

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I ini dipaparkan secara sistematis mengenai latar belakang penelitian, identifikasi spesifik berupa rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang sekaligus menjawab pertanyaan penelitian, manfaat penelitian, yang dirunut dari aspek teoretik, praktik, regulatif, dan isu-isu tindakan, struktur organisasi penulisan disertasi yang berisi penjelasan singkat dari setiap bagian disertasi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling, guru bimbingan dan konseling/konselor dituntut untuk mampu mengembangkan layanan bimbingan dan konseling pada ragam konteks sosial-budaya (multikultural). Sebagai upaya untuk dapat memahami dari kompleksitas interaksi individu. Konselor perlu menguasai ragam intervensi psiko pedagogis, strategi assessment lingkungan dan memahami proses perkembangan manusia. Oleh sebab itu konselor harus mampu bersikap dan bertindak reflektif, kritis, fleksibel, dan kreatif (Kartadinata, 2011). Pernyataan ini tersirat makna bahwa kreativitas berpengaruh terhadap lingkungan kerja Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor diharapkan dapat memberi dampak pada keberhasilan layanan yang diberikan.

Kreativitas dalam bimbingan dan konseling dapat diaplikasikan pada dimensi kognitif, relasional, dan perilaku pada setiap hubungan bantuan antara konselor dan konseli. Termasuk di dalamnya keaslian (*authenticity*), saling empati, ketaatan, dan negosiasi konflik (Duffey et al., 2009). Hal ini sebagai indikasi dan bukti bahwa pembentukan hubungan terapeutik sebagai dasar layanan yang efektif merupakan sebuah tantangan kreatif (Holm-hadulla & Hofmann, 2012). Kemampuan konselor untuk berpikir cepat (*thinking*), menyatu dengan keadaan konseli (*feeling*), menghadapi resiko perlawanan dari orang lain, semua ini akan perlu melibatkan kreativitas konselor (A. L. Smith, 2011).

Smith dalam studinya menemukan bukti bahwa pengembangan kreativitas konselor sangat bermanfaat ketika konselor memberikan layanan konseling. Terdapat kecenderungan bahwa konseli lebih tertarik kepada konselor kreatif ketika memberi layanan bantuan (A. L. Smith, 2004; Susanto & Hidayat, 2018). Tuntutan profesional, pengalaman emosional dan lingkungan kerja konselor berkontribusi berpengaruh pada kesejahteraan mental konselor. Kreativitas yang dimiliki oleh konselor mendorong pada kondisi mental dan emosional yang lebih stabil (Bradley et al., 2013; Susanto & Hidayat, 2018). Menjadi kreatif merupakan bagian dari tanggung jawab konselor untuk dapat memberikan layanan yang optimal (S. T. Gladding et al., 2012; Holm-hadulla & Hofmann, 2012).

Seiring perkembangan jaman, akan selalu memunculkan tantangan yang harus dihadapi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Lingkungan kerja Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjadi semakin kompleks sehingga kreativitas sangat dibutuhkan oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor perlu memiliki kemampuan untuk menemukan alternatif solusi, ide-ide baru dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan tersebut. Karakteristik psikologis ini idealnya dibina sejak masa pendidikan calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor (Susanto & Hidayat, 2018).

Hasil penelusuran melalui laman Google, terkait studi tentang kreativitas banyak ditemukan *subject term* terkait studi kreativitas diantaranya penggunaan metode kreatif seperti *art therapy, role play, game* dan permainan kreatif. Sebagian besar studi terdahulu cenderung pada pengembangan pendekatan dan teknik-teknik kreatif. Sayangnya kurang diimbangi dengan upaya pengembangan kreativitas individu (*personal creative*). Semestinya kreativitas dalam bimbingan dan konseling tidak terbatas pada teknik-teknik kreatif, tetapi sebagai *ways of working* dan *ways of thinking* (Binkley et al., 2012; A. L. Smith, 2011). Disamping itu perlu disadari bahwa penggunaan pendekatan dan teknik-teknik kreatif tidak identik dengan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang kreatif (Susanto & Hidayat, 2018). Oleh karena itu dipandang perlu untuk dikembangkan strategi untuk membantu Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjadi kreatif. Upaya ini dapat dilakukan beriringan dengan banyak berkembangnya teknik-teknik kreatif dan pendekatan pada bimbingan dan konseling.

