

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat dimana siswa untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki di dalam dirinya. Salah satunya adalah berpikir. Costa (dalam Supardi, 2012) mengemukakan berpikir pada umumnya dianggap suatu proses kognitif, suatu tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan. Proses berpikir berhubungan dengan tingkah laku yang lain dan memerlukan keterlibatan aktif seseorang yang melakukannya.

Purwanto (dalam Supardi, 2012) “berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan”. Berdasarkan uraian pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu proses dari hasil kognitif individu dan dapat dilihat melalui tingkah lakunya.

Kreatif berasal dari bahasa Inggris *create* yang artinya mencipta, sedang *creative* mengandung pengertian memiliki daya cipta, mampu merealisasikan ide-ide dan perasaannya sehingga tercipta sebuah komposisi dengan warna dan nuansa yang baru. Komarudin (dalam Supardi, 2012) mengatakan bahwa “kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya atau kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya”.

Berdasarkan beberapa definisi yang berbeda dapat disimpulkan bahwa kreatif merupakan suatu hasil yang baru baik itu berbentuk hak cipta atau pun ide atau gagasan baru yang dapat lebih dikembangkan atau dimodifikasi supaya lebih baik dan juga dapat bermanfaat terhadap orang lain.

Fauzi (dalam Supardi, 2012) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif “berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari satu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru dan sebagainya”. Wilson (dalam Putra. T.T, dkk : 2012) memberikan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut : (1) kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau hasil karya, (2) Fleksibilitas (*Flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan suatu produk, persepsi, atau ide yang bervariasi terhadap masalah, (3) Elaborasi (*Elaboration*) yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau menumbuhkan suatu ide atau hasil karya, (4) Orisinalitas (*Originality*) yaitu kemampuan menciptakan ide-ide, hasil karya yang berbeda atau betul-betul baru, (5) Kompleksitas (*Complexity*) yaitu kemampuan memasukkan suatu konsep, ide atau hasil karya yang sulit, ruwet, berlapis-lapis atau berlipat ganda ditinjau dari berbagai segi, (6) Keberanian mengambil resiko (*Risk-taking*) yaitu kemampuan bertekad dalam mencoba sesuatu yang penuh resiko, (7) Imajinasi (*Imagination*) yaitu kemampuan untuk berimajinasi, menghayal, menciptakan barang-barang baru melalui percobaan yang dapat menghasilkan produk sederhana, dan (8) Rasa ingin

tahu (*Curiosity*) yaitu kemampuan mencari, meneliti, mendalami, dan keinginan mengetahui tentang sesuatu lebih jauh.

Berdasarkan paparan para ahli dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu pemikiran untuk menciptakan, mengembangkan hal baru atau hal yang telah ada sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa dengan menggunakan strategi yang bervariasi dan ide-ide yang sudah ada menjadi ide baru yang lebih bermanfaat.

Proses berpikir seseorang telah dimulai semenjak dia diusia anak-anak, sebagaimana perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu di mulai pada masa awal anak-anak dinamakan tahap pra-operasioanal (*preoperational stage*) yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentris mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Dalam istilah pra-operasional menunjukkan pada aktivitas mental yang memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa pengalaman yang dialaminya.

Kemampuan berpikir kreatif siswa tidak dapat berkembang dengan baik apabila dalam proses pemberian layanan guru BK tidak melibatkan siswa secara aktif dalam pembentukan konsep. Metode pembelajaran yang digunakan di sekolah masih secara konvensional, yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Pemberian layanan tersebut dapat menghambat perkembangan kreativitas dan aktifitas siswa seperti dalam hal mengkomunikasikan ide dan gagasan. Tujuan pemberian layanan akan

tercapai apabila perencanaan dan metode yang digunakan dapat mempengaruhi potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa dan keberhasilan tersebut akan tercapai apabila siswa dilibatkan dalam proses berpikirnya.

