

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 berfikir. Fauzi (2004: 47) mengatakan bahwa “berpikir adalah tingkah laku yang menggunakan ide, yaitu suatu proses simbolis”. Misalnya kalau kita makan, kita bukan berpikir. Tetapi kalau kita membayangkan suatu makanan yang tidak ada, maka kita menggunakan ide atau simbol-simbol tertentu dan tingkah laku ini disebut berpikir. Purwanto (2014: 43) “berfikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan”. Berdasarkan uraian pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa berfikir 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 (2011:279) 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 (2004: 48) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif “berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru, dan sebagainya”. Wilson (Sudiarta, 2007: 1014) memberikan ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif sebagai berikut: (1) kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau karya hasil, (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, mengayal, 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 berfikir 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 berfikir seseorang telah dimulai semenjak dia diusia anak-anak, sebagaimana perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu dimulai pada masa awal anak-anak dinamakan tahap Pra-operasional (*preoperational stage*) yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egisentris 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 berfikir 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 berfikirnya.

Secara garis besar, berfikir kreatif ini apabila tidak dikembangkan akan berakibat terhadap siswa, siswa tidak dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Penelitian yang dilakukan Putra T.t, dkk (2012) menyatakan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan

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

Berdasarkan informasi dan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti tertarik dan merasa perlu untuk memberikan tindakan lebih lanjut guna meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dngan keadaan kelas yang akan diteliti, siswa belum sepenuhnya dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya, diperkirakan karena cara yang dilakukan masih kurang tepat. Maka cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa adalah dengan menggunakan layanan penguasaan konten.

Ketidakmampuan siswa dalam mengembangkan berfikir kreatifnya akan diketahui setelah diberikan tes berfikir kreatif, dari hasil tes tersebut peneliti dapat memberikan bantuan untuk meningkatkan kemampaun berfikir kreatifnya melalui pemberian layanan. Model layanan yang sesuai untuk siswa yang hanya mendapatkan arahan dari guru BK atau Konselor adalah layanan penguasaan konten teknik mind mapping. Menurut Prayitno (2004: 2) definisi layanan penguasaan konten adalah “layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk

menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar”. Jadi di dalam layanan penguasaan konten harus terdapat suatu konten atau kemampuan atau kompetensi tertentu yang dibelajarkan kepada siswa dan diharapkan siswa mampu menguasai konten tersebut secara matang.

Menurut Buzan (2004:68), mind map adalah metode untuk menyimpan suatu informasi yang diterima oleh seseorang dan mengingat kembali informasi yang diterima tersebut. Sedangkan menurut Edward (2009:64), mind map (sistem peta pikiran) adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari/ke otak. Mind Mapping juga merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa mind mapping adalah suatu teknik dalam membuat catatan agar terlihat fleksibel, kreatif, dan efektif dengan mengkoordinasikan kedua bagian otak anak sehingga dapat memudahkan anak dalam memahami dan mengelola kerangka konsep materi.

Siswa disekolah belum sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatifnya padahal dengan berfikir kreatif siswa dapat mengembangkan ide atau hasil karya yang baru sesuai dengan kemampuan yang dimiliki individu masing-masing. Atau dasar hal ini maka disusunlah sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Layanan Penguasaan Konten Teknik Mind Mapping untuk Meningkatkan Creative Thinking Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Bintang Bayu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan berfikir kreatif siswa sebagian tidak berkembang di sekolah.
2. Cara guru BK atau konselor selama ini kurang efektif dalam meningkatkan berfikir kreatif.
3. Layanan penguasaan konten dengan teknik mind mapping belum pernah diterapkan oleh guru BK dalam 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 creative thinking siswa melalui penerapan layanan penguasaan konten teknik mind mapping pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bintang Bayu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian, dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah layanan penguasaan konten dengan menggunakan teknik mind mapping dapat meningkatkan creative thinking pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bintang Bayu?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui layanan penguasaan konten menggunakan teknik mind mapping dalam meningkatkan creative thinking pada siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu BK, serta khususnya dalam penerapan teori layanan penguasaan konten dan berfikir kreatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa-siswi SMA Negeri 1 Bintang Bayu untuk meningkatkan berfikir kreatifnya.

