

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, sesuai dengan tujuan dan fungsi pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 dirumuskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini, masih jauh dari yang diharapkan, Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku, media pembelajaran, dan perbaikan sarana prasarana pendidikan lainnya, serta peningkatan mutu manajemen sekolah.

Masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari berbagai temuan pendidikan dan survei dari lembaga independen yaitu salah satunya pada laporan dari UNDP (United nations development programme) berdasarkan data laporan HDI (Human Development Index) wajah pendidikan di Indonesia belum begitu menggembirakan. Setidaknya jika menilik laporan UNDP (United Nations Development Programme) pada tahun 2018, akan terlihat ranking HDI (Human Development Index) Indonesia masih menempati urutan 116 dari 186 negara di dunia. Sementara negara tetangga kita memiliki ranking lebih baik, Singapura (9), Brunai (39), Malaysia (57), Thailand (83), dan Philipina (113). Hal ini menunjukkan telah terjadi penurunan peringkat pendidikan di Indonesia, sementara yang lain meningkat yang awalnya indonesia berada diperingkat ke 113 pada tahun 2017, sekarang menurun menjadi peringkat ke 116.

Lasmawan (2004) dalam Anggraeni (2013:2) mengidentifikasi beberapa permasalahan pendidikan yaitu:

- 1) pendidikan lebih menekankan perkembangan aspek kognitif dengan orientasi penguasaan ilmu pengetahuan yang sebanyak-banyaknya dan mengabaikan perkembangan aspek afeksi dan aspek konasi
- 2) pendidikan kurang memberikan perkembangan keterampilan proses, kemampuan berpikir kritis, dan kreatif
- 3) pendidikan kurang memberikan pengalaman yang nyata melalui pendekatan kurikulum dan pembelajaran terpadu

Mengutip pada berita online republika.co.id, tanggal 16 April 2018, Wakil Sekretaris Jenderal (Wasekjen) Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) Satriwan Salim mengatakan saat ini, sebagian besar siswa masih berpikir pada tingkatan atau level rendah. Hal ini ditunjukkan melalui sejumlah survei pendidikan salah satunya adalah Programme for International Student Assessment (PISA).

Satriwan menjelaskan tingkatan keterampilan berpikir dalam dunia pendidikan dikenal istilah C-1 (mengingat), C-2 (memahami), C-3 (menerapkan), C-4 (menganalisis), C-5 (menilai/mengevaluasi) dan C-6 (mencipta/kreasi). Untuk keterampilan berpikir C-1 sampai dengan C-3 disebut "keterampilan berpikir tingkat rendah" sedangkan C-4 sampai C-6 disebut "keterampilan berpikir tingkat tinggi". Faktanya, kondisi saat ini para siswa kita masih berpikir di level tingkat rendah," (LOTS). Kendati demikian, dia mengatakan, keterampilan berpikir yang membutuhkan daya nalar tinggi atau *high order thinking skills* (HOTS) bukan hanya pada saat ujian. Keterampilan berpikir tinggi juga harus dilakukan pada proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir HOTS tersebut mestinya bukan dititik beratkan pada akhir pembelajaran siswa atau pada ujian tetapi ditunjukkan ke dalam proses pembelajaran selama tiga tahun itu," ujar Satriwan. Jika ingin para siswa berpikir pada level HOTS, guru harus menampilkan proses pembelajaran yang HOTS pula di dalam kelas (sekolah). Menurutnya, percuma saja soal-soal ujiannya di level tinggi, tetapi proses pembelajaran siswa tidak pernah menyentuh kemampuan berpikir kritis, evaluatif dan kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah di Indonesia umumnya masih tergolong rendah (Fathimah, 2015; Fardah, 2012; Prianggono, 2013). Pernyataan ini diperkuat oleh Richard, dkk (2015) dalam Global Creativity Index yang menyatakan bahwa kreativitas di Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara ungkap Widiastuti (2018;14) .

