

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan karena merupakan salah satu aspek penunjang dalam keberhasilan hidup. Melalui kreativitas manusia memberi isi, corak, dan nuansa dalam kehidupannya (Supriadi, 2001, h. 9). Hidup kreatif berarti belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, mengembangkan bakat yang dimiliki, menemukan gagasan-gagasan dan aktivitas baru, serta mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan dan masalah kemanusiaan (Munandar, 2009, h. 18).

Studi Simonton (Supriadi, 2001, h. 25) membedakan kreativitas dalam dua fase, yaitu periode perkembangan (*developmental period*) dan periode produktif (*productive period*), yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya masyarakat.

Berdasarkan *Investment Theory*, (Kaufman & Sternberg, 2006) mengatakan bahwa kreativitas merupakan gabungan dari enam aspek, yaitu: (1) keterampilan intelektual (*intellectual skills*), (2) pengetahuan (*knowledge*), (3) gaya berfikir (*thinking styles*), (4) kepribadian (*personality*), (5) motivasi (*motivation*), dan (6) lingkungan (*environment*).

Sorokin & Kelman (Supriadi, 1985) menyatakan bahwa kreativitas sebagai faktor penting dalam perubahan sosial budaya yang mempunyai tiga manfaat konstruktif yang memungkinkan individu atau masyarakat untuk: (1) memberikan respon yang memadai terhadap situasi-situasi baru; (2) mengadakan reaksi yang

lebih memadai terhadap tantangan-tantangan lama; dan (3) mengorganisasikan situasi baru dan memberikan respon yang memadai.

Dari beberapa hal di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas memberi peluang kepada individu untuk melakukan perubahan-perubahan yang konstruktif untuk memperbaiki dan meningkatkan kehidupannya. Menurut Guilford (1968, p. 66), pada dasarnya kreativitas dimiliki oleh setiap orang. Pengembangan kreativitas merupakan kemampuan yang dapat ditemukan, dipelajari, dikembangkan dan dirangsang sejak dini karena anak usia dini memiliki *neuron* pada otak manusia sebagai hasil interaksi dari cetakan biru genetis dan pengaruh lingkungan itu. pada waktu anak lahir, kelengkapan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi (Teyler, 1977; dalam Semiawan, 2008), Otak seorang anak jika tidak mendapatkan rangsangan dari lingkungan tidak akan berkembang secara optimal.

Peneliti dari Baylor College of Medicine University of Illinois di Urbana-Champaign (Masnipal, 2008) menemukan bahwa apabila anak-anak jarang diajak bermain atau disentuh, perkembangan otaknya 20% atau 30% lebih kecil daripada ukuran normalnya. Hal ini berarti pengalaman bermain yang diperoleh anak menghasilkan otak yang bisa mengembangkan potensi anak (termasuk kreativitas) secara optimal.

Pengembangan kreativitas anak yang dilakukan sejak masuk pendidikan sekolah dasar akan sangat berpengaruh terhadap hidup anak (Munandar, 2009, h. 27). Dengan menyediakan lingkungan yang tepat sebagai tempat kreativitas itu

berkembang, peluang terbentuknya perilaku kreatif setelah anak menjadi dewasa lebih memungkinkan. J.P Guilford (1967, p. 70) menyatakan kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh. Melalui konsepnya yang dikenal dengan “*struktur intelektual*”. Guilford (1967, p. 138) menekankan kreativitas sebagai kemampuan berfikir kreatif (*divergent thinking*) merupakan kemampuan dalam memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman kuantitas dan kesesuaian.

Dalam praktiknya, pendidikan di Indonesia cenderung siswa lebih ditekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Siswa jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah, sehingga siswa berfikir *konvergen* yaitu kemampuan menyelesaikan masalah dalam pemberian jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis (penalaran) dari informasi yang diberikan, serta penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling tepat, atau satu-satunya jawaban yang benar (Guilford, 1968, pp. 196-201).

