

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemilihan masalah pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa SLTP sebagai fokus penelitian didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan mengenai latar belakang studi kreativitas dalam pendidikan dan outdoor education.

1. Pengembangan Kreativitas sebagai Paradigma Pendidikan

Bakat kreatif pada hakikatnya ada pada setiap orang. Namun ditinjau dari segi pendidikan, yang lebih penting adalah bahwa bakat kreatif perlu dipupuk dan dikembangkan, karena bakat itu dapat pula terhambat dan tidak terwujud. Semiawan (1990), menyebutkan ada dua kondisi lingkungan yang bersifat memupuk kreativitas anak, yaitu keamanan psikologis dan kebebasan psikologis.

Anak akan merasa aman secara psikologis apabila:

- a. Pendidik dapat menerimanya sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kekuatan dan kelemahannya, serta memberi kepercayaan padanya bahwa pada dasarnya ia baik dan mampu.
- b. Pendidik mengusahakan suasana di mana anak tidak merasa dinilai oleh orang lain. Memberi penilaian terhadap seseorang dapat dirasakan sebagai ancaman, sehingga menimbulkan kebutuhan akan pertahanan diri. Memang kadang-kadang pemberian penilaian tidak dapat dihindarkan dalam situasi sekolah, tetapi paling tidak harus diusahakan agar penilaian tidak bersifat atau mempunyai dampak mengancam.

c. Pendidik memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak, dapat menempatkan diri dalam situasi anak dan melihat dari sudut pandang anak. Dalam suasana ini anak merasa aman untuk mengungkapkan kreativitasnya.

Anak akan merasakan kebebasan psikologis apabila orang tua dan guru memberi kesempatan padanya untuk mengungkapkan pikiran-pikiran dan perasaan-perasaannya.

Dalam pendidikan formal, kemampuan-kemampuan mental yang dilatih umumnya berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan, ingatan, dan penalaran logis. Di sekolah siswa biasanya dituntut untuk menerima apa yang dianggap penting oleh guru, dan menghafalnya. Keberhasilan dalam pendidikan sering hanya dinilai dari sejauh mana siswa mampu mereproduksi bahan pengetahuan yang diberikan. Ia dihadapkan pada soal-soal yang harus ia pecahkan dengan menemukan satu-satunya jawaban yang benar, sering kali ia dituntut pula untuk memecahkan soal-soal tersebut hanya dengan satu cara. Cara-cara lain walaupun menuju pada jawaban yang sama, sering tidak diperbolehkan oleh guru. Dapatlah dipahami bahwa pendekatan seperti ini justru menimbulkan kekakuan dalam berpikir dan terbatasnya kesempatan dalam meninjau suatu masalah. Dengan demikian daya pikir kreatif sebagai kemampuan untuk dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjau, justru terhambat. Jika anak di sekolah tidak pernah atau jarang dituntut untuk menjajaki berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, bagaimana dapat diharapkan bahwa kreativitasnya akan berkembang?.

Pemikiran kreatif menuntut kelancaran, keluwesan, dan kemandirian dalam berpikir serta kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan (elaborasi). Dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang baik termasuk pula dalam berpikir kreatif, karena pertanyaan yang baik sering mengandung jawaban di dalamnya. Siswa hendaknya tidak hanya dibina untuk memecahkan masalah tetapi juga untuk menemukan masalah, dan untuk dapat memberikan pertimbangan (judgment) dan penilaian (evaluasi) terhadap suatu situasi atau bahasan. Daya pikir kreatif dapat dirangsang dengan meminta siswa mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan akibat dari suatu situasi, gejala atau kejadian, membuat prediksi mengenai apa yang akan terjadi di masa mendatang dan bagaimana perkembangan yang dapat diperkirakan, berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Penelitian menunjukkan bahwa daya pikir kreatif seseorang meningkat setelah mengikuti latihan (training) dalam pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini dapat diukur dengan memberikan pretes sebelum dan sesudah latihan. Semiawan (1990).

