

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembaga pendidikan sebagai salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk manusia berkualitas, dengan mengembangkan kemampuan setiap peserta didiknya secara menyeluruh, baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotornya. Pendidikan selayaknya terus berbenah dan melakukan inovasi ke arah yang lebih baik, untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Kurikulum yang terus disempurnakan merupakan salah satu strategi yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum sebagai suatu program dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Kurikulum menjadi acuan dan penentu dalam perencanaan, proses pelaksanaan serta hasil akhir dari pendidikan.

Pada tahun 2006 telah ditetapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau yang biasa dikenal dengan Kurikulum 2006. Kurikulum ini memberikan keleluasaan pada sekolah untuk mengelola pendidikan dan pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu KTSP ini memberikan otonomi bagi guru dalam menjabarkan kurikulum dan murid sebagai subjek dalam proses belajar mengajar. Namun proses pembelajaran dalam KTSP masih berbasis kompetensi.

Otonomi yang diberikan pada guru telah membebaskan guru untuk memilih metode mengajar yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan peningkatan kreativitas siswa. Namun pada pelaksanaannya banyak guru yang belum memanfaatkan otonomi ini secara maksimal. Di dalam kelas siswa hanya belajar dengan mendengarkan materi pelajaran yang diberikan oleh guru, mencoba memahami apa yang diajarkan oleh guru, untuk selanjutnya mengungkapkan kembali apa yang telah mereka dapat, pada saat ujian. Siswa lebih banyak diam pada saat proses belajar mengajar daripada mencetuskan pertanyaan, atau gagasan-gagasan baru. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat mengeksplorasi pemikiran kreatifnya.

Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Kemajuan teknologi yang meningkat dan penambahan penduduk yang sangat pesat disertai berkurangnya sumber-sumber alami, menuntut kemampuan untuk beradaptasi dengan kreatif. Terutama bagi siswa SMK, yang lulusannya memang telah dipersiapkan untuk siap memasuki dunia kerja.

Kreativitas siswa SMK merupakan salah satu karakteristik yang perlu dikembangkan untuk menumbuhkan sumber daya manusia yang unggul. Sesuai dengan visi dan misi dari SMK itu sendiri, yaitu:

Visi :

Siap mengantarkan tamatan untuk mendapatkan/menciptakan lapangan kerja.

Misi :

Menyiapkan tamatan :

1. Memasuki dunia kerja dengan sikap profesional.
2. Mampu berkompetisi dan memilih karir untuk mengembangkan diri.
3. Menjadi warga negara yang produktif, normatif, adaptif dan kreatif.
4. Mampu mengikuti perkembangan iptek dan imtaq dalam era globalisasi.

Berdasarkan pemikiran di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang *“Studi Kreativitas Siswa dalam Implementasi Kurikulum 2006 di SMKN 5 Bandung”*

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk memperjelas kemungkinan permasalahan yang akan timbul dalam penelitian ini, maka peneliti mengidentifikasi beberapa hal yang timbul dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang hanya diam pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Siswa merasa ragu menuangkan idenya pada mata pelajaran produktif.
3. Di dalam kelas siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya.
4. Guru hanya menyampaikan materi dan tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga konsistensi pada permasalahan dalam penelitian ini, penulis menetapkan pembatasan masalah sebagai berikut:

“Tingkat kreativitas siswa berdasarkan ciri berpikir kreatif pada proses pembelajaran.”

1.4 Perumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan: “Sejauh mana tingkat kreativitas siswa pada proses pembelajaran di kelas dalam rangka implementasi Kurikulum 2006 SMKN 5 Bandung”

1.5 Penjelasan Istilah Judul

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Studi Kreativitas Siswa

Studi kreativitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peninjauan cara berpikir kreatif siswa yaitu berorientasi pada beberapa keterampilan yang dijabarkan dari berfikir kreatif, yakni keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan mengelaborasi dan keterampilan mengevaluasi. (Reni A. H, 2001)

b. Implementasi

- Aktualisasi, penerapan atau pelaksanaan
- Usaha dalam menyiapkan suatu tindakan atau rencana
- Proses terjadinya pemindahan rencana ke dalam suatu tindakan nyata
- Proses yang memberikan kepastian bahwa program pembelajaran telah memiliki sumber daya manusia dan sarana serta prasarana yang diperlukan dalam pelaksanaan, sehingga membentuk kompetensi yang diinginkan (E. Mulyasa, 2002 : 162)

c. Kurikulum 2006

Kurikulum 2006 atau KTSP, merupakan konsep yang memberikan otonomi pada sekolah untuk menentukan kebijakan sekolah dalam rangka meningkatkan mutu dan efisiensi pendidikan. Namun proses pembelajarannya masih berbasis kompetensi. (Muhammad Joko.S, 2007:12)

1.6 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui tingkat kreativitas siswa berdasarkan ciri-ciri berpikir kreatif pada proses pembelajaran di kelas.
- b. Mengetahui seberapa besar dukungan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa pada proses pembelajaran di kelas.

1.7 Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan di atas dapat dicapai, penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman secara menyeluruh mengenai Kurikulum 2006 di SMK, khususnya dalam kaitannya dengan kreativitas siswa.
- b. Menjadi salah satu acuan dalam pengembangan mutu pendidikan dengan lebih memperhatikan kreativitas siswa khususnya di SMKN 5 Bandung.