Selanjutnya pendidikan di sekolah belum optimal untuk mengembangkan potensi kreativitas siswa, data seorang psikolog anak Seto Mulyadi menyatakan bahwa “*Anak-anak kini telah berubah menjadi robot*”. Menurutny anak-anak sekarang cenderung menjadi robot patuh yang hanya menghafal, mereka tidak dilatih untuk mencipta dan berfikir kreatif. Proses kreativitas di sekolah dinilainya sangat memperhatikan. Bahkan dalam 25 tahun terakhir ini Indonesia merupakan

negara yang memiliki sistem pendidikan terbaik untuk membunuh kreativitas anak (Mulyadi, S. 2005).

Data hasil penelitian Jellen dan Urban (1987; dalam Supriadi 1998, h. 39) menyatakan tingkat kreativitas dilakukan di 8 negara dengan sampel 50 anak dan usia 10 tahun menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 7 negara lainnya, yaitu Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Kamerun, Zulu dan Indonesia.

Selanjutnya data hasil penelitian Munandar (1992, h. 52) mengenai fenomena kurangnya pengembangan kreativitas siswa dalam pelaksanaan di SD sebagai berikut:

1. Pendidikan formal di Indonesia lebih mementingkan pengembangan nalar, sementara rangsangan daya fikir terabaikan. Bahkan pada beberapa kasus di sekolah cenderung menghambat kreativitas.
2. Di sekolah siswa dilatih hanya untuk mencari satu jawaban dari suatu persoalan. Jawaban harus bersifat tunggal dan seragam, sesuai dengan yang diinginkan guru.
3. Iklim pendidikan formal bukan saja belum memberi porsi memadai bagi pengembangan kreativitas siswa, dan hal-hal tertentu justru menghambat kreativitas. Keunikan siswa sebagai pribadi dan kreativitas sebagai ungkapan dari keunikan itu kurang dihargai.
4. Pendidikan di sekolah lebih menuntut konformitas alias keseragaman. apa yang disebut berfikir *divergen*, yang menghargai perbedaan-perbedaan dalam mengekspresikan pendapat terhadap suatu persoalan justru tertutup.

Upaya meningkatkan pengembangan kreativitas siswa merupakan suatu hal yang seyoginya memperoleh perhatian penting dari pihak sekolah, terutama Bimbingan dan Konseling (BK), Menurut Kartadinata (2011) BK peduli terhadap upaya membantu manusia mencapai pribadi yang utuh, serta upaya pengembangan kemampuan nalar yang motekar (kreatif) serta sebagai jembatan

bagi siswa untuk menjadi individu yang sehat dan produktif. BK berfungsi untuk menggali dan mengembangkan potensi siswa secara optimal, serta mempunyai tugas dan tanggung jawab yang sama dalam membina perkembangan termasuk pengembangan kreativitas siswa sebagai tuntutan terlaksannya pendidikan yang berilmu dan bermutu.

Pengembangan kreativitas siswa dilakukan dalam seluruh area perkembangan. Dengan demikian, penyusunan dan pelaksanaan pengembangan kreativitas mengacu pada *mentally appropriate practice*, seiring dengan area perkembangannya yaitu kognitif, emosi, sosial, dan motorik (Kartadinata, 2003).

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah melalui bermain. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan hasrat bereksplorasi, dan melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi (Kartadinata, 2003). Selanjutnya Muro & Kottman (Masnipal, 2008) menyatakan bahwa bermain merupakan bentuk *self expression* bawaan anak. Melalui bermain, individu mengeksplorasi dunia, mengembangkan kemampuan untuk menguasai dunianya, dan mengolah kreativitas mereka. Menurut Santrock, (1988) bermain anak dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Serta merupakan jendela dalam mengungkapkan dan mempelajari emosi dirinya dan teman-temannya.

Salah satu layanan bimbingan untuk mengembangkan kreativitas siswa yang dapat dilakukan yaitu, metode bimbingan kelompok dengan teknik permainan kelompok. Rusmana (2009c, h. 15) mengungkapkan terdapat keterkaitan antara permainan dengan kemampuan berfikir kreatif, yaitu terletak pada proses kognisi

dalam permainan dimana kemampuan berfikir *divergen* merupakan kemampuan siswa dalam mengembangkan sejumlah gagasan, tema, cerita dan simbol secara kreatif.

Permainan kelompok sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, karena dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afektif dan proses interpersonal siswa. Proses permainan yang dilihat dari proses kognisi meliputi, organisasi, berfikir *divergen*. Permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya (Rusmana, 2009c, h. 16-17).