2. Signifikansi Studi Kreativitas

Sejak semula bangsa Indonesia telah menyadari peran dan kekuatan potensi berpikir dan rasionalitas dalam pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara, karena itu rumus salah satu tujuan negara dalam Pembukaan UUD 1945 adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Cita-cita pembangunan manusia Indonesia itu kini penafsirannya tidak lagi terbatas semata-mata kepada aspek kecerdasan berpikir rasional saja, melainkan juga telah mencakup dimensi kreativitas. Dalam GBHN (1998:116) dinyatakan bahwa “Pengembangan kepemimpinan pemuda memiliki jati diri, jiwa

perjuangan, keperintisan, kepekaan terhadap lingkungan, disiplin dan sikap mandiri serta memiliki sifat yang bertanggung jawab, inovatif, kreatif, ulet, tangguh, jujur, serta berani dan rela berkorban dengan dilandasi oleh semangat cinta tanah air”.

Dari sudut pandang pendidikan dan pembangunan, kreativitas mempunyai makna sebagai berikut:

Pertama, pada tingkat makro dimensi kreativitas merupakan unsur kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan pembangunan nasional melalui perannya dalam penelusuran, pengembangan dan penemuan iptek. Penelitian di Indonesia yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (dalam Supriadi, 1994), meskipun harus dikaji lagi validitas psikometrisnya, menemukan bahwa kreativitas anak-anak Indonesia cenderung rendah dibandingkan dengan beberapa negara lain yang diteliti. Pemikiran mengenai makna kreativitas dalam kondisi makro di atas, mengisyaratkan bahwa lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia perlu untuk mulai memberi perhatian yang sungguh-sungguh, terencana dan sistematis pada upaya pengaktualisasian potensi kreatif anak didik. Upaya itu antara lain dengan mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu pengembangan kemampuan kreatif peserta didik secara optimal.

Kedua, pada tingkat mikro kebermaknaan studi kreativitas dalam kaitan pendidikan terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri manusia yang sehat, efektif dan produktif. Beberapa riset menunjukkan bahwa kreativitas yang tampil dalam ranah berpikir ternyata sangat

berguna bagi individu dalam rangka penyesuaian dirinya secara nyata (Garfield, 1969, dalam Ruindungan, 1996), bermanfaat baginya dalam upaya pemecahan berbagai masalah yang muncul pada segi-segi intelektual, sosial, organisasional, dan antar pribadi (Torrance, 1976), berfungsi dalam menyeimbangkan dinamika perkembangan diri individu dengan melepaskan konflik-konflik internal (Kris, 1976, 1952; Kubie, 1976, 1958), memantapkan kesehatan pribadi (personal soundness) (Barron, 1968), dan kekreativan yang mengaktualisasikan diri (self-actualizing creativeness) (Maslow, 1976; Rogers, 1976).

Dalam ulasannya yang mendalam, Munandar (1985 : 17-20) menulis sebagai berikut: Di sekolah, pengajaran terutama menekankan pada penyampaian informasi faktual dan pengembangan penalaran yaitu pemikiran logis menuju pencapaian satu jawaban yang benar atau yang paling tepat. Cara penemuan jawaban sering pula sudah ditentukan oleh guru. Dengan demikian pemikiran kreatif, yaitu kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban secara lancar, luwes dan orisinal, kurang dirangsang. Pada hal bakat kreatif sesungguhnya dimiliki setiap anak, tetapi bakat itu memerlukan kesempatan untuk berkembang dalam lingkungan yang menghargai, memupuk dan menunjang kreativitas.

Rumusan kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada konsep kreativitas sebagai proses kognitif yang dipelajari, yang melibatkan dimensi

berfikir dan sikap. Menurut Torrance (1980) dalam Ruindangan (1996) perumusan kreativitas dari segi proses sangat penting, sebab:

.....once the process is described, we can then ask what kind of person one must be in order to engage in the process successfully, what kind of environment he needs in order to function in a creative ways, and what kinds of products result from the process.

Secara sederhana Barron (1969) dan May (1959) merumuskan kreativitas sebagai kemampuan untuk membawa sesuatu yang baru ke dalam eksistensi. Yang mana menurut Murray (1959) dalam Sugiarti (1998) sesuatu yang baru itu haruslah bernilai bagi diri dan masyarakat. Perumusan kreativitas yang menekankan pada kemampuan dan proses kognitif sebenarnya telah dimulai oleh Spearman (1931) dalam Ruindangan (1996) yang mengemukakan kreativitas sebagai proses dari kemampuan berpikir manusia untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan menghubungkan-hubungkan fakta, gagasan, informasi, benda, atau suatu keadaan.