b. Bagi guru

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

c. Bagi sekolah

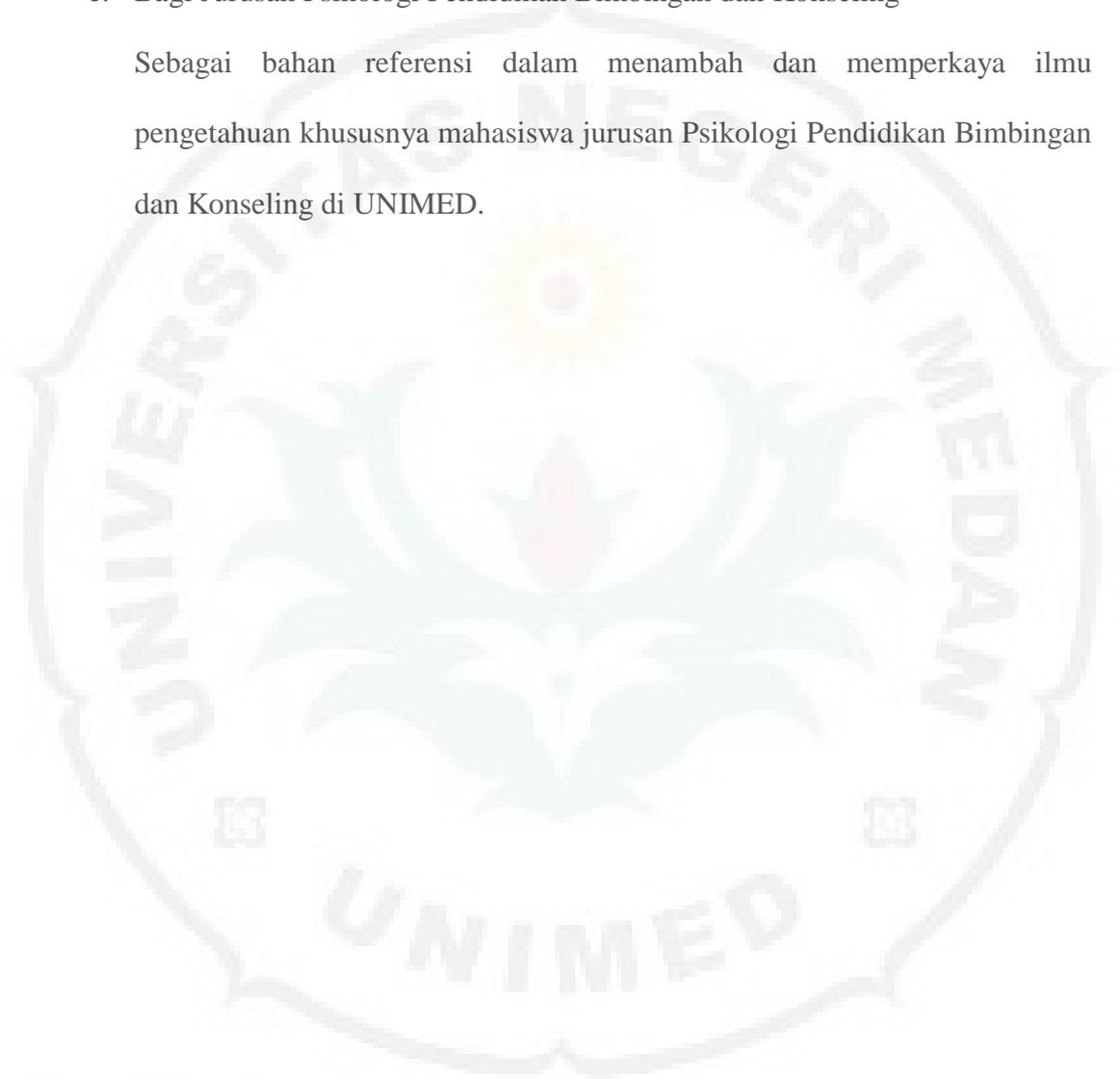
Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas berpikir kreatif siswa yang lebih baik.

d. Bagi peneliti

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

e. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan Bimbingan dan Konseling

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



THE
Character Building
UNIVERSITY