

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Gelombang revolusi industri 4.0 yang terjadi saat ini telah membawa perubahan fundamental pada berbagai tatanan kehidupan manusia. Di satu sisi banyak aspek kemajuan yang memberi dampak pada kemudahan-kemudahan, namun di sisi lain juga menimbulkan munculnya tantangan baru abad 21 yang memerlukan keterampilan khusus dalam menyikapinya. Bahkan menurut Suwardana (2018) perubahan ini termasuk juga membawa implikasi berupa tantangan-tantangan baru dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dikaji dari adanya pembaharuan kurikulum serta visi pendidikan Indonesia.

Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di SMA (2017) menyebutkan bahwa tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 mencanangkan tiga keterampilan penting dalam membangun generasi emas 2045 yaitu penumbuhan kualitas karakter, literasi dasar dan kompetensi 4C (*critical thinking, creative thinking, communication dan collaboration*). Saat ini Kurikulum 2013 mengalami pembaharuan bergeser menuju kurikulum baru yang memiliki tujuan mewujudkan profil pelajar Pancasila yakni sebagai bentuk perwujudan pelajar Indonesia atau sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil pelajar pancasila memiliki enam ciri utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis dan mandiri.

Berdasarkan paparan di atas, jelaslah bahwa kreativitas merupakan salah satu dari keterampilan yang harus dimiliki dan perlu dikuasai oleh siswa sebagai pencapaian tujuan kurikulum sekaligus sebagai keterampilan hidup demi kesuksesan di masa depan. Hal ini sejalan dengan *National Education Association*

(NEA, 2015) yang mengidentifikasi terdapat empat kelompok kompetensi keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah 4c yaitu *critical thinking, creative thinking, communication dan collaboration*. Kompetensi ini akan dapat mengembangkan kemampuan daya jual atau *marketability*, kemampuan bekerja atau *employability* dan kesiapan menjadi warga negara yang baik atau *readiness for citizenship* (Partnership for 21st Century Skills ;P21, 2008). Dalam wilayah kajian di Asia, Fasli Jalal (2008) mengutip dari Kai Min Cheng menyebutkan bahwa the 21st century skills and literacies mencakup *basic skills, technology skills, problem solving skills, communication skills, critical and creative skills, information/digital skills, inquiry/reasoning skills, interpersonal skills, dan multicultural and multilingual skills*.

Sebagai salah satu keterampilan khusus yang dibutuhkan dan perlu dimiliki oleh siswa sebagai generasi muda, kreativitas dianggap penting guna mempersiapkan masa depan dalam menghadapi ketidakpastian perubahan zaman serta agar dapat beradaptasi terhadap perubahan terus menerus baik secara pribadi maupun profesional (Karpova, Marcketti & Barker, 2011). Hal ini sependapat dengan Carnegie (James, 1988) yang menyatakan bahwa pengembangan kreativitas sangat perlu untuk dilakukan agar dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Munandar (2002) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan proses pengaktualisasian diri. Sedangkan aktualisasi diri menurut Maslow (Alwisol, 2004) adalah salah satu kebutuhan tertinggi manusia. Kreativitas juga membantu menemukan sudut pandang baru dari situasi yang dihadapi dan menghasilkan ide baru serta dianggap penting karena mempersiapkan siswa saat ini dan membantu menghasilkan ide baru. Kreativitas juga berkaitan dengan pemberian solusi dan penciptaan teknologi baru di masa depan sehingga mengembangkan kreativitas siswa merupakan tujuan penting dari pendidikan (Wolska-dlugosz, 2015). Siswa yang dapat mengaktualisasikan diri sebagai pelajar yang kreatif akan mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat dan berdampak baik pada kehidupan sebagaimana elemen

kunci kreatif adalah menghasilkan gagasan yang orisinal dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal (cerdasberkarakter. kemdikbud.go.id).

Namun demikian, kenyataan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas di Indonesia termasuk di jajaran yang lebih rendah dibandingkan negara lain di dunia. Berdasarkan data *Global Creativity Index (GCI) 2015* Indonesia berada pada peringkat 115 dari 139 negara (kompasiana.com). Survei yang dilakukan *Martin Prosperity Institute* ini menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator yaitu teknologi, *talent* dan toleransi. Bagian *talent* terkait kapasitas sumber daya manusia yang diperbandingkan karena dianggap mempengaruhi perkembangan teknologi dan pertumbuhan ekonomi.