Secara garis besar, berpikir kreatif ini apabila tidak dikembangkan akan berakibat terhadap siswa, siswa tidak dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru BK yaitu bapak Joni Iskandar, S. Pd pada tanggal 14 Januari 2016 di SMP PAB 8 SAMPALI MEDAN bahwa siswa di sekolah ini masih kurang dalam pengembangan berpikir kreatif, siswa-siswi di sekolah ini belum semua bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sedangkan siswa-siswi lain masih mengalami kesulitan dalam pengembangan berpikir kreatifnya itu dapat ditemukan setelah pemberian tes berpikir kreatif terhadap siswa, sehingga menemukan kesulitan dalam proses pemberian layanan. Informasi lain yang diperoleh, bahwa guru BK tidak mempunyai kesempatan untuk memberikan layanan di kelas karena tidak adanya jam bimbingan dan konseling secara rutin sebagaimana jam mata pelajaran lainnya. Hal ini merupakan kendala bagi guru BK untuk memberikan layanan secara optimal. Upaya yang dilakukan guru BK yaitu dengan memberikan arahan (nasehat), membentuk bimbingan kelompok. Upaya ini dilakukan hanya pada saat jam pelajaran kosong sehingga cara yang dilakukan guru BK ini masih kurang efektif. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ini dapat kita lihat dari tindakan atau sikap yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan Putra. T.T, dkk (2012) menyatakan : peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen setelah

mendapatkan perlakuan normal lain belum maksimal. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen masih dalam kategori sedang. Hal itu dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penyebabnya adalah soal yang diberikan termasuk kategori soal yang tidak rutin bagi siswa, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam penyelesaiannya. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jawandi, Ahmad dan Tuti Hardjajani (2012) menyimpulkan bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan smart monopoli yaitu memberikan dorongan motivasi kepada setiap individu untuk aktif mengungkapkan berbagai gagasan yang unik.

Kreativitas anak bangsa telah banyak kita temukan di lapangan, kreativitas ini didasari dari perkembangan berpikir kreatif sehingga menghasilkan suatu karya yang baru atau pun penambahan dan pengurangan hasil karya. Misalnya, salah satu institusi pendidikan tinggi yang turut serta mengembangkan teknologi robot adalah Politeknik Elektronika Negeri Surabaya. Institusi yang telah berdiri sejak tahun 1988 ini telah melahirkan berbagai prestasi di bidang robotika sejak tahun ke-3 pendiriannya, yaitu 1991 menerima penghargaan Best Idea pada NHK Robot Contest yang diselenggarakan di Negeri Sakura, Jepang. Robot buatan Institut Teknologi Bandung atau ITB pun tak kalah. Mereka juga mampu merebut juara pertama dan kedua kontes robot internasional *The 18th Trinity College Fire Fighting Robot Contest 2011 di Hartford, Connecticut, Amerika Serikat* pada kategori robot cerdas berkaki.

Berdasarkan informasi dan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti tertarik dan merasa perlu untuk memberikan tindakan lebih lanjut guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan keadaan sekolah yang akan diteliti, siswa belum sepenuhnya dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, diperkirakan karena cara yang dilakukan oleh pihak sekolah terutama guru BK atau konselor masih kurang tepat. Maka cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menggunakan pendekatan konseling individual.

Dalam hal ini konseli dibantu untuk memahami diri sendiri, keadaannya sekarang, dan kemungkinan keadaannya masa depan yang dapat ia ciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya, demi untuk kesejahteraan pribadi maupun masyarakat. Lebih lanjut konseli dapat belajar bagaimana memecahkan masalah-masalah dan menemukan kebutuhan-kebutuhan yang akan datang. Ketidakmampuan siswa dalam mengembangkan berpikir kreatifnya akan diketahui setelah diberikan tes berpikir kreatif, dari hasil tes tersebut peneliti dapat memberikan bantuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya melalui konseling. Model konseling yang sesuai untuk siswa yang hanya mendapatkan arahan dari guru BK atau konselor adalah pendekatan konseling eklektik dengan media *superhero*. Menurut Latipun (2011), pendekatan konseling eklektik adalah suatu pendekatan yang berusaha menyelidiki berbagai sistem metode dan teori dengan tujuan untuk memahami dan menerapkannya dalam situasi konseling. Pendekatan eklektik juga dikenal sebagai konseling integratif. Hal ini tentu saja disebabkan karena orientasi