Perumusan kreativitas yang menekankan kepada kemampuan berfikir kreatif, dan dikenal sebagai pendorong utama (major impetus) untuk penelitian di bidang kreativitas, telah diajukan oleh Guilford (1959). Dengan mendasarkan kepada teorinya mengenai struktur intelek, Guilford (1959) merumuskan kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat dan memecahkan masalah yang ditandai oleh sifat-sifat bakat (aptitude) berfikir kreatif atau kemampuan berfikir divergen yaitu kepekaan (sensitivity), masalah kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), perumusan kembali (redefinition), dan kerincian (elaboration) dalam pemikiran dan gagasan; serta sifat-sifat bukan bakat (non-aptitude), seperti percaya diri, menguasai masalah, memiliki minat

yang luas dan apresiasi pada kegiatan kreatif, toleran pada ambiguitas, berani mengambil resiko, senang bertualang dan mencari hal-hal baru, menyenangkan pemikiran yang beragam dan tidak lazim. Dalam penelitian ini kreativitas diartikan sebagai tingkat kemampuan kreatif yang merupakan hasil belajar, yang terungkap secara verbal dalam kemampuan berfikir kreatif dan sikap kreatif siswa.

Dengan mengacu pada teori Guilford (1959;1956), Munandar (1977, 1984), merumuskan ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu (1) kelancaran berfikir yang terungkap dalam kelancaran kata, kelancaran asosiasional, kelancaran ekspresional, kelancaran ideasional, (2) kelenturan berfikir, yang bersifat spontan dan adaptif, (3) kemampuan berfikir orisinal yang ditunjuk oleh ketidak laziman respon yang diajukan untuk memecahkan masalah, dan (4) kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan merinci gagasan.

Penilaian merupakan unsur penting dalam upaya pengembangan kreativitas. Guilford (1968) mengemukakan bahwa adalah mustahil untuk mengembangkan metode dan teknik yang efisien dalam memperbaiki kreativitas tanpa ada gambaran mengenai posisi kemampuan dan perilaku kreatif seseorang. Dalam penilaian kreativitas, Supriadi (1994) mengajukan lima pendekatan, yaitu (1) analisis obyektif terhadap produk kreatif, (2) pertimbangan subyektif, (3) inventori kepribadian, (4) inventori biografis, dan (5) tes kreativitas. Dari kelima tipe penilaian itu, maka yang sering digunakan untuk program pengembangan kreativitas bagi kelompok umum ialah tes kreativitas.

Tes kreativitas yang dikenal mengungkap unsur-unsur kemampuan kreatif adalah Tes Kreativitas Guilford (1968). Tes ini pada dasarnya mengukur faktor-faktor kognitif dari kreativitas yang sama, yaitu (1) kelancaran, (2) kelenturan, (3) keaslian, dan (4) kerincian gagasan, serta faktor-faktor non kognitif seperti ciri-ciri sikap dan motivasi kreatif. Bentuk soal tes umumnya terdiri atas bahasa (verbal) dan gambar (figural).

Kemampuan berfikir kreatif adalah tingkat kesanggupan berfikir siswa untuk --- berdasarkan data dan informasi yang tersedia ---- menemukan sebanyak-banyaknya, seberagam mungkin dan relevan, jawaban atas suatu masalah secara lancar, lentur, asli, dan terinci. Kelancaran adalah kemampuan mengungkapkan kata, kalimat, dan gagasan yang bermakna secara cepat, banyak dan beragam. Kelenturan adalah kemampuan menghasilkan gagasan yang tidak lazim dalam suatu rentangan yang tidak kaku, dan lebih bersifat spontan. Keaslian adalah kemampuan menghasilkan gagasan mengenai suatu hal yang tidak lazim, bersifat baru, inovatif, dan dapat diterima sesuai patokan mutu tertentu. Keterincian adalah kemampuan mengembangkan, memperluas, atau mengejawantahkan suatu gagasan hingga kepada hal-hal yang rinci atau implikasinya yang operasional dan dapat dilaksanakan. Pada penelitian ini, alat ukur faktor aptitude (kemampuan berfikir divergen) menggunakan Tes Kreativitas Verbal (TKV) dari Munandar (1987). Menurut Guilford berdasarkan analisis faktor, aspek fluency, fleksibilitas, originalitas dan elaborasi dalam berpikir adalah aspek-aspek yang termasuk dalam kategori kemampuan berpikir divergen. Yang dimaksud dengan kemampuan berfikir divergen di sini adalah kemampuan siswa-- berdasarkan data dan informasi yang

tersedia --- menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah secara lancar (fluency), lentur (flexibility), asli (original), dan rinci (elaborated).