Menurut Sambadda (2012) kreativitas yang rendah mengakibatkan rendahnya kemampuan dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran kontekstual. Kreativitas sudah lama menjadi sorotan peneliti untuk kemudian dikembangkan dan diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Dalam konteks sekolah, secara umum, kreativitas tidak sedang dikembangkan sebagaimana mestinya. Kegiatannya cenderung lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berfikir *konvergen* sementara itu kemampuan *divergen* yang menjadi dasar kemampuan berfikir kreatif masih kurang dikembangkan (Munandar. 1999). Kondisi ini dijelaskan Rahmadian (2009) pada penelitiannya tentang pengembangan kreativitas melalui pendekatan ekologis yang menyatakan bahwa saat ini kondisi proses pendidikan di Indonesia masih menunjukkan angka yang rendah dalam pengembangan kreativitas. Hal ini terjadi karena kurang optimalnya peran sekolah dalam mendorong kreativitas peserta didik. Pengembangan kurikulum, kegiatan belajar di sekolah dan pelaksanaan evaluasi lebih menekankan pada aspek kemampuan mengingat dan memahami materi pelajaran serta kemampuan berfikir logis-kritis.

Kreativitas yang merupakan bagian dari karakter juga menjadi bagian yang kurang dikembangkan saat ini. Hal ini membuat kreativitas anak di Indonesia tidak tumbuh dan berkembang dengan baik. Selain itu, sebagian besar siswa sering merasakan tidak termotivasi karena pengajaran yang monoton dan berulang-ulang

(Piske, 2014). Fenomena ini bertolak belakang dengan pendidikan yang memiliki tujuan diantaranya adalah mengembangkan potensi siswa agar kreatif seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 Pendidikan Nasional. Jelaslah bahwa kreativitas peserta didik saat ini belum dapat berkembang dengan optimal.

Hasil temuan data pada studi pendahuluan melalui penyebaran angket untuk mengetahui gambaran umum tingkat kreativitas peserta didik kelas X di SMK Negeri 4 Sukabumi didapatkan data bahwa sebanyak 105 dari 152 peserta didik (69.07%) berada pada kategori sedang. Kemudian berdasar data hasil kreativitas SMKN 1 Katapang yang dilakukan oleh LAB PPB UPI didapatkan data bahwa sebanyak 63 siswa berada di kategori sangat tinggi, 148 siswa berada di kategori tinggi, 195 siswa berada di kategori sedang, 172 siswa berada di kategori rendah dan 26 siswa berada di kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan tingkat kreativitas perlu dikembangkan, khususnya pada siswa SMK. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan perilaku dan sikap yang kurang kreatif. Kurang berkembangnya kreativitas siswa mengakibatkan kegiatan belajar tidak efektif, dan kurangnya kemampuan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan dan menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi di masa kini dan masa depan. Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan melakukan upaya pengembangan kualitas pendidikan dalam hal ini dapat dilakukan melalui pemberian layanan bimbingan dan konseling yang sistematis, terarah dan berkesinambungan.

Siswa SMK merupakan individu yang sedang berada pada tahap remaja, Pada tahap ini disebut juga sedang pada tahap transisi pada aspek perkembangan dan kehidupannya khususnya menyangkut aspek fisik, kognisi, sosial, emosi, moral dan religius. Berdasarkan urgensi bimbingan dan konseling di sekolah serta dalam upaya mengembangkan potensi siswa, guru bimbingan dan konseling di sekolah hendaknya dapat memahami tugas perkembangan siswa serta memfasilitasi siswa untuk mencapai tugas-tugas perkembangan sesuai tahapan perkembangannya.

Dalam hal ini dapat diimplementasikan melalui program bimbingan dan konseling melalui strategi layanan tertentu sesuai kebutuhan siswa.

Pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) yang tercantum dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan BK SMK Tahun 2016 dan Model Inspiratif Layanan BK di SMK tahun 2021 disebutkan bahwa terdapat sebelas aspek perkembangan dalam layanan bimbingan dan konseling, yaitu 1) landasan hidup religius, 2) landasan perilaku etis; 3) kematangan emosi; 4) kematangan intelektual; 5) kesadaran tanggung jawab; 6) kesadaran gender; 7) pengembangan pribadi; 8) perilaku kewirausahaan/kemandirian perilaku ekonomis; 9) wawasan dan persiapan karir; 10) kematangan hubungan dengan teman sebaya dan 11) mencapai kematangan dan kesiapan diri untuk menikah dan berkeluarga.

