

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Undang-undang 2003). Upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan dari Pendidikan Nasional sebagaimana yang telah disebutkan dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah dengan meningkatkan kualitas siswa dari berbagai tingkatan.

Dalam meningkatkan kualitas siswa atau manusia, menurut WHO (1997) ada beberapa keterampilan hidup (life skill) yang penting untuk dikuasai, yaitu sebagai berikut: 1) *Creative Thinking* (berfikir kreatif), 2) *Problem Solving* (penyelesaian Masalah), 3) *Effective Communication* (komunikasi yang efektif), 4) *Leadership* (kepemimpinan), 5) *Critical Thinking* (berfikir kritis), 6) *Self Awareness* (kesadaran diri), 7) *Time Management* (manajemen waktu), 8) *Coping With Stress* (mengatasi stres), 9) *Assertiveness* (ketegasan), 10) *Empathy* (empati).

Dari beberapa keterampilan hidup (life skill) yang di paparkan di atas penulis tertarik untuk meneliti salah satu diantaranya yaitu *Creative Thinking* (berfikir kreatif). Hal ini dikarenakan *Creative Thinking* (berfikir kreatif) memiliki manfaat yang sangat menguntungkan bagi siswa, sesuai dengan pendapat Andi (Supardi, 2012:256) mengenai manfaat dari berfikir kreatif “Dengan kemampuan berpikir kreatif, seorang pelajar mampu meraih prestasi-prestasi yang jauh di atas prestasi rata-rata kebanyakan pelajar”. Oleh sebab itu dari manfaat yang telah dibahas maka kemampuan berpikir kreatif siswa sangatlah perlu dalam meningkatkan prestasi, hal ini juga diperjelas oleh pendapat para ahli mengenai pengertian dari *Creative Thinking* (berfikir kreatif).

Creative Thinking (berfikir kreatif) menurut pendapat Selwanus, (Fitriana dkk., 2019:11) menyatakan bahwa “tahap berpikir dengan menyesuaikan suatu jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan”. Dan pendapat di atas sejalan dengan pendapat Fauzi (2004:48) yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian *Creative Thinking* (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”.

Untuk meningkatkan *Creative Thinking* (berpikir kreatif) pada siswa maka penulis, terlebih dahulu mengumpulkan data mengenai kemampuan berfikir kreatif pada siswa yang sudah dilakukan penelitian oleh PISA atau Program Penilaian Pelajar Internasional.

Data yang di dapatkan oleh penulis mengenai kemampuan berfikir kreatif pada siswa yang sudah dilakukan penelitian oleh PISA sebagai berikut. Menurut Heriyanto dkk. (2020) menyatakan bahwa “Fakta lapangan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia berdasarkan studi internasional yang mengukur kemampuan siswa berpikir kreatif dalam studi PISA ditetapkan berada pada level 4 sampai level 6. Sehingga dari data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia masih sangat rendah”.

Berdasarkan data di atas maka penulis berinisiatif untuk melakukan observasi dan wawancara terdahulu untuk mendapatkan data terbaru mengenai kemampuan *Creative Thinking* (berpikir kreatif) pada siswa. Observasi dan wawancara dilaksanakan penulis pada kelas VIII-B, dengan jumlah siswa 26 orang, yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki,

Berikut adalah hasil data dari observasi yang di diperoleh penulis pada saat pelajaran berlangsung, guru menyuruh siswa untuk membaca materi pelajaran dari buku paket dengan waktu 15 menit. Setelah siswa selesai membaca guru membuat sesi kuis dengan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang sudah di baca siswa tersebut. Dari jawaban siswa maka terlihatlah fenomena yang terjadi, 1) siswa terlihat gugup dalam menjawab pertanyaan dalam proses belajar, hal ini dapat dilihat dari siswa yang menjawab dengan terbata-bata. 2) siswa terlihat kurang luwes dalam menjawab pertanyaan dalam proses belajar, hal ini dapat dilihat dari pernyataan siswa yang kurang tepat dalam mengungkapkan kalimat serta ada kata yang tidak perlu di ucapkan seperti kata “mungkin” (di ucapkan pada saat hendak menjawab pertanyaan dari guru), 3) siswa kurang

mampu menyampaikan ide yang baru dalam proses belajar hal ini dilihat dari siswa yang kurang mampu menjawab jika tidak melihat buku, 4) siswa terlihat kesulitan dalam mengembangkan materi yang di pelajari hal ini dapat dilihat dari kalimat yang digunakan siswa dalam menjawab suatu soal sangat sesuai dengan kalimat yang ada di dalam buku.

Setelah melakukan observasi, penulis juga melaksanakan wawancara kepada guru untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilakukan. Dari hasil wawancara, penulis memperoleh informasi bahwa 1) banyak siswa yang kurang lancar dalam belajar terlebih lagi dalam menjawab pertanyaan secara lisan hal ini dikarenakan siswa terlihat gugup saat berbicara di depan guru, 2) siswa kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat di depan kelas, 3) dalam menyelesaikan masalah siswa hanya mengungkapkan satu solusi saja, 4) serta ada beberapa siswa kurang mampu merangkai dan mengembangkan kata-kata yang baru untuk menyampaikan pendapatnya.

Dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa kurang lancar dalam proses belajar di kelas karena merasa kurang percaya diri dengan jawaban yang siswa itu miliki, dan siswa tidak berani berpendapat mengungkapkan ide baru karena takut di tertawakan oleh teman-temannya, serta kurang kreatif dalam menjawab pertanyaan guru karena siswa hanya membacakan isi buku untuk menjawab pertanyaan tanpa mengetahui makna dari jawaban itu sendiri atau dengan kata lain siswa tidak mampu mengembangkan materi yang sudah di baca dengan pemahaman siswa tersebut. Dari fenomena yang terjadi maka penulis menyimpulkan bahwa sikap berpikir kreatif siswa masih rendah dan

data ini sesuai dengan data yang di peroleh PISA dalam penelitian yang sudah di lakukan pada tahun 2015. Dikarenakan oleh itu maka siswa perlu dilatih untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, hal ini perlu dilakukan agar siswa mampu aktif dalam belajar serta meraih prestasi-prestasi yang jauh di atas prestasi rata-rata kebanyakan pelajar.

Untuk meningkatkan berfikir kreatif pada siswa maka dapat diberikan salah-satu layanan yang ada pada bimbingan dan konseling yaitu layanan Penguasaan Konten dengan model *Creative Problem Solving*. Layanan penguasaan konten dipilih karena tujuan layanan penguasaan konten adalah untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, untuk menambah wawasan, pemahaman, dan menguasai cara-cara tertentu dalam suatu konten agar siswa mampu menyelesaikan masalahnya serta mendapatkan keterampilan baru. Penulis menggunakan model *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan berpikir kreatif karena model ini berfokus pada keterampilan pemecahan masalah, diikuti dengan penguatan kreativitas, yaitu ketika siswa dapat terampil untuk menentukan jawaban manakah yang cocok untuk memecahkan masalah dalam mengembangkan dan memilih tanggapannya,

Dari pemilihan layanan dan model yang digunakan, hal tersebut didukung oleh pendapat para ahli, sebagai berikut:

Prayitno (2012) berpendapat bahwa “Layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.” Serta Prayitno dalam (Gutara dkk., 2017) menambahkan di dalam penguasaan konten

“harus terdapat suatu konten atau kemampuan atau kompetensi tertentu yang dipelajari kepada siswa dan diharapkan siswa mampu menguasai konten tersebut secara matang.”

Sedangkan Sukardi (2008) mendefinisikan “layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.” dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa layanan penguasaan konten adalah layanan yang di berikan kepada siswa secara individu atau kelompok dengan tujuan agar siswa mampu meningkatkan kompetensi dalam belajar serta memiliki kebiasaan belajar yang baik. Untuk memaksimalkan hasil pelaksanaan layanan penguasaan konten maka perlu di tetapkan model yang cocok dalam meningkatkan berfikir kreatif pada siswa, model *creative problem solving* adalah salah satu model yang cocok dalam meningkatkan berfikir kreatif pada siswa.

Creative Problem Solving ini memiliki pengertian sebagai berikut, Menurut Karen, “model *Creative Problem Solving* adalah suatu model yang pembelajarannya berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, diikuti dengan penguatan kreativitas, yaitu ketika siswa dapat terampil untuk menentukan jawaban manakah yang cocok untuk memecahkan masalah dalam mengembangkan dan memilih tanggapannya”. (Eftafiyana dkk. 2018). Pendapat di atas juga sejalan dengan pendapat Bimo Walgito (2003) yang menyatakan bahwa “model *creative problem solving* adalah penggunaan model dalam kegiatan

pembelajaran dengan jalan melatih siswa dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama”. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti dapat menggunakan layanan Penguasaan Konten dengan model Creative Problem Solving untuk meningkatkan berfikir kreatif pada siswa SMP Swasta Panca Budi Namotongan. Oleh karena itu maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMP Swasta Panca Budi Namotongan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan berpikir kreatif pada siswa, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa terlihat gugup dalam menjawab pertanyaan dalam proses belajar.
2. siswa terlihat kurang luwes dalam menjawab pertanyaan dalam proses belajar.
3. siswa kurang mampu menyampaikan ide yang baru dalam proses belajar.
4. siswa terlihat kesulitan dalam mengembangkan materi yang di pelajari.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat identifikasi masalah yang akan diteliti cukup luas dan kompleks, demi memperjelas arah penelitian ini, maka penulis akan membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Model

Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMP Swasta Panca Budi Namotongan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMP Swasta Panca Budi Namotongan Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMP Swasta Panca Budi Namotongan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat dirasakan dengan terselenggaranya penelitian ini adalah hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan guru Bimbingan dan Konseling dalam mempraktekkan model Creative Problem Solving untuk meningkatkan berfikir kreatif pada siswa SMP.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat dirasakan dengan terselenggaranya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Guru BK di sekolah

Guru BK dapat mengetahui model pendekatan yang cocok untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berfikir kreatif.

b. Bagi Siswa

Siswa mampu berfikir kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat bermanfaat sebagai referensi untuk membuat karya ilmiah.