Sikap kreatif adalah kecenderungan bertindak, positif atau negatif, yang diarahkan kepada seperangkat pernyataan yang mencerminkan ciri-ciri pribadi kreatif, yaitu rasa ingin tahu, keinginan untuk berespon, keterbukaan pada pengalaman, berani mengambil resiko, peka terhadap masalah, toleransi pada keadaan mendua, dan kepercayaan diri. Alat ukur faktor non-aptitude (karakteristik sikap kreatif) menggunakan alat ukur Skala Sikap Kreatif (SSK).

Skala Sikap Kreatif (SSK) yang dikembangkan ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kecenderungan bertindak siswa, positif atau negatif, yang diarahkan kepada suatu objek yang mencerminkan ciri-ciri afektif dari kreativitasnya.

Kedua bentuk tes diatas yaitu Tes Kreativitas Verbal dan Skala Sikap Kreatif dilaksanakan berdasarkan teori Guilford (1968), dikatakannya bahwa faktor-faktor dalam diri yang berkaitan dengan kreativitas yaitu faktor aptitude dan faktor non-aptitude. Faktor aptitude berkaitan dengan cara dan proses berfikir kreatif, dalam hal ini dibatasi sebagai kemampuan berpikir divergen yang meliputi aspek kelancaran, fleksibilitas, orijinalitas, dan elaborasi dalam berpikir. Sedangkan faktor non-aptitude yang berkaitan dengan kreativitas meliputi aspek sikap, minat, temperamen dan motivasi dalam diri individu yang menurut Schaefer (1971) didefinisikan sebagai karakteristik sikap kreatif.

Setiap individu untuk mampu menampilkan kreativitasnya secara nyata, selain harus memiliki kemampuan berpikir divergen, juga harus ditunjang faktor kualitas keperibadian, termasuk memiliki karakteristik sikap kreatif. Kedua faktor ini saling berkaitan dan saling mendukung. (Sugiarti, 1998)

3. Masalah Kreativitas dalam Perspektif Outdoor Education.

Dalam ruang lingkup pendidikan jasmani, pembelajaran “outdoor” dilaksanakan di luar jam pelajaran dan mengambil tempat di luar lingkungan sekolah. Pembelajaran outdoor sudah menjadi program kegiatan sekolah di negara luar, seperti di Canada, USA, Germany, Japan, Hongkong, Malaysia, Singapore, dan program tersebut dinamakan “Outward Bound”. Outward Bound masuk ke Indonesia tahun 1990, dan dinamakan Outward Bound Indonesia, yang memulai kegiatan pelatihannya tahun 1991. Pusat pelatihan Outward Bound ini adalah di Jatiluhur, Purwakarta, Jawa Barat.

Kusumaatmadja, (1991), mengatakan bahwa Outward Bound adalah suatu pelatihan pengembangan pribadi yang sangat dibutuhkan oleh negara yang sedang berkembang. Program pelatihan ini merupakan pengalaman berharga yang seharusnya dipergunakan dengan sebaik-baiknya oleh setiap orang yang mendapat kesempatan untuk mengikutinya. Dikatakannya juga bahwa salah satu hal yang penting dan dilakukan pada pelatihan ini adalah kesempatan untuk dekat dengan alam dan lingkungan, sehingga peserta dapat lebih menghargai dan mencintainya.

Kusumowidagdo, (1990) dalam Kusumaatmadja, (1991) mengatakan bahwa pelatihan Outward Bound tidak hanya mendekatkan peserta dengan alam dan lingkungan,

tetapi juga dengan sesama, terutama rekan-rekan sebayanya. Peserta akan dihadapkan dengan keputusan-keputusan yang harus diambil, tantangan dan resiko yang telah diprogram secara tepat sehingga menyenangkan untuk dilakukan. Peserta akan belajar dan merasakan bagaimana dekat dengan alam dan lingkungan.