Pengembangan kreativitas pada siswa termasuk ke dalam capaian perkembangan kematangan intelektual dan pengembangan diri. Pada perkembangan kematangan intelektual yaitu kemampuan siswa dalam memperoleh dan mengelola informasi, memecahkan masalah dan mengambil keputusan serta mengembangkan diri sebagai pembelajar sepanjang hayat. Sedangkan dalam capaian layanan pengembangan diri yaitu diharapkan memiliki kemampuan dalam mengembangkan kesadaran akan keunikan diri, minat potensi serta menampilkan kemandirian dalam berperilaku sesuai dengan keberadaan dirinya. Adapun bidang layanan bimbingannya termasuk layanan bimbingan pribadi dan bimbingan belajar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas pada siswa adalah dengan menciptakan lingkungan yang kondusif yang memberi peluang pada hasil yang diinginkan. Simonthon (Huey. 2000:30) mengatakan bahwa : *“Creative output can be linked to environmental variables, including cultural diversity, war, availability of creative role models, availability of resources (financial support) and the number of competitors in a domain.”* Sekolah dapat menjadi tempat yang kondusif dalam perkembangan kreativitas yaitu dengan penciptaan lingkungan belajar yang kondusif serta menstimulasi keterlibatan pelajar, lingkungan fisik dan iklim belajar. Fungsi pendidikan berfungsi sebagai blok bangunan modal manusia

melalui memperlengkapi siswa dengan pengetahuan dan kapasitas kreatif (Lin, 2011; NACCCE, 1999). Pembuatan kebijakan dan reformasi kurikulum dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ini (Feldman & Benjamin, 2006; Shaheen, 2010).

Dalam pendidikan, pertimbangan yang paling menonjol untuk mempromosikan kreativitas adalah kepribadian, pengetahuan, motivasi, pemikiran dan gaya belajar, gaya mengajar, penilaian dan penghargaan, dan lingkungan. (Tsai, Kuan Chen, 2012). Pentingnya lingkungan dalam peningkatan kreativitas siswa senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Richardson, Carmen dan Punya Mishra (2018) memaparkan bahwa desain lingkungan pembelajaran yang disengaja adalah area yang belum banyak terlihat perhatian dalam literatur penelitian pendidikan, namun sangat penting untuk mendukung kreativitas pada siswa. Lingkungan belajar yang ditemukan yaitu tiga bidang utama yaitu keterlibatan pelajar, lingkungan fisik dan iklim belajar. Hal ini senada dengan pendapat Tice (Derlega, et al, 2005) yang mengatakan bahwa interaksi sosial memainkan peranan yang sangat krusial dalam perkembangan kepribadian seseorang. Karakteristik interaksi yang berkualitas yang dapat mempengaruhi kepribadian kreatif menurut Supriadi (1985) meliputi aspek partisipasi dan kerjasama, aspek keterbukaan sikap, dan aspek kebebasan untuk mengadakan eksplorasi dan refleksi. Dijelaskan pula bahwa lingkungan yang mendukung kreativitas yaitu guru harus memainkan peran penting sebagai pembimbing, fasilitator dan rekan belajar serta bereksperimen bersama siswa.

Guru bimbingan dan konseling harus menyadari bahwa mereka memiliki peran penting dalam perkembangan potensi kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Sertkahya (2015) yang menyimpulkan perlunya menciptakan lingkungan belajar dimana siswa dapat merasakan dan menghasilkan ide-ide otentik untuk mengembangkan kreativitas di sekolah. Permasalahan ini dapat terjawab dengan mengaplikasikan metode bimbingan kelompok berbasis pengalaman atau *experiential learning* dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah yang memfasilitasi munculnya pengalaman-pengalaman nyata sebagai sumber bimbingan bagi siswa. David Kolb (1984) mengungkapkan bahwa *experiential*

learning menekankan pada proses pembelajaran holistik meliputi aspek *thinking, feeling, doing*. Budaya *experiential learning* ini didasarkan pada keyakinan bahwa belajar merupakan hasil pengalaman seseorang secara langsung dan belajar yang terbaik terjadi ketika melibatkan semua perasaan seseorang secara aktif. Pendekatan ini bertujuan mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada (Mugiarso, 2017). Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan.

Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling berbasis *eksperiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan apa yang akan mereka kembangkan dan bagaimana cara membuat konsep dari pengalaman yang dialami sehingga siswa aktif terlibat dalam layanan. Pemberian bimbingan kelompok berbasis pengalaman merangsang siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai moral dan keterampilan-keterampilan berarti dari pengalaman empiris untuk kemudian diorganisasikan dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Berdasarkan paparan di atas, berkenaan pentingnya peningkatan kreativitas pada siswa maka diperlukan penelitian tentang Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan *Experiential Learning* untuk Mengembangkan Kepribadian Kreatif Siswa.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya maka yang menjadi pokok permasalahan adalah adanya kesenjangan antara harapan yang hendak dicapai antara tujuan pendidikan yang menciptakan siswa yang memiliki kreativitas dengan kenyataan di lapangan. Berdasarkan hasil temuan data melalui penyebaran angket untuk mengetahui gambaran umum tingkat kreativitas peserta didik kelas X di SMK Negeri 4 Sukabumi didapatkan data bahwa sebanyak 105 dari 152 peserta didik (69.07%) berada pada kategori sedang, kemudian berdasar data hasil kreativitas SMKN 1 Katapang yang dilakukan oleh

LAB PPB UPI didapatkan data bahwa sebanyak 63 siswa berada di kategori sangat tinggi, 148 siswa berada di kategori tinggi, 195 siswa berada di kategori sedang, 172 siswa berada di kategori rendah dan 26 siswa berada di kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan tingkat kreativitas perlu dikembangkan, khususnya pada siswa SMK.

Penelitian ini difokuskan untuk memaparkan temuan mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa. Secara lebih terperinci, rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah deskripsi profil kepribadian kreatif siswa kelas X SMKN 1 Cimahi Kota Cimahi Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah rumusan program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* dalam mengembangkan kepribadian kreatif siswa kelas X SMKN 1 Cimahi Kota Cimahi Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kepribadian kreatif siswa kelas X SMKN 1 Cimahi Kota Cimahi Tahun Ajaran 2021/2022?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan data empirik tentang temuan mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Adapun tujuan khususnya adalah mengetahui fakta empirik tentang :

1. Profil kepribadian kreatif siswa SMK Negeri 1 Cimahi Kota Cimahi tahun ajaran 2021/2022.
2. Rumusan program bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning* dalam mengembangkan kepribadian kreatif siswa SMKN 1 Cimahi Kota Cimahi Tahun Ajaran 2020/2021.

3. Efektivitas bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning* dalam mengembangkan kepribadian kreatif siswa SMKN 1 Cimahi Kota Cimahi Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu khususnya ilmu bimbingan dan konseling, sebagai informasi, bahan kajian dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya tentang efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning* dalam mengembangkan kepribadian kreatif siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat bagi konselor atau guru BK hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan konselor atau guru BK dalam upaya mengembangkan kreativitas remaja dalam hal ini siswa di sekolah melalui bimbingan kelompok berbasis *experiential learning*.

Manfaat bagi siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dalam rangka mengembangkan kepribadian kreatif ini, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas setelah diberikan pelaksanaan pelayanan dasar bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning*.

Manfaat bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya sebagai informasi ilmiah yang dapat digunakan untuk mengenal, memahami dan mengarahkan peserta didik agar menjadi generasi pelurus yang memiliki kreativitas yang tinggi, melalui kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan model *experiential learning*.

1.5.Sistematika Penulisan Penelitian

Sistematika penulisan penelitian memberikan gambaran mengenai urutan penulisan dan keterkaitan antara bab satu dengan bab lainnya, yang disusun dalam 5 (lima) bab.

Bab I Pendahuluan mencakup latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

Bab II Kajian Pustaka mencakup uraian konsep utama dan teori-teori dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian mencakup pembahasan secara berurutan tentang pendekatan dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, validitas dan realibilitas, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian mencakup hasil penelitian dan pembahasan yang akan menjadi jawaban dari permasalahan pada penelitian ini.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi yang diberikan oleh peneliti terhadap hasil temuan