

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam UU RI No. 2 (1993:2) disebutkan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Kemudian dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (1993:91-92) dinyatakan pula, bahwa sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja.

Menyimak kedua pernyataan di atas nampak, bahwa peserta didik dipandang dan ditetapkan sebagai subjek dalam kegiatan pendidikan yang harus mendapatkan layanan sebaik-baiknya. Melalui pelayanan yang baik diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Di samping itu pula peserta didik akhirnya dapat dipersiapkan sebagai orang-orang atau sumber daya manusia yang berkualitas.

Dalam upaya mengembangkan potensi anak didik, guru memegang peran kunci khususnya dalam proses belajar di sekolah. Tanggung jawabnya pun amatlah berat, sebab guru sebagai pendidik kader-kader bangsa yang unik dan kompleks. Dikatakan unik sebab tiap peserta didik memiliki perbedaan

satu sama lain. Dikatakan kompleks sebab pendidikan ditujukan kepada pembentukan kepribadian secara utuh yang mencakup semua aspek kehidupan. Di samping itu guru berkewajiban untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan hal yang penting dan mejadi salah satu ciri manusia yang berkualitas. Munandar (1992:46) mengatakan bahwa kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini. Dalam GBHN (1993:158) dinyatakan pula bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang antara lain adalah manusia yang beriman, cerdas dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryono,dkk. (1995:4) pada tahun 1995 di Jawa Tengah diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Model proses belajar mengajar bercirikan peningkatan kemampuan berfikir kreatif dan kritis yang dihasilkan melalui pendidikan/pelatihan terbukti kondusif dan efektif untuk meningkatkan berfikir kreatif dan berfikir kritis siswa.

Datanya adalah sebagai berikut :

Mean \bar{x} nilai baku kreativitas (SS) pada kelompok eksperimen meningkat dari 44,32 menjadi 65,67 atau mean tingkat kreativitas (CQ) dari 83,64 menjadi 104,66. Demikian halnya mean nilai kemampuan berfikir kritis pada kelompok eksperimen meningkat dari 63,43 menjadi 68,47.

Menurut Munandar (1992:45) kreativitas atau berfikir kreatif merupakan suatu bentuk pemikiran yang kurang mendapat

perhatian dalam pendidikan formal. Di sekolah yang terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan dan kemampuan berfikir logis atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. Di samping itu sistem pembelajaran yang dilakukan di Indonesia adalah sistem klasikal.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Munandar di atas Rochman Natawijaya dalam Kadri (1992:6) mengatakan bahwa di sekolah kadang-kadang terjadi guru seakan-akan memaksa siswanya untuk menggunakan satu cara saja, misalnya dalam memecahkan masalah, guru melatih siswanya untuk menggunakan jalan tunggal yang menurut pendapatnya merupakan jalan yang paling mudah. Hal yang serupa itu mungkin dapat mempercepat penyelesaian akan tetapi siswa tidak diberi kesempatan yang luas untuk belajar kreatif.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Kreativitas merupakan salah satu ciri sumberdaya manusia yang berkualitas.
2. Kreativitas masih belum mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal, dan
3. Kreativitas kurang dapat dikembangkan dalam sistem pembelajaran yang bersifat klasikal.

Kondisi tersebut di atas membutuhkan pemikiran yang serius dan berbagai upaya dari para guru terutama dalam memiliki model pengajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Banyak model pembelajaran yang dapat dipergunakan. Bruce

Joyce dan Marsha Weill(1980:13) menyebutkan duapuluh lima buah model. Salah satu model pengajaran yang dikemukakan oleh Bruce Joyce dan Marsha Weill (1986:159) adalah model sinektik. Model sinektik ini masuk pada rumpun model pribadi. Penulis memilih model sinektik dengan alasan, bahwa model ini merupakan model pengajaran yang baru yang berguna untuk mengembangkan kreativitas.