Kurt Hahn, (1941) dalam Kusumaatmadja, (1991) berpendapat bahwa pada waktu meninggalkan kenyamanan lingkungan rumah, tempat kerja yang sudah dikenal, untuk mempertaruhkan diri ketempat yang tidak dikenal, peserta akan dianggap ber'Outward Bound'. Juga pada waktu peserta mengganti cara berpikir dan cara mengerjakan sesuatu untuk mendapat sesuatu yang baru. Aktivitas fisik merupakan sarana yang digunakan dalam memberi kesempatan untuk belajar. Walau demikian Outward Bound tidak mengutamakan keterampilan fisik seseorang di alam terbuka, karena obyektifnya adalah perbaikan konsep seseorang, pengertian yang lebih baik terhadap diri sendiri dan sesama, keterampilan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berubah, dan pengembangan sikap positif. Dengan kata lain, semua ini mencerminkan seseorang yang tidak pernah menyerah, selalu berani mencoba dan mencoba lagi, dan meraih batas maksimal seseorang yang belum pernah disadari sebelumnya.

Hopkins dan Putnam, (1991) menegaskan karakter yang utama dalam kegiatan outdoor education adalah sebagai berikut: (1) Aktif dalam lingkungan yang berbeda untuk lowongan pekerjaan dalam bidang pelajaran seperti geografi, sejarah atau ilmu pengetahuan. Berpergian dengan tujuan pengetahuan, keahlian dan pengertian dari beberapa mata pelajaran. Ini dapat dari pengetahuan yang alami; (2) Kegiatan luar yang

penuh tantangan dan petualangan. Melalui kegiatan ini peserta mendapat pengalaman langsung atau tempat yang berbeda dan membandingkan dengan lingkungan mereka. Seperti ini dapat mengembangkan pengertian dan membandingkan lingkungan, orang-orang disekitar mereka maupun cara hidupnya; (3) Pengalaman yang dilengkapi fasilitas alam akan mengembangkan panca indera, estetis dan kreativitas anak remaja; (4) Meningkatkan kemampuan jasmani dan intelektual dalam hal; pemecahan masalah, pengambilan keputusan, hidup bersama secara efektif dan kelompok yang harmonis, kerja sama dan komunikasi, toleransi, tenggang rasa, kepemimpinan dan tanggung jawab.

Program outdoor education khusus ditujukan bagi kebutuhan dan perkembangan para remaja. Periode anak-anak menjadi orang dewasa seringkali dilalui dengan banyaknya perubahan yang ingin mereka lakukan. Outdoor education memberi kesempatan untuk berkembang dan menyalurkan ide-ide dan kreativitas para remaja pada tahap yang rawan dalam hidup mereka. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dirancang untuk menggali keuletan, membangun rasa percaya diri, dan berani mengemukakan ide/pendapat. Dalam dunia yang tengah berkembang pesat, kemampuan individu dan rasa percaya diri harus dibangun sejak masa remaja, sehingga pada akhirnya para remaja dapat mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapi di masa mendatang.

4. Masa Remaja

Masa remaja atau masa adolesensia merupakan masa peralihan atau transisi antara masa anak dan masa dewasa. Pada masa ini anak mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Umumnya masa ini

berlangsung dari sekitar umur 13 tahun sampai dengan 19 tahun, yaitu masa anak duduk di bangku sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) dan sekolah menengah umum (SMU). Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa yang sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi lingkungannya. Masa yang sulit artinya, karena remaja berada pada masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa, oleh karena itu status remaja agak kabur, baik bagi dirinya maupun bagi lingkungannya. Ia bukan anak lagi tetapi juga belum dewasa. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi ragu-ragu tentang peran yang diharapkan darinya. (Munandar, 1990).

Remaja harus mendapat kesempatan untuk mempraktekkan pengetahuannya menjadi pengalaman yang bermakna. Kompetensi sosial memberikan remaja rasa percaya pada diri sendiri dan keterampilan untuk tampil dalam lingkungan yang berbeda-beda. (Munandar, 1990).