Tingkat kreativitas anak-anak Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain berada pada peringkat yang rendah. Informasi ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Hans dari universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman ungkap Supriadi, (1994:85)

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) masih rendahnya daya serap berpikir peserta didik. Proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada penguasaan sejumlah informasi/konsep, menuntut peserta didik untuk menguasai materi pelajaran. Penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Padahal, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan saja tetapi juga harus memiliki keterampilan (*life skill*) dalam menciptakan sesuatu yang kreatif. Peserta didik haruslah aktif sendiri mengkonstruksi. Peserta didik harus aktif dalam mengolah bahan, mencerna, memikirkan, menganalisis, dan yang terpenting merangkumnya sebagai suatu pengertian yang utuh.

Menurut Idrisah (2014:15) kreatif salah satu ciri manusia yang berharga dan sangat dibutuhkan dalam era abad pembangunan ini karena dituntut menjadi seseorang yang kreatif,. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam hal menciptakan sesuatu yang kreatif sangat penting untuk dilatih. Kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi . Berpikir kreatif, proses dasar berpikir digunakan untuk penemuan hal-hal baru, karya seni, gagasan-gagasan yang konstruktif yang berkaitan dengan persepsi atau konsep, yang menekankan aspek intuisi atau rasional dalam berpikir.

Pemikir kreatif melatih imajinasi dengan memandang sesuatu dari sudut pandang yang tidak biasa. Guru cenderung lebih suka terhadap peserta didik yang lebih penurut dan pendiam dari pada peserta didik yang bersikap bebas aktif dan kreatif. Guilford (dalam Idrisah, 2014:16) mengungkapkan Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, salah satu bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Menurut Munandar (2009:192) bahwa, “faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif antara lain : *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (berpikir orisinal) dan *elaboration* (berpikir terperinci)”.

Pentingnya berpikir kreatif dalam pendidikan formal kurang membina dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik ungkap Basadur, Wakabayashi, & Green (dalam Imanda, 2017:4). Beberapa tahun terakhir, guru telah menggunakan metode partisipatif agar peserta didik lebih aktif dan terus menekankan perlunya pengajaran dan memfasilitasi berpikir kreatif di kelas ungkap Katz dan Shepherd (dalam Imanda, 2017:4). Pendidikan yang diselenggarakan berfokus pada pengembangan kreativitas peserta didik agar mampu memenuhi kebutuhan dirinya sendiri, serta masyarakat dan bangsa.

Penelitian yang dilakukan Hanafi, (2016:303) Penerapan model pembelajaran penemuan dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan dan sikap sosial siswa, adapun peneliti lain juga mengemukakan semakin tinggi penggunaan Discovery Learning dalam waktu yang lama semakin tidak ada ditemukannya nilai mata kuliah yang rendah dan semakin tinggi tingkat kognitif pembelajaran, Nilgun Suphi (2016:833), Balim, (2009:14) mengemukakan metode penemuan pembelajaran, dapat digunakan dengan tujuan menarik perhatian siswa dan mengaktifkan mereka untuk lebih berpartisipasi dalam kelas dan juga berguna untuk mengatur In-service Training dan kursus bagi para guru untuk memiliki mereka memahami pentingnya kegiatan berdasarkan pendekatan ini, dan peneliti lain juga mengemukakan bahwa belajar penemuan sesuai dengan kebutuhan masyarakat masa kini dalam pembelajaran *discovery* dapat

meningkatkan motivasi siswa terhadap pelajaran yang di pelajari dan meningkatkan rasa ingin tahu yang lebih, Joyce A. Castronova, Teach. Vadolsta (2002: 12).