B. Identifikasi Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar.

Tujuan pengajaran Bahasa Indonesia secara umum tertuang dalam GBPP Kurikulum Pendidikan Dasar sebagai berikut:

1. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan.
2. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
3. Siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

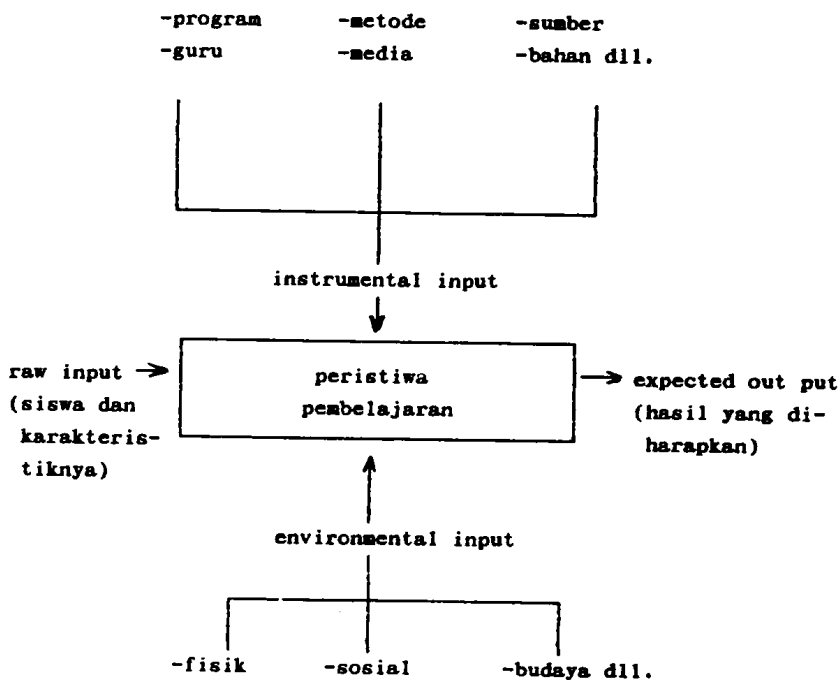
Dalam penggunaannya mata pelajaran ini mempunyai tujuan khusus diantaranya adalah:

1. Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman dan pesan secara lisan dan tertulis.
2. Siswa mampu mengungkapkan perasaan secara lisan dan tertulis dengan jelas.

3. Siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan dan tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan.
4. Siswa memiliki kegemaran menulis.

Tujuan-tujuan yang telah dikemukakan di atas dapat tercapai apabila guru memiliki kemampuan dalam mengorganisasikan isi pelajaran dan menguasai model-model pengajaran yang dapat melatih dan mengembangkan kreativitas belajar siswanya.

Panduan konseptual dalam mengkaji unsur-unsur yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat digambarkan sebagai berikut :



(Abin Syamsuddin, 1990 : 12)

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa variabel-variabel yang menentukan terhadap kualitas hasil belajar siswa berada pada suatu proses yang saling keterkaitan dan saling ketergantungan.

Expected output, menunjukkan kepada tingkat kualifikasi tertentu yang diharapkan menurut standar buku yang ditetapkan. Raw Input, menunjukkan kepada faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu yang memungkinkan seseorang dapat belajar. Instrumental Input, menunjukkan kepada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Environmental input, menunjukkan kepada situasi dan kondisi fisik sekolah (termasuk letak, iklim, dan sebagainya), dan kondisi sosial yang ada.

Implikasi dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa sebagai hasil dari pembelajaran dengan model sinektik sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang berkenaan dengan kondisi siswa maupun yang berasal dari luar siswa, baik instrumental input maupun environmental input. Atas dasar itulah kajian dalam penelitian ini difokuskan kepada studi pengembangan program model proses belajar mengajar dengan model sinektik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitiannya akan menemukan aplikabilita dari model sinektik dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Program model sinektik yang bagaimanakah yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia ?
2. Unsur-unsur kreativitas manakah yang dapat dikembangkan melalui penerapan program model sinektik pada siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ?

