparahayuningsih, Jurnal Kependidikan Dasar, volume 1, nomor 1, tahun 2010).

Kreativitas juga menjadi prasyarat bagi kesuksesan hidup individu. Menurut Alexander (2007), kesuksesan hidup individu sangat ditentukan oleh kemampuannya untuk secara kreatif menyelesaikan masalah, baik dalam skala

besar maupun kecil. Sejalan dengan pendapat tersebut Starko (2010, hlm 5) mengungkapkan bahwa apabila kita menginginkan sumber daya manusia yang berkualitas di dunia, maka mereka membutuhkan keterampilan, sikap dan kebiasaan dalam memecahkan berbagai masalah, mereka membutuhkan berbagai pandangan dan pemikiran dari sudut pandang berbeda, mereka harus mampu berpikir luwes dan mampu berimajinasi, kesimpulannya mereka harus menjadi pribadi yang kreatif.

Berdasarkan hal tersebut maka terlihat bahwa kreativitas memiliki peranan penting dalam kehidupan individu. Kreativitas dalam diri setiap orang harus dioptimalisasikan agar siap dalam menghadapi arus globalisasi. Sejalan dengan ungkapan Robinson (dalam Starko, 2010, hlm 8) yang mengatakan bahwa dia percaya dengan memiliki pengalaman dalam kreativitas yang akan membuat siswa siap untuk menghadapi perubahan dunia.

Siswa adalah penerus kehidupan berbangsa dan bernegara, mereka diharapkan mampu menguasai mempertahankan eksistensi bangsa dan aktualisasi sesuai dengan bidang keahliannya. Setiap siswa memiliki kreativitas yang sangat penting untuk dikembangkan guna memaksimalkan keahlian yang ia miliki. Sekolah adalah salah satu tempat di mana setiap siswa diberi hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang kelak berguna bagi kehidupannya. Oleh sebab itu sekolah memiliki peran dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Kreativitas di sekolah dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan.

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Mulyasa: 2007). Proses belajar menyangkut kegiatan fisik dan berpikir. Perilaku fisik merupakan kegiatan motoris yang dapat diamati, sedangkan aktivitas keterampilan berpikir adalah tingkah laku yang menggunakan ide berupa suatu proses simbolis (Purwanto: 2006).

Kreativitas terasa penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran sebagai bekal peserta didik untuk menghadapi tantangan dan rintangan di masa mendatang. Kreativitas memiliki peranan penting dalam keberhasilan pendidikan

Indonesia, karena memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini tercermin pada tujuan pendidikan nasional UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 2 pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Dalam pembelajaran kreativitas perlu dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan menghadapi era globalisasi. Kemampuan berpikir kreatif membentuk peserta didik yang mampu mengungkapkan dan mengelaborasi gagasan orisinal untuk pemecahan masalah. Kreativitas yang dikembangkan dalam pembelajaran meliputi aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*) (Hawadi, dkk, 2001).

Siswa memenuhi aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*) apabila mampu mengungkapkan banyak gagasan dengan lancar dalam proses pemecahan masalah. Aspek keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) mencakup keluwesan siswa di dalam menginterpretasikan permasalahan dalam wujud gambar atau cerita dan menggolongkan hal-hal berdasarkan kategori tertentu. Aspek keterampilan berpikir orisinal (*originality*) meliputi keaslian dalam menemukan solusi permasalahan yang baru artinya solusi yang dihasilkan merupakan hasil pemikiran sendiri. Aspek keterampilan memerinci (*elaboration*) mencakup kegiatan siswa dalam mengembangkan dan mengelaborasi gagasan pemecahan masalah kedalam langkah-langkah terperinci serta merancang suatu rancangan kerja dari gagasan yang tercetus.

Kemampuan berpikir kreatif akan memunculkan kreativitas sebagai hasilnya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Ambarjaya, 2008). Kreativitas diartikan sebagai kemampuan yang dirancang untuk menstimulasikan imajinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan

menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban, dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Kreativitas sangat penting dikembangkan khususnya bagi peserta didik untuk menghadapi persaingan di era global. Penelitian mengenai kreativitas di Indonesia pernah dilakukan oleh Abdul Kamil Martini pada tahun 2007 yang menunjukkan bahwa karakteristik internal model pengukuran kreativitas menunjukkan adanya korelasi antara faktor *fluency*, *flexibility*, dan *originality* sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa. Adapun penelitian Ade Romadoni pada tahun 2013 menunjukkan bahwa media pembelajaran bermain dapat meningkatkan kreativitas anak pada usia dini.

