

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap individu pasti akan mengalami tahapan-tahapan perkembangan secara terus menerus selama rentang kehidupannya (Yusuf, 2007). Perkembangan, menurut Hurlock (1992) adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Selain itu, Chaplin (2002) mendefinisikan perkembangan sebagai sebuah perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, dari semenjak lahir hingga mati. Sedangkan Santrock (2006:23) mendefinisikan perkembangan sebagai berikut:

“Development is the pattern of change that begins at conception and continues through the life span. Most development involves growth, although it includes decay (as in death and dying). The pattern of movements is complex because it is product of several processes – biological, cognitive, and socioemotional”

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai dari konsepsi dan terus berlanjut sepanjang rentang kehidupan. Kebanyakan dari perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun didalamnya terdapat kehancuran (seperti dalam kematian dan sekarat). Pola dari pergerakannya termasuk rumit karena merupakan hasil dari beberapa proses seperti biologis, kognisi, dan sosio-emosional.

Perkembangan setiap individu secara umum tidak akan sama satu dengan yang lain. Terdapat beberapa perkembangan yang terjadi pada seorang individu, dan salah satu yang perkembangannya sangat pesat adalah

perkembangan kognitif (Hurlock, 1992). Kognitif menurut Sternberg (2001) merupakan suatu proses bagaimana individu memahami, belajar, mengingat dan berpikir tentang suatu informasi. Proses perkembangan kognitif menurut Piaget (Sternberg, 2001) meliputi beberapa aspek penting yaitu, 1) Skema, merupakan aspek untuk memahami dan mengerti dunia, 2) Asimilasi dan Akomodasi, aspek ini berkaitan dengan bagaimana aspek skema memperoleh informasi, asimilasi terjadi ketika skema mendapatkan informasi yang memperbarui skema yang telah ada sebelumnya, sementara akomodasi terjadi ketika informasi yang diterima merupakan hal yang baru, 3) Organisasi, merupakan pengelompokan dari perilaku dan pemikiran yang terisolir kedalam sistem pengelompokan yang lebih tinggi, 4) Equilibrasi, equilibrasi adalah mekanisme yang bertujuan untuk menjelaskan bagaimana seorang anak beralih dari suatu tingkatan pemikiran ke tingkat berikutnya. Peran kognitif seperti yang telah dijelaskan dalam definisi sebelumnya sangat beragam, salah satu *output* dari perkembangan kognitif adalah kreativitas (Hurlock, 1992).

Kreativitas menurut Munandar (1999) merupakan hasil karya manusia dalam bentuk unsur-unsur kebudayaan yang abadi, dan merupakan fenomena yang tetap melekat pada kehidupan manusia dan juga hasil interaksi antara manusia dengan lingkungannya (budaya), setiap orang memiliki potensi kreatif dan potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar terwujud dalam perilaku dan karya-karya yang bermakna, untuk itu diperlukan kondisi yang mendukung untuk pengembangan kreativitas tersebut. Rohidi (1994)

mengatakan bahwa kreativitas memegang peranan penting yaitu sebagai jiwa dari perkembangan atau perubahan dan kemajuan bangsa. Ditinjau dari wawasan ini kreativitas bukan sekedar potensi, tetapi telah menjadi sebuah nilai sebagai tolak ukur dalam menentukan status keberadaan manusia.

Kreativitas sangat penting bagi terbentuknya seorang individu yang berkualitas, bahkan Sahlan dan Maswan (1988) menyatakan bahwa manusia semakin menyadari bahwa sumber keberhasilan terletak pada studi kreatifnya. Jadi penentu kesuksesan seseorang bukan semata-mata kepandaian melainkan juga kreativitasnya. Selain itu, Mamik T Mokot (Khotimah, 2010) berpendapat bahwa kreativitas harus dikembangkan, karena kreativitas dan kecerdasan tidak akan berisi dan berkembang bila dibiarkan begitu saja, maka penting bagi kita untuk mengupayakan berkembangnya kreativitas ini. Karena kreativitas bukanlah hasil, melainkan harus diupayakan sedini mungkin. Artinya, kesadaran untuk memupuk kreativitas harus dirintis sejak masa kanak-kanak, sehingga pada tahap perkembangan selanjutnya anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif.