Hasil pengamatan lain menyangkut pendidikan di lingkungan sekolah yang dikemukakan oleh Habibi (1987), selaku pakar sains terkemuka, yang berpendapat bahwa sistem pendidikan di Indonesia belum memberi ruang yang lebih luas bagi pengembangan kemampuan kreatif, khususnya kreativitas berpikir anak. Sehingga pendidikan tidak lebih dari sekedar mengajarkan anak-anak dengan pengetahuan yang konvensional, dan masih kurang menciptakan kondisi di mana mereka sendirilah yang berupaya untuk menemukan pengetahuan baru. Bertolak dari pemikiran Habibi, perlu dicari solusi yang terbaik untuk mengembangkan kreativitas anak di usia remaja umumnya dan siswa SLTP khususnya, yang selain dapat mencapai sasaran pendidikan,

juga memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam rangka itulah penelitian ini dilaksanakan agar benar-benar dapat ditemukan satu model pembelajaran Pendidikan Jasmani di SLTP, yang dapat mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Kreatif siswa SLTP.

B. Permasalahan Penelitian

Salah satu aspek penting untuk dikembangkan pada tahap masa perkembangan remaja adalah kreativitas. Kreativitas meliputi faktor aptitude dan faktor non-aptitude (Guilford, 1959). Faktor aptitude berkaitan dengan cara berpikir kreatif, berupa kemampuan berpikir divergen. Dengan menggunakan cara berpikir ini, individu akan mempunyai lebih banyak gagasan, serta mampu dalam mencari dan membuka jalan ke arah penyelesaian yang baru dan tepat. Namun untuk mampu menghasilkan penyelesaian nyata berupa produktivitas kreatif, faktor aptitude (kemampuan berpikir divergen) ini saling berhubungan dengan faktor non-aptitude, yaitu karakteristik sikap kreatif. Karakteristik sikap kreatif ini berarti kecenderungan individu untuk bertingkah laku sesuai dengan ciri-ciri sikap, kepercayaan, dan nilai dari individu yang diidentifikasi kreatif (Schaefer, 1971, dalam Sugiarti, 1998). Hubungan ini diduga ada karena kedua faktor tersebut mempunyai peranan penting dalam produktivitas kreatif (Guilford, 1959).

Melihat sistem pendidikan formal khususnya Pendidikan Jasmani yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, secara kenyataan belumlah memberi ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif anak, tentunya program

outdoor education yang memberi kesempatan untuk berkembang dan menyalurkan kreativitas para remaja dirasa penting untuk diterapkan di SLTP.

Berdasar uraian di atas, maka masalah penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

“Sejauh manakah program outdoor itu memberikan dampak positif kepada perkembangan kreativitas siswa SLTP, yaitu perkembangan berpikir kreatif dan sikap kreatifnya?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh fakta tentang model mengajar yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa SLTP untuk dapat diterapkan dalam pelaksanaan kurikulum Pendidikan Jasmani di lembaga formal dan khususnya di lingkungan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah. Dari tujuan yang bersifat umum tersebut maka dapat dirumuskan tujuan spesifik dari penelitian yakni untuk memperoleh data, fakta dan informasi yang dapat menunjukkan tentang:

“Perkembangan kreativitas pada diri anak setelah mengikuti kegiatan program pembelajaran outdoor education”.

D. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian tersebut di atas dapat dicapai, maka hasilnya diharapkan bermanfaat sebagai masukan bagi pembuat dan pelaksana kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, di lingkungan Kantor Departemen dan Kebudayaan Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, dalam upaya

memperbaiki, menyempurnakan, dan melaksanakan kurikulumnya secara efisien dan efektif. Karena itu secara operasional, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Dasar pertimbangan bagi para pengembang kurikulum Pendidikan Jasmani dalam melakukan perbaikan dan pengembangan, terutama dalam konteks materi kurikulum yang serasi untuk membekali lulusan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.
2. Bahan masukan bagi para pengambil keputusan dalam meningkatkan efektivitas implementasi kurikulum Pendidikan Jasmani di lingkungan formal khususnya Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah.
3. Kepala Sekolah, guru-guru bidang studi Pendidikan Jasmani agar dapat menjadikan program outdoor education sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.
4. Orang tua, siswa dan masyarakat agar menyadari pentingnya suatu model pembelajaran Pendidikan Jasmani yang menekankan perkembangan aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.