Selanjutnya jurnal kependidikan dasar volume 1, nomor 1, tahun 2010, menurut hasil penelitian Torrance (1959), Getzels dan Jackson (1962), Yamamoto (1964) dan Umanandar (1977) menunjukkan bahwa kreativitas dan kecerdasan secara berkombinasi sangat menentukan prestasi sekolah maupun prestasi yang lain. Implikasinya bagi pendidikan adalah bahwa prestasi siswa disekolah atau prestasi seseorang manapun meningkat perlu dibina atau dikembangkan kecerdasan dan kreativitas para siswa (Saparhayuningsih, Jurnal kependidikan dasar, volume 1, nomor 1, tahun 2010)

Berbagai penelitian yang dilakukan sebelumnya membuktikan bahwa kreativitas siswa perlu ditingkatkan guna tercapainya tujuan pendidikan nasional yang tertuang pada Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 2 pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Suatu penelitian telah membuktikan bahwa tingkat kreativitas anak Indonesia sangat memprihatinkan yaitu penelitian (Supriadi, 1994: 85) yang dilakukan Hans Jellen dari Universitas Utah, AS dan Klaus Urban dari Universitas

Hannorver, Jerman terhadap anak-anak berusia 10 tahun (dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta) menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak Indonesia adalah terendah diantara anak-anak seusianya dari 8 negara lainnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak Indonesia masih kurang dibandingkan 8 negara lainnya sehingga dapat dijadikan sebagai pijakan bagi pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pelaksanaan pendidikan yang lebih efektif.

Temuan penelitian berikutnya yang dilakukan Rahmat Aziz (2009, terdapat pada <http://:kreativitas-penyesuaian-sosial-siswa-Indonesian-Pshicological-Jurnal-pdf/>) terhadap 48 siswa kelas tujuh sekolah menengah pertama mengenai kreativitas yang menunjukkan bahwa dengan pribadi kreatif siswa berada pada kategori rendah sehingga memengaruhi kemampuan penyesuaian social siswa. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pribadi kreatif siswa yang berada pada kategori rendah kurang memiliki dorongan untuk menjalin hubungan sosial. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi namun tidak mampu mewujudkan pribadi kreatifnya menjadi perilaku nyata akan mengalami hambatan dalam menghasilkan produk kreatif karena dimensi pribadi kreatif bersifat lebih menetap dibandingkan dengan proses kreatif yang cenderung berubah di tempat yang berbeda.

Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru (dalam Ikhsan, 2012, hlm. 5).

Dalam era globalisasi dan arus informasi yang demikian pesat dan mempengaruhi perkembangan Iptek yang begitu cepat, pendidik sulit dapat meramalkan dengan tepat macam dan pengetahuan dan teknologi apa yang akan dibutuhkan seorang anak berusia sepuluh tahun mendatang atau lewat untuk menghadapi masalah-masalah kehidupan ketika mereka dewasa (Jurnal Kependidikan Dasar, volume 1, nomot 1, tahun 2010).

Suatu hal yang mungkin dapat dilakukan pendidik adalah mengembangkan kreativitas anak untuk mampu menciptakan dan menemukan teknik dan strategi yang secara kreatif dan inventif dapat dimanfaatkan untuk menghadapi persoalan-persoalan kehidupan di masa mendatang (Jurnal Kependidikan Dasar, volume 1, nomor 1, tahun 2010).

Saat ini, pendidikan berpikir di tingkat pendidikan dasar belum tertangani secara sistematis dan dilaksanakan secara parsial. Sebagai akibatnya, kemampuan berpikir lulusan SD masih sangat rendah (Rofi'uddin, 2009). Karena dasar-dasar berpikir tidak dikuasai dengan baik, dampaknya dirasakan sampai pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Beberapa hasil penelitian menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir yang dimiliki oleh siswa sekolah menengah, mahasiswa S1, bahkan juga mahasiswa S2 (Rofi'uddin, 2009). Oleh karena itu, diperlukan transformasi pendidikan yaitu dari belajar dengan menghafal menjadi belajar berpikir atau dari belajar yang dangkal menjadi mendalam atau kompleks (Suastra, 2008).

Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran khususnya metode pembelajaran yang mengakomodasi proses berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan sehingga dapat menciptakan kreativitas. Pemilihan metode atau strategi pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas siswa di dalam kelas. Aktivitas siswa yang hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru kurang mengembangkan kemampuan berpikir siswa seperti kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian ini difokuskan kepada upaya-upaya yang dilakukan guru di Sekolah Dasar dalam mengembangkan Kreativitas Siswa. Dalam proses pembelajaran, guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar (Sanjaya, 2009). Peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari peningkatan mutu guru (Gede Raka, 2009).

Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen diantaranya adalah perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sudah menjadi tugas guru untuk membuat persiapan mengajar atau membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan melaksanakan RPP dalam kegiatan belajar. Perencanaan

pembelajaran akan menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Jika perencanaan baik maka pembelajaran akan baik pula (Rustaman, 2005). Dalam menyusun rencana pembelajaran sebaiknya guru memahami bahwa proses belajar adalah proses berpikir (Sanjaya, 2009; Suryadi, 2010). Guru sebaiknya merencanakan pembelajaran yang selain membuat siswa aktif tetapi juga bisa membuat siswa berpikir. Dengan berpikir maka siswa akan memaknai setiap ilmu yang diperolehnya. Tidak ada metode atau model pembelajaran yang paling tepat untuk materi tertentu. Yang terpenting adalah guru bisa menciptakan suasana belajar bermakna bagi siswa (Sumarmo, 2010).

Pada pembelajaran kreatif siswa terlibat secara aktif mendalami bahasan yang dipelajari dengan menggunakan proses berpikir kreatif. Menurut Torrance pembelajaran kreatif adalah pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pada pembelajaran kreatif ditandai hubungan kreatif antara guru dengan siswa dan menggunakan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan daya kreatif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif adalah pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dengan penerapan berbagai metode atau sarana pembelajaran yang tepat.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk bisa menemukan dan membangun konsep sendiri. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran inkuiri. Model ini dirasakan tepat dalam pengembangan kreativitas karena kreativitas akan muncul apabila didukung oleh suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga siswa bebas mengemukakan gagasan-gagasan yang timbul dari dalam dirinya serta lingkungan belajar yang mendukung peran aktif siswa pada pembelajaran tersebut.

B. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran inkuiri efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Masalah tersebut dirinci dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana profil kreativitas siswa kelas V SD SIAS BANDUNG?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran inkuiri untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas V SD SIAS BANDUNG?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah mengembangkan model pembelajaran inkuiri yang efektif dalam pengembangan kreativitas siswa. Secara khusus, tujuan penelitian adalah untuk menemukan:

1. Profil kreativitas siswa kelas V SD SIAS BANDUNG.
2. Gambaran implementasi model pembelajaran inkuiri untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas V SD SIAS BANDUNG.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut peneliti uraikan secara rinci sebagai berikut.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori psikologi pendidikan, mengenai model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu memperkaya hasil penelitian mengenai metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.
2. Secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk mengembangkan kreativitas siswa sehingga mampu mengembangkan strategi pelaksanaannya yang efektif dan efisien.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi Tesis ini dibangun dengan judul penelitian, kemudian di dalamnya terdiri dari lima bab yang satu sama lain saling keterkaitan. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi Tesis. Bab II Kajian Pustaka yang terdiri dari: kajian teori dari variabel bebas dan terikat. Kajian teorinya diawali dengan kreativitas, model pembelajaran inkuiri, implementasi model pembelajaran inkuiri, hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan kreativitas, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian. Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari: desain penelitian, partisipan, populasi, sampel, variabel penelitian, definisi operasional, tahapan penerapan metode pembelajaran investigasi kelompok, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. Bab IV Temuan dan Pembahasan yang terdiri dari: temuan dan pembahasan penelitian. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Simpulan merupakan pokok jawaban dari permasalahan penelitian. Implikasi penelitian ini bagi teori dan penelitian dibidang psikologi pendidikan. Rekomendasi dari penelitian ini bagi peneliti berikutnya dan guru sekolah dasar sebagai alternatif upaya pengembangan kreativitas siswa melalui model pembelajaran.