pendekatan eklektik adalah penggabungan teori-teori konseling dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan pada masing-masing teori tersebut. Karena dalam praktiknya pendekatan eklektik menggunakan semua teori konseling, maka pendekatan ini tidak pernah menggunakan konsep-konsep teori secara tetap, tetapi akan memilih konsep teori apakah yang paling sesuai dengan masalah konseli. Oleh karena itu, pendekatan eklektik bersifat fleksibel dalam penggunaannya. Selain itu, pendekatan eklektik juga bersifat ilmiah, sistematis, dan logis.

Selanjutnya Corey (dalam Namora, 2011 : 191) juga menganjurkan agar konselor menggunakan pendekatan eklektik sebagai kerangka kerjanya dalam menangani konseli. Hal ini berdasarkan anggapan bahwa jika konselor hanya terpaku pada satu teori yang dianggapnya paling penting, maka secara tidak langsung ia telah mengesampingkan teori lain yang mungkin saja lebih efektif dan bermanfaat bagi konseli. Selain itu, dimensi-dimensi lain yang bernilai dari tingkah laku manusia akan terlewat jika konselor hanya membatasi diri pada satu teori konseling saja.

Demikian juga konseli memahami kekuatan mereka untuk menghadapi kekerasan atau terisolasi yang mereka tidak dapat atasi. *Superhero* dapat menyelidiki dan mengubah situasi yang dihadapinya. Dengan demikian konseli juga dapat situasi untuk mengembangkan daya juang dan penafsiran dalam menghadapi persoalan. Kemampuan untuk beradaptasi terhadap pengalaman mentransformasikan diri ini didasarkan pada perjuangan untuk menghadapi persoalan. Meskipun konseli tidak memiliki kekuatan seperti *superhero*, tetapi kekuatan fisik dan kekuatan moral *superhero* dapat

ditransformasikan untuk mengubah dan membantu konseli mengatasi ketidakmampuan dan kekurangan yang dirasakan.

Siswa di sekolah belum sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya padahal dengan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan ide atau hasil karya yang baru sesuai dengan kemampuan yang dimiliki individu masing-masing. Atas dasar hal ini maka disusunlah sebuah penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Konseling Eklektik dengan Menggunakan Media *Superhero* pada Siswa Kelas VIII di SMP Pab 8 Sampali Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka masalah yang diidentifikasi adalah :

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa sebagian tidak berkembang di sekolah.
2. Cara guru BK atau konselor selama ini tidak efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif.
3. Cara yang efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa
4. Konseling eklektik dengan media *superhero* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah-masalah di atas, perlu kiranya dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar masalah yang diteliti lebih jelas

dan terarah. Masalah penelitian ini dibatasi pada Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Konseling Eklektik dengan Menggunakan Media *Superhero* pada Siswa Kelas VIII di SMP PAB 8 Sampali Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian, dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah konseling eklektik dengan menggunakan media *superhero* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VIII di SMP PAB 8 Sampali Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan dan mengetahui data serta memahami konseling eklektik dengan media *superhero* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu BK, serta khususnya dalam penerapan teori konseling eklektik dan berpikir kreatif.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Sebagai bahan masukan bagi siswa-siswi SMP PAB 8 SAMPALI MEDAN untuk meningkatkan berpikir kreatifnya.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan memiliki cara yang efektif dalam membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas siswa yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Guna mengembangkan penalaran, membentuk pola pikir dinamis, sekaligus mengetahui sejauh mana kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari.

e. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Sebagai bahan referensi dalam menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan khususnya mahasiswa jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan di UNIMED.