Peneliti lainnya menyimpulkan dan membuktikan pengaruh interaksi antara metode pembelajaran *inquiry*, motivasi belajar dan gaya belajar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada materi menganalisis indeks harga dan inflasi, Imanda (2017:105), selanjutnya ada peneliti lain membuktikan pengaruh metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian siswa (Octasila H. K, 2015:71), kemudian Almuajab (2015:3) juga membuktikan pengaruh metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu provinsi di Indonesia, Jawa Barat khususnya kota Cianjur masih terdapat kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada salah satu mata pelajaran Produktif Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran yaitu kearsipan, terlihat pada nilai tes kemampuan berfikir kreatif siswa di SMK Negeri 1 Haurwangi . Berdasarkan data yang diperoleh dari pra penelitian pada tes kemampuan berfikir kreatif sebagai berikut:

Tabel 1.1. Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X

Kelas	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif			
	Berpikir Luwes (Flexible)	Berpikir Lancar (Fluency)	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci
X OTKP 1	13 orang atau 43,3%	14 orang atau 46,66%	12 orang atau 40%	10 orang 33,33%
X OTKP 2	12 orang atau 42,85 %	13 orang atau 46,42%	10 orang atau 35,71%	9 orang atau 32,14%

Sumber: Pra Penelitian, data diolah

Pengolahan data pada tabel 1.1, merupakan hasil dari jumlah siswa menjawab benar pada setiap item soal dibagi jumlah siswa dikali 100%. Setiap indikator berfikir kreatif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam

berpikir kreatif masih dibawah 50%. Hal tersebut menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah.

Hasil belajar siswa ini diduga karena pembelajaran yang ditetapkan oleh guru didominasi oleh metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab serta media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis, buku teks dan alat-lat pembelajaran praktik yang bersifat konvensional. Sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir yang kreatif.

Penulis mendapati bahwa salah satu penyebab rendahnya tes formatif yang dicapai oleh siswa SMKN 1 Haurwangi disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir yang kreatif.

Seperti yang diungkapkan Gulo (2008:140) bahwa metode pembelajaran konvensional memiliki kelemahan, sebagai berikut :

- 1) Metode-metode Konvensional cenderung pada pola strategis ekpositorik yang berpusat pada guru. Pola interaksi cenderung pada komunikasi satu arah. Sehingga sukar bagi guru untuk mengetahui dengan pasti sejauh mana siswa memahami informasi yang telah disampaikan.
- 2) Metode-metode konvensional cenderung menempatkan posisi peserta didik sebagai pendengar dan pencatat.
- 3) Keterbatasan kemampuan pada tingkat rendah. Dilihat dari segi taksonomi tujuan pengajaran, konvensional hanya mampu mengembangkan kemampuan siswa pada tingkat pengetahuan sampai pemahaman.

Adanya kelemahan-kelemahan dalam metode pembelajaran konvensional, maka untuk saat ini diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, peran guru adalah sebagai fasilitator. Guru harus mampu membantu siswa untuk memperoleh pemahamannya sendiri terhadap materi.

Mata pelajaran Kearsipan membutuhkan kemampuan dalam berpikir kreatif, dengan mengimplementasikan manfaat yang diperoleh dari mata pelajaran Kearsipan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya pada