Guilford (1971) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu kemampuan berpikir divergen atau pemikiran dalam menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama, selain itu terdapat faktor penting yang merupakan sifat dari kemampuan kreatif yaitu : fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

Pertumbuhan kreativitas dimulai sejak manusia dilahirkan dan berkembang terus sesuai dengan berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas selain faktor internal adalah faktor eksternal seperti rangsangan lingkungan sekitar tempat individu tersebut tinggal (Suryabrata, 2006). Munandar (1992) memberikan sebuah pendapat bahwa kreativitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungan. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun dari lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreativitas. Selain itu, Torrance (Munandar, 1999) dalam penelitiannya di tujuh Negara (Amerika Serikat, Australia, Samoa, Jerman, India, Yunani, dan Filipina) menemukan adanya faktor sosial budaya yang kuat mempengaruhi arah dari perkembangan kreativitas, tingkatan fungsi dari kreativitas, dan jenis dari fungsi kreativitas yang mengalami penguatan. Pada budaya tertentu kreativitas dalam perkembangannya dapat bersifat *continue*, namun dalam beberapa budaya lainnya bersifat terputus-putus.

Kreativitas terbagi menjadi beberapa jenis, beberapa diantaranya adalah kreativitas verbal dan figural (Solso, 1995). Kreativitas verbal adalah jenis kreativitas yang berhubungan dengan aktivitas verbal seperti bicara, membaca, pengolahan kata-kata, dan lain sebagainya. Kreativitas verbal menurut Thurstone (Sternberg, 1999) adalah pemahaman akan hubungan kata, kosakata dan penguasaan komunikasi. Sedangkan kreativitas figural adalah jenis kreativitas yang membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan gambar, seperti spasial (keruangan), dan lain sebagainya.

Kreativitas menurut Suryabrata (2006) tidak selalu berhubungan dengan pencapaian yang besar atau yang rumit saja, melainkan juga berhubungan dengan prestasi-prestasi sederhana seperti dalam bidang berbagai bidang kehidupan sehari-hari salah satunya adalah bidang pendidikan baik itu pendidikan non-formal pada lingkungan sosial maupun pada pendidikan formal pada lembaga penyelenggara pendidikan, seperti yang tertulis pada Undang-undang SPN tahun 2003, bahwa tujuan pendidikan antara lain adalah “mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik“, sejalan dengan perkembangan aspek-aspek yang lain, seperti keimanan dan ketaqwaan, kecerdasan, keterampilan, semangat kebangsaan dan lain-lain, sehingga tercipta keseimbangan dan keselarasan.

Dalam upaya lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia perlu dikembangkan iklim belajar pembelajaran yang konstruktif bagi berkembangnya kreativitas siswa. Berdasarkan kutipan diatas, kreativitas diharapkan akan mampu menunjang proses pendidikan sehingga akan mampu menciptakan hasil yang baik yaitu prestasi belajar.

Prestasi belajar menurut Yapsir Gandhi Wirawan dalam Suryabrata (2006) adalah hasil yang dicapai seorang siswa dalam usaha belajarnya sebagaimana dicantumkan di dalam nilai rapornya. Melalui prestasi belajar seorang siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar. Salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum pengajaran dasar di Indonesia adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Penelitian yang dilakukan oleh Getzels dan Jackson (Jackson dan Messick, 1967) terhadap prestasi belajar dari 26 responden yang memiliki kreativitas tinggi dan 28 responden yang memiliki kecerdasan tinggi menyimpulkan bahwa dalam prestasi belajarnya kedua kelompok ini tidak berbeda. Penelitian lain yang meneliti mengenai hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar pada mata pelajaran karya oleh Paraswati (2004) mengemukakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara tingkat kreativitas dengan prestasi belajar mata pelajaran kerajinan tangan. Se jauh ini penelitian lain mengenai hubungan kreativitas dengan tingkat prestasi belajar mata pelajaran IPA masih sangat terbatas. Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai variabel-variabel ini lebih banyak meneliti pada masa kanak-kanak, dan penelitian pada remaja masih sangat terbatas.