Mencermati pentingnya kreativitas bagi siswa maka penelitian ini difokuskan pada bagaimana upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa SD. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa SD adalah dengan menggunakan permainan kelompok. Berdasarkan deskripsi tersebut maka skripsi ini diberi judul “Efektivitas Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Keberadaan BK dalam pendidikan di Sekolah Dasar terkait erat dengan sistem pendidikan dasar 9 tahun, menghendaki Sekolah Dasar tidak hanya mengantarkan siswanya untuk tamat belajar, melainkan harus membantu siswa mengembangkan segenap potensi yang ada pada diri siswa secara individual dalam segenap dimensi kemanusiaanya (termasuk kreativitas), agar menjadi siswa

yang seimbang antara kehidupan individual dan sosialnya, jasmaniah dan rohaniyah, dunia dan akhiratnya (Kartadinata dkk, 2002).

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan Sekolah Dasar yang selama ini lebih menekankan pada hafalan konten yang kurang bermakna bagi dirinya semata, pendidikan sekolah seyogyanya diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada anak (*child centered*), dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan taraf perkembangan siswa (*developmentally appropriate practice*) seiring dengan area perkembangannya yaitu kognitif, emosi, sosial dan motorik (Kartadinata dkk, 2002).

BK peduli terhadap upaya membantu siswa mencapai pribadi yang utuh, mengembangkan potensi siswa secara optimal, serta berfungsi untuk pengembangan dan peningkatan, salah satunya pengembangan kreativitas dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa yaitu melalui Bimbingan Kelompok, dengan teknik permainan kelompok. Rusmana (2009c) mengungkapkan ada keterkaitan antara permainan kelompok dengan kreativitas yaitu terletak pada proses kognisi yang menekankan pada pencapaian kemampuan berfikir *divergen* merupakan kemampuan anak dalam mengembangkan sejumlah gagasan, tema, cerita dan simbol secara kreatif. Seyogianya permainan kelompok dapat memberikan upaya dalam mengembangkan kreativitas siswa disekolah.

Dalam pelaksanaan di SD Negeri Cirateun Bandung pengembangan kreativitas siswa melalui permainan kelompok tidak terlaksana secara optimal, disebabkan tidak adanya guru BK dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas dan peralatan permainan kelompok yang belum menunjang secara optimal.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dalam sub-bab sebelumnya, maka pertanyaan penelitian dalam skripsi ini adalah “Apakah permainan kelompok efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun pelajaran 2011/2012?”

Sebagai studi pendahuluan untuk menyusun permainan kelompok pertanyaan penelitian tersebut diatas dirinci menjadi pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

1. Bagaimana Gambaran kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 sebelum memperoleh permainan kelompok ?
2. Bagaimana Gambaran Aspek-aspek kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 sebelum memperoleh permainan kelompok ?
3. Bagaimana Gambaran Efektivitas Permainan Kelompok untuk mengembangkan Kreativitas Siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 setelah memperoleh permainan kelompok ?
4. Bagaimana Gambaran Efektivitas Permainan Kelompok untuk mengembangkan Aspek-aspek Kreativitas Siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 setelah memperoleh permainan kelompok ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui dan membuktikan secara empiris tentang efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan kreativitas pada siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Ajaran 2011/2012. Secara khusus tujuan penelitian ini menemukan hal-hal berikut ini.

1. Gambaran kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 sebelum memperoleh permainan kelompok.
2. Gambaran Aspek-aspek kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 sebelum memperoleh permainan kelompok.
3. Gambaran Efektivitas Permainan Kelompok untuk mengembangkan Kreativitas Siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 setelah memperoleh permainan kelompok.
4. Gambaran Efektivitas Permainan Kelompok untuk mengembangkan Aspek-aspek Kreativitas Siswa kelas IV SD Negeri Cirateun Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012 setelah memperoleh permainan kelompok.

5. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis peneliti diharapkan menghasilkan dan memberikan gambaran mengenai metode layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kelompok untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa secara optimal.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru Kelas

Secara praktis peneliti diharapkan dapat memberikan informasi empiris tentang pemanfaatan permainan kelompok sebagai salah satu cara untuk mengembangkan berfikir kreatif siswa, serta mengupayakan untuk mengadakan pelatihan mengenai mekanisme permainan kelompok kepada guru wali kelas Sekolah Dasar Negeri Cirateun Bandung.

b. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Secara praktis peneliti diharapkan dapat memberikan sumber informasi secara empiris mengenai fenomena kemampuan berfikir kreatif di Sekolah Dasar dan upaya layanan BK Kelompok menggunakan teknik permainan kelompok untuk mengembangkan kreativitas siswa SD, sebagai bahan referensi pada mata kuliah BK Kelompok dan BK Anak.

c. Bagi Dinas Pendidikan

Secara praktis peneliti diharapkan dapat memberikan informasi empiris tentang pentingnya pengembangan kreativitas siswa pada jenjang Sekolah dasar pada Dinas pendidikan serta mengupayakan surat rekomendasi dari pihak sekolah untuk memfasilitasi siswa di SD Negeri Cirateun Bandung dengan adanya tenaga pendidik guru BK.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Secara praktis peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait membandingkan gambaran umum tingkat kreativitas siswa pada setiap jenjang pendidikan TK, SMP, SMA dan PT, dilihat dari

pola asuh orang tua, tingkat prestasi, dan faktor-faktor sosial budaya dalam kreativitas sehingga gambaran yang dihasilkan cenderung dinamis dan menyeluruh.

6. Asumsi Penelitian

Asumsi-asumsi dasar yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bimbingan dan Konseling peduli terhadap upaya membantu manusia mencapai pribadi yang utuh, serta upaya pengembangan kemampuan nalar yang motekar (kreatif) serta sebagai jembatan bagi siswa untuk menjadi individu yang sehat dan produktif (Kartadinata, 2011).
2. Pada dasarnya kreativitas dimiliki semua individu walaupun derajat yang dapat dipelajari, dimanipulasi dengan sengaja, dan dapat dilatih (Munandar, 2009). Hal ini berarti semua orang dapat menjadi kreatif apabila diberikan latihan-latihan yang sesuai.
3. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan hasrat bereksplorasi, dan melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi (Kartadinata dkk, 2002).
4. Permainan kelompok melatih dan mempermudah kemampuan-kemampuan berfikir kreatif, pemecahan masalah, penanganan, dan perilaku sosial anak. (Rusmana, 2009c).
5. Permainan kelompok ditargetkan dan dihasilkan dari proses kognitif, afektif, dan interpersonal siswa. (Rusmana, 2009c).

7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Permainan kelompok efektif untuk mengembangkan kreativitas pada siswa SD”

8. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dirancang untuk menjawab hipotesis secara spesifik. Data hasil penelitian dijelaskan secara akurat dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik mengenai efektivitas permainan kelompok dalam mengembangkan kreativitas siswa secara nyata dalam bentuk angka sehingga memudahkan proses analisis dan penafsirannya (Sukmadinata, 2005).

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen semu (*quasi experimental*), yaitu mengujicobakan teknik permainan kelompok sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IV SDN Cirateun Bandung tahun pelajaran 2011/2012 dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan (Suryabrata, 1998, h. 33; Arikunto, 1997, h. 77).

Dalam metode ini menggunakan desain *Pretest-Posttest One Group Design*, yaitu dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan kepada satu kelompok.

9. Lokasi dan Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa SDN Cirateun Bandung dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Sampel penelitian diambil dengan

menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). pertimbangan dalam menentukan populasi penelitian di SDN Cirateun Bandung sebagai berikut:

1. Pada usia kelas IV (7-11 tahun) anak sedang mengalami masa transisi di sekolah, yaitu peralihan siswa dari kelas rendah ke kelas tinggi sehingga tekanan beban belajar lebih besar, dan dituntut berfikir *konvergen*.
2. Di Sekolah Dasar Cirateun Bandung menunjukkan kemampuan berfikir kreatif siswa belum optimal, yang ditandai oleh: (1) Aspek kelancaran, dimana siswa lebih ditekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan; (2) Aspek keluwesan, dimana siswa belum optimal dalam mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah secara kreatif; dan (3) Aspek keaslian, dimana siswa belum memiliki kemampuan dalam memikirkan dan mengkombinasikan alternatif jawaban secara banyak, unik dan benar.