kompetensi dasar menerapkan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologis dan melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologis.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang disiapkan sebagai tenaga kerja yang siap kerja diharapkan dalam proses pembelajaran mampu membekali siswa dalam kompetensi keahlian yang dipelajari dan disesuaikan pada masalah dunia kerja. Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) memiliki mata pelajaran kearsipan pada kurikulum 2013, yang di dalamnya terdapat materi menerapkan dan melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologis. Menerapkan dan melakukan termasuk dalam ranah kognitif C3(Menerapkan/*Apply*) , ranah pengetahuan pada kurikulum 2013 menggunakan taksonomi Blom Revisi, dimana perkembangan kemampuan mental intelektual peserta didik dimulai dari mengingat/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*Apply* (C3), menganalisis/*Analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5) dan mengkreasi/*create* (C6), C1sampai C2 termasuk kategori *Lower Order Thinking Skill (LOTS)* atau berfikir tingkat rendah, sedangkan C4 sampai C6 termasuk kategori *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* oleh Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. (2001) kemampuan berpikir kreatif termasuk kedalam ranah kognitif kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi /*HOTS* (C6). yakni merupakan kemampuan menempatkan elemen –elemen secara bersamaan kedalam bentuk modifikasi atau mengorganisasikan elemen-elemen kedalam pola baru (struktur baru); Direktorat Pembinaan SMK (2017). hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh Torrance dalam Filsaisme (2008:20) Kemampuan berfikir kreatif yaitu mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang; mencari solusi-solusi; menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut; menyempurnakanya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Berdasarkan data pra penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran kearsipan masih belum optimal. Untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang demikian perlu dilakukan upaya antara lain berupa perbaikan strategi pembelajaran yaitu mengubah metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi terjadinya komunikasi antara siswa dengan siswa dan guru dengan

siswa, sehingga mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa. Metode pembelajaran discovery merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kreatif, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran discovery memiliki kelebihan yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat memahami benar konsep yang telah dipelajari, jawaban yang diperoleh akan menimbulkan rasa puas pada siswa.

Menurut Gorman (dalam Rahmawati, 2014:278), pembelajaran menggunakan metode penemuan dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu free guided discovery (penemuan bebas) dan guided discovery (penemuan terbimbing). Penulis berpendapat bahwa metode penemuan bebas kurang tepat digunakan karena pada umumnya siswa masih membutuhkan konsep dasar untuk dapat menemukan sesuatu. Untuk itu, metode guided discovery diharapkan dapat dengan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Bruner dalam Widodo (2010:37) mengungkapkan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Hal inilah yang penulis yakini akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam hal berpikir kreatif.

Kemudian juga salah satu solusi dalam meningkatkan daya serap siswa dalam pembelajaran kearsipan yang menonjolkan pada kemampuan mengaplikasikan konsep dasar kearsipan untuk menciptakan proses pembukuan yang baik adalah dengan mendesain pengembangan media pembelajaran, meningkatkan daya pikir dalam proses pendidikan merupakan seperangkat keterampilan yang dapat dikembangkan melalui proses belajar ungkap Rosalin, (2008). Guru dalam proses belajar harus mengkaitkan dan menyatukan latihan berpikir dengan penguasaan pengetahuan (substansi), sebab pengetahuan dan berpikir dapat saling melengkapi dalam perkembangan berpikir selanjutnya.

Dengan adanya perbaikan metode pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka untuk itulah penulis tertarik untuk meneliti “**Pengaruh Metode *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.**

(Studi Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Kearsipan Materi Sistem Tanggal/Kronologi Pada Siswa Kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perempuan di SMK Negeri 1 Haurwangi)

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini akan membahas beberapa permasalahan diantaranya:

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning* pada kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *guided discovery* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan metode *guided discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode *guided* pada kelas eksperimen
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *guided discovery* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

1.4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan pengetahuan di dalam bidang keilmuan pendidikan melalui pengembangan metode pembelajaran berdasarkan teori pendidikan konstruktivisme yang secara nyata dapat meningkatkan pengetahuan dan perilaku yang lebih baik. Melalui pengembangan salah satu metode pembelajaran ini, maka kedepannya diharapkan pengembangan lebih lanjut mengenai metode yang akan digunakan untuk pengembangan pengetahuan selanjutnya dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran kearsipan sebagai mata pelajaran produktif OTKP.

b. Kegunaan Praktis

1. Memberikan informasi dan masukan yang positif kepada guru di SMKN 1 Haurwangi agar lebih memahami mengenai metode pembelajaran *Guided Discovery Learning* dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi para civitas akademik di SMK N 1 Haurwangi dalam mengevaluasi praktik pendidikan sehingga dapat memilih alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
3. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan metode pembelajaran *Guided discovery* dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

