

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman yang begitu pesat. Munculnya era digital di abad ke-21 berdampak pada perubahan di berbagai sector. Misalnya, sektor teknologi, ekonomi, pendidikan, budaya, politik dan perubahan sektor lainnya. Orang-orang bebas untuk berkarya dan berinovasi. Pesatnya perubahan zaman, membuat suatu karya cepat menjadi usang, dan terus menuntut seseorang untuk menciptakan karya yang baru dan berbeda. Selain menguntungkan, tentunya juga menimbulkan permasalahan baru, sehingga menjadi kreatif merupakan hal yang penting yang harus dimiliki, agar mampu menghadapi tantangan zaman (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010, hlm.20).

Setiap individu dituntut untuk menemukan ide atau gagasan baru agar dapat menemukan penyelesaian masalah. Penemuan ide atau gagasan bukanlah hal yang mudah, diperlukan kreativitas yang dapat mendorong penemuan ide atau gagasan tersebut. Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011, hlm. 13) mengungkapkan “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada.” Sukmadinata (2003, hlm. 104), orang kreatif memiliki kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari hal yang ada, yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Munandar (2009, hlm. 118) mengungkapkan individu yang kreatif cenderung memiliki ide yang beragam, independen, tidak konvensional, dan memiliki minat yang luas terhadap pengalaman baru. Kreativitas terkadang disalahartikan sebagai suatu keistimewaan yang dimiliki oleh orang tertentu dan dibawa sejak lahir, padahal kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap individu. Potensi kreatif muncul ketika masih bayi, ditandai dengan rasa ingin tahu dan menjelajahi dunia sekitar. Kreativitas memberikan banyak keuntungan, karenanya orang kreatif mampu melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian masalah berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi, perbaikan sosial, dan kesejahteraan umum.

Kreativitas mampu menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menjadikan peradaban manusia berkembang (Wijayanti, 2010, hlm. 1). Kreativitas biasanya berupa solusi dari penyelesaian suatu masalah, hasil eksplorasi, membuat suatu karya atau memodifikasi suatu karya. Wujud apresiasi untuk suatu karya dapat berupa penghargaan, pujian, bahkan royalti dan sebagainya. Contohnya penghargaan Nobel yang diberikan kepada para penemu sains dan karya sastra. Penghargaan Golden Globe diberikan kepada pembuat film, sehingga, proses kreatif juga dapat menjadikan perwujudan dari aktualisasi diri.

Alasan pentingnya kreativitas harus dikembangkan : (1) dengan berkreasi peserta didik dapat mewujudkan dirinya dan merupakan kebutuhan pokok manusia; (2) kreativitas atau cara berpikir kreatif dalam kemampuan peserta didik untuk menemukan cara baru dalam memecahkan suatu masalah; (3) bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu tersebut; (4) kreativitas lain yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya (Munandar, 2009, hlm. 31).

Roger (dalam Idrus, 2000) menyatakan bahwa “*various kinds of situation can influence creativity*”. Banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas, baik ke arah perkembangan ataupun sebaliknya. Prihartono (2011, hlm. 17) mengemukakan bahwa “lingkungan merupakan faktor yang memainkan peran dalam perkembangan kreativitas”. Faktor lingkungan dapat berpengaruh baik atau buruk terhadap kreativitas yang ada dalam diri setiap individu. Lingkungan seharusnya menjadi faktor penunjang tumbuhnya kreativitas karena pada dasarnya “proses kreatif melibatkan interaksi emosional antara individu dan lingkungan” (Beetlestone, 1998, hlm. 5).

Penelitian yang dilakukan Wegerif dan Dawes (2004, hal 57) menyatakan “*Creativity is often described as a thinking skill or at least as an important aspect of thinking that can and should be fostered*”. Kreativitas penting untuk dipupuk sejak dini. Namun, penelitian menyebutkan tingkat kreativitas Indonesia secara nasional berada pada tingkat rendah, atau masih belum kreatif. Hans Jellen dari Universitas Utah, AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman bulan Agustus 1987 melakukan penelitian terhadap anak-anak berusia 10 tahun dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta (Aini, 2016, hlm. 5). Hasilnya menunjukkan tingkat

keaktivitas anak Indonesia berada pada tingkat terendah di antara anak-anak seusianya dari 8 negara lainnya. Urutan skor tertinggi sampai terendah adalah Filipina, AS, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, lalu Indonesia. Tahun 2015, Martin Prosperity Institute mengeluarkan laporan Global Creativity Index tentang kreativitas di berbagai negara. Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negara. Kedudukan Indonesia jauh di bawah negara tetangga misalnya Singapura (9), Malaysia (63), dan Vietnam (80) (Mulyati, 2019, hlm. 4).