Pada lingkungan pendidikan, terutama pada tingkat sekolah menengah atas, pemberian metode pengajaran sering fokus pada metode ceramah satu arah dari pengajar ke siswa, metode ini memungkinkan pengajar untuk memberikan wawasan dan ilmu baru kepada siswa, akan tetapi banyak siswa yang tidak mampu mengikuti apa yang disampaikan oleh pengajar sehingga tidak mengerti materi yang disampaikan. Kelemahan metode ini akan mengakibatkan kurang terasahnya kreativitas siswa karena tidak dibiasakan untuk mencari sendiri materi yang akan disampaikan, melainkan hanya menunggu materi yang akan diberikan oleh pengajarnya saja. Metode ajar ini banyak digunakan oleh pengajar-pengajar di hampir semua sekolah menengah atas, salah satunya adalah di SMAN 4 Bandung.

Sekolah Menengah Atas (SMA) 4 Bandung merupakan salah satu sekolah yang menjadi pilihan favorit untuk meneruskan jenjang pendidikan. Sekolah ini terdapat pada kluster 1 untuk pemilihan sekolah yang artinya harus menjadi pilihan pertama untuk dapat masuk ke sekolah ini. SMAN 4 Bandung pada tahun 2010 memperoleh sertifikat ISO:9001 yang menunjukkan bahwa kualitas pendidikan pada lembaga ini mendapat pengakuan secara internasional. Sertifikat ini juga menunjukkan bahwa kualitas pengajaran disini sudah memenuhi standar internasional sehingga menunjang prestasi yang lebih baik. Nilai ulangan harian mata pelajaran IPA di kelas XI-IPA pada sekolah ini yang cukup banyak berada dibawah standar kompetensi menunjukkan adanya permasalahan pada mata pelajaran ini. Atas pertimbangan diatas, penulis memilih lembaga ini menjadi tempat penelitian dan memfokuskan penelitian ini kepada “Hubungan Antara Kreativitas Dengan Tingkat Prestasi Belajar Mata pelajaran IPA Pada Remaja kelas XI IPA di SMAN 4 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terlihat bahwa kreativitas memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA. Adapun rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kreativitas siswa kelas XI-IPA SMAN 4 Bandung tahun pelajaran 2011/2012?
2. Bagaimana gambaran prestasi belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas XI-IPA SMAN 4 Bandung tahun pelajaran 2011/2012?

3. Adakah hubungan yang signifikan antara kreativitas dan prestasi belajar mata pelajaran IPA siswa kelas XI-IPA SMAN 4 Bandung tahun pelajaran 2011/2012?

1.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu kreativitas sebagai variabel bebas dan prestasi belajar mata pelajaran IPA sebagai variabel terikat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa kelas XI IPA di SMAN 4 Bandung tahun pelajaran 2011/2012.
2. Untuk mengetahui gambaran prestasi belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas XI IPA di SMAN 4 Bandung tahun pelajaran 2011/2012.
3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kreativitas dan prestasi belajar mata pelajaran IPA siswa kelas XI IPA di SMAN 4 Bandung tahun pelajaran 2011/2012.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:
 1. Menambah kekayaan ilmu khususnya dalam hubungan kreativitas dengan prestasi belajar.

2. Temuan-temuan ini dapat dijadikan bahan pengembangan teoritik, atau dijadikan bahan kajian untuk mengkaji berbagai teori yang selama ini telah terakumulasi sehingga dapat melahirkan kembali temuan ilmiah yang lebih produktif.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:
1. Memberikan masukan yang bermanfaat untuk pihak sekolah agar setiap pendidik atau pengajar selalu memberikan kesempatan, rangsangan, dan fasilitas kepada siswanya agar mampu mengembangkan kreativitasnya dan mampu berpikir kreatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswanya.
 2. Untuk siswa penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi pedoman dalam mengembangkan kreativitas dan meningkatkan prestasinya terutama dalam mata pelajaran IPA.