E. Asumsi Penelitian

Penelitian ini dilandasi oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pembelajaran outdoor education dirasakan manfaatnya sebagai kegiatan yang berharga dan ideal untuk pengembangan kreativitas, keberanian, memupuk rasa persatuan dan kesehatan jasmani dan rohani di masa yang akan datang. (David dan Putnam, 1993)

2. Outdoor education mengacu pada kegiatan-kegiatan yang peduli akan kehidupan, gerakan dan pembelajaran di luar. Hal ini mencakup bertahan hidup, pengalaman setempat dan pelbagai kegiatan, semuanya bersifat fisik dan peduli terhadap observasi lingkungan. (Pries dan Martin, 1985). Outdoor diinterpretasikan sebagai situasi-situasi yang menuntut kepercayaan diri. Kegiatan-kegiatan outdoor dipilih dan didesain untuk mencapai objektif dalam tujuan umum yang terutama mempedulikan pengembangan sikap dan hubungan sosial.
3. Program outdoor khusus ditujukan bagi kebutuhan dan perkembangan para remaja. Periode dari anak-anak menjadi dewasa seringkali dilalui dengan banyaknya perubahan yang ingin mereka lakukan. Outdoor education memberi kesempatan untuk berkembang dan menyalurkan ide-ide dan kreativitas para remaja pada tahap yang rawan dalam hidup mereka. (OBI, 1991)
4. Dengan menggunakan cara berpikir kreatif, individu akan mempunyai lebih banyak gagasan, serta mampu dalam mencari dan membuka jalan ke arah penyelesaian yang baru dan tepat. (Guilford, 1962)

F. Hipotesis

“Program Outdoor Education mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Kreatif siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama”.

Sub Hipotesis 1. Kemampuan Berpikir Kreatif siswa berkembang setelah mengikuti program outdoor education.

2. Sikap Kreatif siswa berkembang setelah mengikuti program outdoor education.

G. Metode Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini bersifat eksperimen, bertujuan untuk melihat perubahan kreativitas pada kelompok uji setelah dilakukan program intervensi.

Kriteria penilaian kreativitas dapat dilakukan dari segi (1) proses, (2) pribadi, atau (3) produk kreatif. Penelitian ini mengambil kriteria penilaian pada perubahan segi proses berpikir kreatif dan sikap kreatif sebagaimana yang diukur oleh tes berpikir kreatif verbal dan tes sikap kreatif, dengan pertimbangan utama bahwa intervensi program pembelajaran outdoor education untuk pengembangan kreativitas lebih terletak pada produk kreatif. Untuk memperoleh kesimpulan terhadap hipotesis yang diteliti, maka dilakukan langkah-langkah berikut. Peneliti mengukur faktor aptitude (kemampuan berpikir divergen), dan faktor non-aptitude (karakteristik sikap kreatif) pada kelompok uji dan kontrol. Hasilnya akan dibandingkan dengan pengukuran kedua, yaitu kemampuan berpikir divergen dan karakteristik sikap kreatif kelompok uji dan kontrol (pengukuran kedua dilaksanakan setelah adanya perlakuan terhadap kelompok uji).

2. Variabel Penelitian

a. Variabel kesatu: faktor aptitude (kemampuan berpikir divergen)

Kemampuan berpikir divergen pada penelitian ini merupakan salah satu konsep berpikir kreatif dari Guilford (1968). Tes ini pada dasarnya mengukur faktor-faktor

kognitif dari kreativitas yang sama, yaitu: kemampuan yang mencerminkan kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), originalitas (originality) dalam berpikir, serta keterincian (elaboration) dalam mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan.

b. Variabel kedua: faktor non-aptitude (karakteristik sikap kreatif)

Karakteristik sikap kreatif mengacu kepada konsep Treffinger (1980). Pada penelitian ini dirumuskan bahwa karakteristik sikap kreatif adalah kecendrungan bertindak, positif atau negatif, yang diarahkan kepada seperangkat pernyataan yang mencerminkan ciri-ciri pribadi kreatif, yaitu: (1) rasa ingin tahu, (2) keinginan untuk berespon, (3) keterbukaan kepada pengalaman, (4) berani mengambil resiko, (5) peka terhadap masalah, (6) toleransi kepada keadaan mendua, dan (7) kepercayaan diri.

Pengumpulan data dilakukan dengan alat ukur Tes Kreativitas Verbal (TKV) dari Munandar (1977), untuk menjangkau data mengenai faktor aptitude (kemampuan berpikir divergen). Untuk data mengenai faktor non aptitude (karakteristik sikap kreatif), digunakan alat ukur Skala Sikap Kreatif (SSK) atas dasar teori Treffinger (1980) yang dikembangkan oleh Munandar (1977).