Kreativitas seorang peserta didik memiliki hubungan yang positif dengan prestasi belajarnya (Masturina, 2017, hlm. 14). Sekolah seharusnya menjadi lingkungan utama pengembangan kreativitas karena merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Sekolah berperan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan intelektual yang baik, namun juga memiliki karakter yang baik dan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Peserta didik yang kreatif cenderung aktif pada saat proses pembelajaran. Menyibukkan diri dalam proses kreatif bermanfaat bagi peserta didik, karena dari kegiatan kreatif peserta didik akan mendapatkan kepuasan yang tinggi, sehingga meningkatkan makna dan kebahagiaan hidup peserta didik.

Sekolah memfokuskan perhatiannya pada kecerdasan peserta didik. Peserta didik dituntut untuk selalu belajar dan memenuhi standar kurikulum pendidikan yang tak jarang sangat memberatkan peserta didik. Sangat sulit ditemukan sekolah yang memberikan perhatian pada kreativitas peserta didik, sebagaimana yang dipaparkan oleh Munandar (2009, hlm. 82), “hanya sedikit sekolah yang mempunyai dampak terhadap pengembangan kreativitas anak, korelasi antara penilaian kreativitas dan keinovatifan sekolah termasuk rendah”. Pada Kurikulum 2013, anak tidak hanya dituntut untuk memiliki nilai yang tinggi, tetapi mampu menciptakan karya yang bermakna, sehingga dalam kurikulum 2013 anak dibiasakan untuk menciptakan karya yang unik dan bermanfaat untuk kehidupannya.

Wibowo (dalam Mulyani, 2019, hlm. 3), mengungkapkan rendahnya kreativitas mengisyaratkan ada yang keliru dalam proses pendidikan Indonesia. Pendidikan mestinya menginspirasi sehingga memunculkan kreativitas dan inovasi peserta

didik. Fenomena di sekolah menunjukkan anak sebagai peserta didik kurang dapat mengembangkan kreativitasnya. Mulyadi (dalam Diana, 2006, hlm. 126) mengungkapkan anak-anak Indonesia mengalami proses pemandegan kreativitas setelah mereka mulai mengikuti pendidikan di sekolah dasar. Penyebabnya karena peserta didik dilatih untuk memilih hanya satu jawaban yang benar atas suatu persoalan. Mulyadi menyayangkan pendidikan yang menekankan “hanya ada satu jawaban yang benar”, karena dapat memangkas atau mengikis potensi kreatif peserta didik, sehingga sistem pendidikan yang hendaknya dapat merangsang kreativitas belum mampu menghasilkan peserta didik yang kreatif.

Beghetto & Plucker (2006, hlm. 322) menyatakan “kreativitas di sekolah pada umumnya dianggap sebagai aktivitas yang cukup dikembangkan di ekstrakurikuler.” Sebagian besar manajemen sekolah menganggap kreativitas bukan sesuatu yang penting dikembangkan di kurikulum pembelajaran. Kreativitas di sekolah dilihat sebagai kebutuhan tambahan yang tidak perlu melakukan pengembangan intensif. Guru khawatir meningkatkan kreativitas dapat beresiko mengacaukan kurikulum, karena kreativitas sering kali memaksa untuk *out of the box* (Snyder, 2002, hlm. 101). Kreativitas dianggap dapat mengganggu dan tidak relevan untuk praktik pendidikan, padahal seharusnya guru perlu menciptakan suasana sosial di mana peserta didik merasa cukup aman untuk bermain dengan idenya, serta berani untuk mengambil risiko (Loveless dalam Griffin, dkk, 2012, hlm. 56).