Kreativitas sebagai modal budaya sebuah bangsa untuk bersaing di era global (Sheridan-Rabideau, 2010). Kreativitas sebagai skill abad 21 (Binkley et al., 2012). Kreativitas sebagai fenomena sosial-budaya bukan sekedar proses mental yang bersumber pada interaksi antara individu, sistem sosial dan budaya (Csikszentmihalyi, 1988; 1999 dalam Stokes, 2010). Akan datang masa dimana kesempatan pendidikan semakin merata. Magister dan doktoral sudah menjadi fenomena di masyarakat, maka yang membedakan diantara mereka adalah kreativitasnya (Ken Robinson, 2007). Kreativitas akan membedakan seseorang dengan yang lain, sekaligus sebagai sumber inovasi yang berguna untuk kehidupan yang lebih baik. Sampai saat ini orang kreatif dan produk kreatif yang dihasilkan masih kenang sepanjang sejarah (Batey, 2012).

Walaupun urgensi kreativitas tidak terbantahkan dalam kehidupan namun relatif jarang dipelajari jika dibandingkan dengan atribut psikologis lain seperti intelegensi dan kepribadian (Batey, 2012; Kirsch et al., 2015; Sternberg, 2006, 2012). Masih dibutuhkan banyak studi untuk membantu mengidentifikasi, memprediksi dan mengembangkan potensi kreatif (Lin, 2011; Park, 2013; Sheridan-Rabideau, 2010). Hasil studi literatur tentang kreativitas dalam latar pendidikan dari tahun 60-an ke 90-an hingga awal abad 21, diketahui kreativitas di Inggris berada pada krisis yang mendalam. Hal ini tidak hanya terjadi dalam konteks Barat, di Asia pun masih kurang memberikan perhatian pada pembinaan kreativitas, sepertinya masalah ini sudah menjadi fenomena yang mendunia (Chien & Hui, 2010; Craft et al., 2014; Kimbell, 2000; Lin, 2011; Newton & Newton, 2014).

Beragam pendekatan digunakan para peneliti sebagai upaya untuk mendorong kreativitas, berikut diantaranya; (1) Pelatihan untuk meningkatkan kreativitas (Torrance, 1972; A. J. Cropley, 1997; Nickerson, 1999) sebagai pendekatan kurikuler dan non kurikuler. (2) Identifikasi dan pengembangan karir (Zuckerman, 1974; Feldman, 1999) semacam Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan. (3) Optimalisasi iklim dan budaya (Amabile & Gryskiewicz, 1989; Anderson & Baral, 1998; Ekvall & Ryhammer, 1999) semacam dukungan sistem, kebijakan, regulasi dan lainnya. (4) Akuisisi keahlian yang diperlukan (Ericsson & Charness 1994; Weisberg, 1999) semacam Pendidikan Profesi. (5) Penataan

interaksi kelompok (King & Anderson, 1990; Kurtzberg & Amabile, 2001) semacam kegiatan Kelompok Kerja Guru. (6) penyediaan insentif (Collins & Amabile, 1999; Eisenberger & Shanock, 2003) semacam Sertifikasi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Bentuk intervensi pelatihan menjadi strategi yang banyak dilakukan sebagai pendekatan untuk mengembangkan kreativitas (Montouri, 1992). Banyak organisasi dan lembaga pendidikan yang telah menginvestasikan waktu dan sumber daya dalam pengembangan dan penyebaran pelatihan kreativitas. Pelatihan kreativitas telah dikembangkan untuk latar pekerjaan mulai dari marketing (Rickards & Freedman, 1979), manajemen bisnis (Basadur, Wakabayashi, & Takai, 1992) dan administrasi pendidikan (Burstiner, 1973). Umumnya pengembangan kreativitas semacam ini banyak dilakukan dalam setting organisasi, dan masih jarang dilakukan dalam latar akademik (Scott et al., 2004a). Di Indonesia penelitian tentang kreativitas juga masih dapat dikatakan langka. Tidak berlebihan jika dikatakan profil kreativitas masyarakat Indonesia menjadi sebuah pertanyaan besar. Langkanya penelitian ini pertanda rendahnya minat meneliti tentang kreativitas. Studi kreativitas di Indonesia dipelopori oleh Utami Munandar sejak 1977. Saat ini jumlah topik studi kreativitas belum signifikan jika dibandingkan usia pelopornya (Supriadi, 2013).