Indikator aplikabilitas itu adalah perubahan yang terjadi pada diri anak pada perkembangan kreativitas sebelum dan sesudah diterapkannya model sinektik. Indikator lainnya adalah indikator yang didasarkan pada data yang diperoleh selama proses pelaksanaan penelitian.

D. Pertanyaan Penelitian

Melalui penelitian ini ada beberapa pertanyaan yang diajukan, yaitu :

1. Bagaimanakah program pembelajaran dengan model sinektik yang sesuai diterapkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah kondisi faktor pendukung bagi penerapan model sinektik dalam mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah perkembangan unsur-unsur kreativitas siswa setelah diterapkannya program pembelajaran dengan model sinektik dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah : Mengembangkan model sinektik dalam pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Tujuan khususnya adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu rancangan program pembelajaran dengan model sinektik yang sesuai diterapkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

2. Menemukan faktor pendukung dalam mengembangkan program pembelajaran Bahasa Indonesia anak Sekolah Dasar dengan model sinektik.
3. Mengukur apakah program pembelajaran dengan model sinektik mampu mengembangkan kreativitas siswa pada unsur fluency, flezibility, originality dan elaboration.

Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini akan berguna, terutama : memberikan alternatif dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa.

- a. Untuk guru dalam mengembangkan proses belajar mengajar di kelas.
- b. Untuk calon guru sebagai latihan persiapan dalam mengelola proses belajar mengajar.

F. Definisi Operasional

Untuk lebih memahami dan tidak mengundang penafsiran yang berbeda terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasionalnya sebagai berikut :

Model Sinektik

Model Sinektik adalah salah satu model mengajar yang termasuk rumpun model pribadi. Model ini dikenal juga sebagai model Gordon, karena yang pertama kali merancanganya adalah William J.J. Gordon.

Joyce dan Weill (1980 : 1) memberikan batasan model mengajar sebaai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk pada pengajar di kelas dalam seting pengajaran atau seting

lainnya.

Kata Sinektik (Synectics) merupakan istilah yang berasal dari bahasa Greek Synectikos yang artinya joining, connecting, immediate (Websters Dictionary, 1990:1197).

Makna dari keempat istilah di atas yang mengacu pada sinektik dapat diartikan menghubungkan atau menyambung. Arti ini diperluas lagi melalui proses metaforik dengan analogi. Dengan demikian model sinektik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu pola atau rencana pengajaran yang dapat dijadikan pedoman guru dalam PBM melalui proses metaforik.

Kreativitas

Menurut Munandar (1992:50) secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Carin and Sund dalam Ahmad Syamsul (1994:7) mengemukakan bahwa kemampuan kreatif adalah kemampuan seseorang untuk berdaya cipta dengan melakukan bermacam cara. Unsur-unsurnya adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan kreatif fluency adalah kemampuan dalam mengemukakan beberapa ide yang sama untuk suatu masalah.
- b. Kemampuan kreatif flexibility adalah kemampuan menghasilkan beberapa kelompok ide yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah.
- c. Kemampuan kreatif elaborasi adalah kemampuan memberikan

penjelasan yang berhubungan dengan respon kreatif yang memperlihatkan bagaimana sesuatu dapat disusun, diimplementasikan.

- e. Kemampuan kreatif originality adalah kemampuan memberikan respon yang berbeda dengan respon yang diperlihatkan orang lain.

Kemampuan kreatif yang akan diukur dalam penelitian ini meliputi :

- a. kemampuan kreatif fluency
- b. kemampuan kreatif flexibility
- c. kemampuan kreatif elaboration
- d. kemampuan kreatif originality

Cara pengukurannya adalah dengan menggunakan tes kreativitas menulis untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Langkahnya adalah siswa diminta untuk membuat karangan berdasarkan tema-tema yang telah ditentukan oleh peneliti. Karya tulis tersebut akan dilihat berdasarkan kemampuan kreatif yang diharapkan.