Sari (2005, hlm. 81) menegaskan kurangnya upaya pengembangan kreativitas di sekolah akan mengakibatkan terhambatnya kelancaran berpikir anak dalam mengemukakan ide atau gagasan, sehingga tidak adanya variasi dalam menciptakan suatu karya. Selain itu, kurangnya pengembangan kreativitas akan menjebak anak dalam kebosanan, karena anak tidak pernah diberikan hal yang berbeda. Pada taraf yang lebih luas, jika kreativitas tidak diasah sejak dini, akan memengaruhi kebiasaan berkreasi di usia selanjutnya. Anak yang kreatif memiliki potensi untuk menjadi pribadi yang kreatif saat remaja hingga dewasa.

Perkembangan kreativitas anak berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan

dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. Contohnya seorang anak membuat mainan dari barang bekas, anak dapat melakukan kreasi untuk membuat benda-benda lain yang diinginkannya di kemudian hari.

Wibowo, (dalam Mulyani, 2019, hlm. 4) mengungkapkan kreativitas berkorelasi dengan daya saing dan kemakmuran suatu negara. Sehingga, anak kreatif mampu menyumbangkan gagasan terbaiknya untuk kemakmuran masyarakat. Penelitian terhadap pengembangan kreativitas di sekolah menjadi penting. Salah satu faktor penting yang memengaruhi kreativitas seseorang adalah lingkungan tempat ia berkembang. Selain itu, faktor yang dinilai dapat memengaruhi kreativitas anak adalah sistem pendidikan yang diterapkan (Marfu'ah, 2007, hlm. 109).

Lembaga pendidikan hendaknya tidak mengabaikan aspek kreativitas dalam proses pembelajaran, karena sejatinya kreativitas bukanlah bawaan dari lahir saja, namun dapat diasah atau dilatih dan dikembangkan, sesuai dengan ungkapan Amabile (2011, hlm. 5), "*creativity was not a fixed, trait-like quality of individuals but, rather, a skill that might be taught, learned, practiced, and improved*". Guilford (dalam Suryana, 2012, hlm. 3) yang menyatakan bahwa "kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh."

Sekolah yang seharusnya menjadi lingkungan utama pengembangan kreativitas malah menjadi tempat yang mengungkung kemampuan kreatif peserta didik. Kemampuan kreatif di masa kecil mulai berkurang ketika memasuki dunia sekolah. Saat memasuki dunia sekolah, anak menjadi tidak bebas bereksplorasi, anak dibentuk menjadi pribadi yang harus taat pada setiap aturan yang bersifat kaku, pembelajaran lebih banyak menghafal dibanding berpartisipasi aktif. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ayan (dalam Aini, 2016, hlm. 28):

Mulai dari SD, sedikit demi sedikit kreativitas mulai dikekang oleh pendidikan tradisional. Peserta didik diharuskan tunduk pada peraturan dan prosedur yang kaku yang sebagian besar membatasi keterampilan berpikir **kreatif**. Dalam belajar, lebih sering menghafal ketimbang mengeksplorasi, bertanya, atau bereksperimen. Saat menapaki SD, SMP, dan seterusnya, kreativitas jarang diasah hingga akhirnya berhenti tumbuh.

Lembaga pendidikan berperan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berisi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Peraturan tersebut mencantumkan dengan jelas bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan aspek-aspek yang ada dalam diri peserta didik. Mulyadi (dalam Sujatmiko, 2015) memberikan pernyataannya dalam sebuah pelatihan pendidikan, bahwa “pendidikan harus menggembirakan anak sehingga mendukung pembentukan karakter. Belajar yang efektif adalah belajar yang suasananya gembira”.

Perkembangan peserta didik ditentukan oleh kurikulum pendidikan yang baik, sesuai dengan perkembangan peserta didik serta tidak membebani peserta didik, namun pada kenyataannya kurikulum di Indonesia sering berubah dan malah semakin membebani peserta didik. Kurikulum yang memberatkan bagi peserta didik menyebabkan tersendatnya pengembangan kreativitas peserta didik. Mulyadi (dalam Sujatmiko, 2015) bahwa “kurikulum pendidikan di Indonesia padat sehingga anak lelah. Seharusnya kurikulum pendidikan berpihak pada anak”.