Michalko (2001) menjelaskan bahwa model SCAMPER merupakan salah satu strategi pengembangan kreativitas yang cukup dikenal, dan masih banyak strategi lain atau model lainnya yang dapat digunakan untuk pengembangan kreativitas. Istilah SCAMPER merupakan akronim yang dirancang untuk mengarahkan eksplorasi kreatif. Setiap huruf dari kata SCAMPER adalah akronim dari *Substitute*, *Combine*, *Adapt*, *Modify*, *Put to other uses*, *Eliminate*, dan *Reverse*. Setiap istilah pada huruf-huruf ini sekaligus sebagai tahapan untuk mendorong pemikiran dan tindakan kreatif.

Buser et al., (2011a) menegaskan bahwa SCAMPER terbukti dapat memberikan pengalaman kreatif bagi konselor dan merangsang kreativitas konselor. Proses pendidikan calon konselor di Indonesia, idealnya ikut berkontribusi pada pengembangan kreativitas konselor. Upaya semacam ini perlu dilakukan dan menjadi tanggung jawab bersama khususnya program studi

bimbingan dan konseling. Penting dilakukan secara terpadu pada kurikulum pendidikan calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Kenyataan dilapangan masih ditemui sebagian Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor di sekolah sulit beradaptasi dengan perubahan dan tuntutan kerja. Masih ada yang mengeluhkan hal-hal terkait administrasi layanan, banyak diantaranya melakukan *copy paste edit* administrasi milik teman sejawat. Sulit membuat administrasi dengan kreasi sendiri. Belum nampak pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang variatif. Kurang berani melakukan elaborasi dari semua potensi yang ada dilingkungan kerja. Kurang berani melakukan modifikasi-modifikasi dan tampil beda dari teman sejawat lainnya. Lemahnya rasa ingin tahu terkait informasi terkini dalam ranah keilmuannya. Ditambah dengan keterbatasan akses dan fasilitas layanan bimbingan dan konseling menjadi faktor yang ikut berkontribusi negatif terhadap kondisi dilapangan saat ini. Gambaran ini adalah hasil pengamatan peneliti dari kondisi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang ada di Provinsi Lampung.

Kondisi-kondisi dilapangan sebagaimana dipaparkan diatas menjadi indikasi adanya hambatan-hambatan berpikir kreatif dalam diri guru bimbingan dan konseling/konselor. Maka penting dilakukan upaya berkelanjutan untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Mengatasi hambatan-hambatan berpikir kreatif peneliti yakini dapat membantu guru bimbingan dan konseling/konselor untuk menampakkan ekspresi kreatif mereka. Sekaligus dapat meningkatkan kinerja guru bimbingan dan konseling/konselor dalam menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling. Sejatinya kesadaran akan pentingnya kreativitas dalam menjalankan tugas sebagai Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor sudah dinampakkan. Namun demikian keberanian untuk memulai dengan membuat gagasan dan ide baru masih perlu didorong. Hal ini menjadi dasar pemikiran dalam penelitian untuk merancang model SCAMPER khusus untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi hambatan-hambatan berpikir kreatif pada Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Objek yang menjadi fokus kajian dalam studi ini adalah menguji coba kelayakan model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Adanya upaya untuk mendorong kreativitas dalam diri Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor akan berdampak pada setiap tindakan yang dilakukan sebagai ekspresi kreativitas yang dimiliki.

Secara rasional, model scamper diarahkan pada dimensi proses kreatif (*creative process*). Aspek utama yang dikembangkan adalah berpikir kreatif (*creative thinking*). Dimensi ini dalam konsep kreativitas dikenal dengan *Four P's of Creativity* (Damian & Simonton, 2015; Rashmi, 2012; Runco & Kim, 2013). Proses kreatif dapat dimaknai sebagai proses menjadi kreatif yang terbangun melalui tahapan persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), inspirasi (*inspiration*) dan verifikasi (*verification*). Tahap pertama pada persiapan, yaitu mendefinisikan masalah dan mengumpulkan informasi yang dapat berkontribusi pada solusi penyelesaian masalah. Kegiatan ini melibatkan pengamatan, mendengar, membaca, bertanya, mengumpulkan, membandingkan, identifikasi dan menganalisis. Tahap kedua inkubasi, yaitu proses kontemplasi dan memilih dari berbagai materi yang diperoleh untuk menetapkan solusi. Tahap ketiga inspirasi, yaitu proses terbentuknya ide-ide, gagasan atau solusi atau disebut “Ah ha” (*insight*). Tahap keempat verifikasi, yaitu melakukan evaluasi dengan hati-hati dari solusi atau ide dan mengimplementasikan ide atau solusi kedalam wujud konkrit. Treatment dilakukan dengan memberikan stimulus yang dapat mendorong kesadaran kreatif, sikap positif, rasa ingin tahu (*feeling*), dan diharapkan akan muncul tindakan kreatif (*product*).