H. Batasan istilah

Dalam penelitian ini, ada istilah-istilah yang terjemahannya belum ditemukan dalam bahasa Indonesia, baik secara resmi maupun dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu dalam pembahasannya istilah-istilah tersebut tetap dipergunakan kata aslinya. Berkaitan dengan masalah tersebut, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini mengandung pengertian sebagai berikut.

1. Outdoor education, adalah mengacu pada kegiatan-kegiatan yang peduli akan kehidupan, gerakan, dan pembelajaran di alam. Hal ini mencakup bertahan hidup, pengalaman setempat, dan pelbagai kegiatan yang semuanya bersifat fisik dan peduli terhadap keserasian lingkungan. Outdoor education dilaksanakan dengan situasi-situasi yang menuntut keparcayaan diri dan bentuk kegiatannya dipilih dan didesain untuk mencapai objektif dalam tujuan umum yang terutama mempedulikan pengembangan sikap dan hubungan sosial.
2. Adventure, adalah merupakan suatu keadaan jiwa dalam petualangan yang dimulai dengan perasaan tidak pasti tentang hasil suatu perjalanan dan selalu diakhiri dengan perasaan gembira, puas, dan perasaan girang terhadap penyelesaian suatu perjalanan. Perasaan awal tidak pasti tentang suatu hasil itu adalah takut akan bahaya yang mengancam jasmani ataupun rohani. Tidak ada petualangan dalam perjalanan di luar tanpa ada rasa takut dalam jiwa peserta. Tanpa rasa takut tidak akan ada tantangan.
3. Kreativitas adalah kemampuan memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Munandar (1990). Pengertian lain tentang Kreativitas adalah tingkat kemampuan kreatif yang merupakan hasil belajar, yang terungkap secara verbal dalam kemampuan berpikir kreatif (kemampuan berpikir divergen) dan sikap kreatif. Guilford (1959) menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif sebagian besar melibatkan kategori kemampuan berpikir divergen. Dalam proses berpikir, Guilford mengatakan bahwa dalam proses berpikir berpikir divergen, orang akan mencari sejumlah jawaban terhadap satu persoalan. Kreativitas juga dikatakan

oleh Guilford dalam Gilmore (1974) adalah model pikiran yang disebut berpikir divergen. Karakteristik proses berpikir divergen ini cenderung kepada eksplorasi, spekulasi, inovasi, pengambilan resiko, pertumbuhan, dan diskoveri.

4. Kemampuan berpikir divergen adalah tingkat kesanggupan berpikir siswa untuk -- berdasarkan data dan informasi yang tersedia---menemukan sebanyak-banyaknya, seberagam mungkin dan relevan, jawaban atas suatu masalah secara lancar, lentur, asli, dan terinci. Kemampuan di sini artinya adalah daya berpikir untuk melakukan pemecahan masalah sebagai hasil interaksi dari potensi kreatif dengan bimbingan dan latihan yang diperoleh. Kreatif adalah sikap dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau asli (orisinal). Berpikir kreatif adalah kemampuan individu berdasarkan keunikannya menghasilkan gagasan-gagasan baru dan segar yang bernilai kepada individu. Soemanto, (1988) mengatakan bahwa: Berpikir adalah aktivitas jiwa manusia meliputi; pengamatan, tanggapan, ingatan, fantasi, perasaan, perhatian, pikiran dan kemauan. Pikiran adalah akal budi, ingatan, angan-angan. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa "Berpikir" adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan sesuatu. Dalam penelitian yang didasarkan konsep Guilford, istilah kemampuan berpikir divergen di samakan dengan kemampuan berpikir kreatif.
5. Sikap kreatif adalah kecenderungan bertindak, positif atau negatif, yang diarahkan kepada seperangkat pernyataan yang mencerminkan ciri-ciri pribadi kreatif, yaitu rasa ingin tahu, keinginan untuk merespon, keterbukaan kepada pengalaman, berani

mengambil resiko, peka terhadap masalah, toleransi kepada keadaan mendua, dan kepercayaan diri. Pengertian sikap menurut Allport (1935) dalam Sears (1985) adalah keadaan mental dan saraf dari kesiapan, yang diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh dinamik atau terarah terhadap respons pada semua objek dan situasi yang berkaitan dengan individu.