Proses pembelajaran masih konvensional dan jauh dari kata menyenangkan, bahkan sangat membebani peserta didik. Pemberian tugas dalam skala yang besar justru memasung kreativitas peserta didik. Ditambah lagi, dengan metode pengajaran yang sama yang diterapkan oleh semua guru mata pelajaran. Proses pembelajaran yang interaktif untuk mengembangkan pemikiran kreatif peserta didik sangatlah kurang. Munandar (2009, hlm. 7) menyatakan bahwa “gambaran pendidikan yang lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih”.

Pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang menyenangkan membuat kreativitas peserta didik kurang dieksplorasi yang kemudian berdampak pada

rendahnya kreativitas peserta didik. Selain faktor lingkungan, adanya perbedaan kreativitas yang signifikan antara laki-laki dan perempuan. Menurut penelitian yang dilakukan Khairunnisa (2016) mengungkapkan bahwa tingkat kreativitas antara peserta didik laki-laki dengan peserta didik perempuan sangat berbeda. Sedangkan Aeni, (2016) mengungkapkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik perempuan lebih tinggi daripada peserta didik laki-laki. Maka dari itu, guru harus lebih memfasilitasi peserta didik laki-laki dalam mengembangkan kreativitasnya.

Program untuk meningkatkan kreativitas anak bangsa telah dibuat oleh pemerintah Indonesia. Di lingkungan sekolah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendukung pengembangan kreativitas dalam program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Program tercantum pada Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Pasal 3 menyebutkan lebih jelas tentang nilai-nilai PPK yaitu:

PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, **kreatif**, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab.

Melalui PPK, peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan potensinya, mengaktualisasikan dirinya dan mengembangkan kemampuan kreativitasnya. Sesuai dengan hakikat bimbingan dan konseling yang merupakan upaya pencapaian tugas perkembangan, pengembangan potensi, dan pengetasan masalah. Tujuannya untuk memandirikan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya. Selain itu, implementasi bimbingan dan konseling di sekolah dioreintasikan kepada upaya memfasilitasi perkembangan potensi peserta didik meliputi aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir.

CNN Indonesia (2019), mengemukakan bahwa kreativitas remaja di Indonesia masih rendah. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Siberkreasi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) di 4 kota di Indonesia, Bandung, Surabaya, Pontianak, dan Denpasar. Menurut data yang dihimpun dari Siberkreasi, di kota Bandung kreativitas mendapat nilai 79,43, Denpasar 78,40, Pontianak 74,63, dan Surabaya 75,42. Komponen kreativitas remaja di Indonesia mendapat persentase paling rendah dari 8 komponen literasi digital lain. Siberkreasi menilai

rendahnya tingkat kreativitas terjadi karena para pelajar SMA di 4 kota tersebut kurang diberikan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas mereka di sekolah maupun di rumah.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana gambaran umum kreativitas peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran umum kreativitas peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi berdasarkan jenis kelamin?
- 1.2.3 Bagaimana implikasi bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan.

- 1.3.1 Kreativitas peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi secara umum.
- 1.3.2 Kreativitas peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi berdasarkan jenis kelamin.
- 1.3.3 Implikasi bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis dalam dunia pendidikan, khususnya pada bidang Bimbingan dan Konseling diantaranya.

- 1.4.1 Secara teoretis, penelitian dapat memberikan pengetahuan mengenai deskripsi kreativitas peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi. Hasil penelitian mengenai profil kreativitas peserta didik SMA diharapkan dapat memperkaya teori dan keilmuan bimbingan dan konseling.
- 1.4.2 Secara praktis:
 - 1.4.2.1 Bagi guru bimbingan dan konseling, sebagai acuan untuk mengenal gambaran kreativitas peserta didik SMA Negeri. Selain itu, sebagai panduan

penyusunan Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling (RPLBK) untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

1.4.2.2 Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dijadikan rujukan dalam memperdalam pengetahuan mengenai kreativitas peserta didik, menguji-cobakan rencana layanan bimbingan yang ada, serta mengeksplorasi intervensi lainnya dalam mengembangkan kreativitas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi terdiri atas lima bab, yaitu: Bab I Pendahuluan yang membahas lima sub bab yaitu, latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka yang berisi tentang landasan teoretis dan hasil penelitian yang relevan yang melandasi penelitian. Bab III Metode Penelitian, membahas tentang pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Kesimpulan dan Saran.