Kecenderungan pada penelitian terdahulu, kreativitas dalam konteks bimbingan dan konseling berfokus pada penggunaan pendekatan dan teknik-teknik kreatif. Hal ini seakan-akan mengabaikan hal penting yakni menjadi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang kreatif. Padahal penggunaan pendekatan dan teknik-teknik kreatif tidak identik dengan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang kreatif. Mengacu pada uraian rumusan masalah penelitian, maka dirumuskan pertanyaan operasional penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah isu-isu terkait pengembangan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor?
- b. Seperti apa model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor?
- c. Apa keunggulan model SCAMPER yang dikembangkan?
- d. Apa saja keterbatasan model SCAMPER yang dikembangkan?
- e. Apakah model SCAMPER efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan model SCAMPER yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Tujuan khusus pada penelitian ini adalah;

- a. Menguraikan isu-isu terkait pengembangan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.
- b. Merumuskan Model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.
- c. Menguraikan keunggulan Model SCAMPER yang dikembangkan.
- d. Menguraikan keterbatasan Model SCAMPER yang dikembangkan.
- e. Menguraikan efektifitas model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya;

(1) manfaat teoretik; hasil penelitian ini menjadi bagian manifestasi pengayaan penelitian kreativitas dalam konteks bimbingan dan konseling di Indonesia. Khususnya terkait dengan upaya pengembangan kreativitas bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

(2) Manfaat aplikatif; model scamper yang ditemukan dapat dijadikan strategi alternatif untuk membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan

dan Konseling/Konselor. Model scamper ini dapat diimplementasikan secara klasikal maupun individual.

(3) Manfaat regulatif; hasil penelitian ini dapat menjadi perhatian dalam pengembangan kurikulum pendidikan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Diharapkan akan ada perhatian serius untuk memberikan perhatian terhadap pembinaan kreativitas bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

(4) Manfaat terkait isu-isu dan penampakan sosial; permasalahan penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling yang belum optimal di lapangan sangat membutuhkan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan sebagai pencerahan terhadap permasalahan dilapangan. Membangun kesadaran bahwa menjadi kreatif merupakan salah satu tugas profesional bagi akademisi dan praktisi bimbingan dan konseling. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk melakukan aksi bersama dalam pembinaan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam dan menemukan bentuk strategi untuk membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Pada Bab I memaparkan latar belakang konsep, teoretik, alasan rasional dan empiris yang menjadi dasar penelitian. Dalam latar belakang disajikan beberapa poin paparan diantaranya kreativitas dan tantangan global, urgensi kreativitas bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, dan kontribusi penelitian kreativitas. Dipaparkan pula rumusan masalah yang memberikan gambaran identifikasi terkait topik penelitian. Tujuan penelitian bagian ini menuliskan tujuan umum dan tujuan khusus penelitian. Manfaat penelitian menyajikan manfaat atau signifikansi penelitian dalam beberapa aspek diantaranya adalah manfaat teoritik, manfaat regulatif atau kebijakan, manfaat praktis dan manfaat atau kontribusi signifikan bagi keilmuan dan sosial.

Bab II pada penelitian ini menyajikan konsep dan teori kreativitas dan keterkaitan kreativitas dengan bimbingan dan konseling dan urgensi upaya pengembangan kreativitas bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Bab III menyajikan rancangan alur penelitian yang dilakukan yang memuat diantaranya desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV menyampaikan temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Pada bagian ini akan dipaparkan terlebih dahulu hasil pengolahan data baik dalam bentuk tabel, grafik dan deskripsi mengenai objek yang diteliti. Ringkasan penjelasan akan disertakan untuk mempermudah memaknai sajian data hasil penelitian. Pada bagian pembahasan menyajikan kaitan pertanyaan penelitian dengan hasil penelitian, serta melakukan identifikasi keterbatasan penelitian yang dilakukan.

Bab V menyajikan simpulan penelitian, implikasi-implikasi dan mengajukan rekomendasi hasil penelitian sebagai bahan pertimbangan.