

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dirancang dengan tujuan khusus untuk menciptakan sebuah lingkungan dan metodologi pembelajaran yang efisien, yang memfasilitasi siswa untuk secara aktif mengasah dan mengembangkan potensi mereka. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tersebut tidak hanya memperkuat nilai-nilai spiritual dan keagamaan, tetapi juga memperoleh kemampuan pengendalian diri, membentuk karakter yang positif, meningkatkan kecerdasan, serta memupuk moralitas yang tinggi dan keterampilan yang penting untuk keberhasilan mereka sendiri, serta untuk kesejahteraan masyarakat, bangsa, dan negara, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional di Indonesia adalah untuk mendukung perkembangan potensi siswa agar mereka dapat berkembang menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berorientasi demokratis.

Pendidikan yang dilaksanakan di institusi pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengasah dan memperkaya pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan siswa. Dalam rangka mencapai hasil tersebut, sangat penting bagi siswa untuk menumbuhkan dan mempertajam kreativitas, kearifan, serta kemampuan untuk berkelanjutan dalam proses edukatif, sehingga memungkinkan mereka untuk mengalami transformasi pribadi sesuai dengan aspirasi mereka. Menurut Baron

(2003, h.108) Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal baru di sini tidak harus sepenuhnya orisinal, melainkan bisa juga berupa kombinasi dari elemen - elemen yang sudah ada sebelumnya. Pendapat ini sejalan dengan Supriyadi (2003, hlm. 7), yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya.

Dalam kajian yang terdapat pada Jurnal *Education and Creativity* yang ditulis oleh Fasko pada tahun 2001, disarankan agar pendidik mengatur kondisi yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan kelompok. Kegiatan semacam ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga pada peningkatan hasil belajar akademis siswa.

Dari uraian yang telah disampaikan, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa kreativitas merupakan kapasitas individu untuk menciptakan keahlian baru melalui pemanfaatan keahlian yang sudah ada, yang mana proses ini berkontribusi pada peningkatan dan pengayaan kapabilitas personal tersebut.

Menurut Slameto (2003, h.2), belajar merupakan suatu proses transformasi, terutama dalam konteks perubahan perilaku yang timbul dari interaksi individu dengan lingkungannya demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Sebaliknya, Aqib (2003, h.42) menyampaikan bahwa belajar mencerminkan evolusi atau perubahan yang terjadi pada individu dalam bentuk ekspresi perilaku baru yang muncul melalui pengalaman dan praktik.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan upaya individu untuk mengalami perubahan perilaku melalui interaksi dengan

lingkungan, yang menghasilkan transformasi perilaku yang bersifat relatif permanen.

Dengan demikian, kreativitas dalam pembelajaran dapat diinterpretasikan sebagai kapasitas yang dimiliki oleh pelajar untuk menghasilkan konsep-konsep inovatif selama kegiatan edukatif. Hal ini tidak semata-mata berkaitan dengan pengembangan materi yang disampaikan pendidik, melainkan juga terkait dengan proses konstruksi keilmuan yang memberi ruang bagi pelajar untuk merancang dan mengintegrasikan ide-ide orisinal ke dalam proses belajar mereka.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan, oleh karena itu, upaya untuk mengembangkan kreativitas pada individu yang sedang dalam proses belajar perlu ditekankan. Pendapat ini sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Munandar (Parwati, 2005, h.46) seperti yang berikut ini:

1. Seseorang yang kreatif menunjukkan kemampuan untuk berfungsi sepenuhnya sebagai dirinya sendiri.
2. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kapabilitas individu untuk mengeksplorasi dan menemukan sejumlah pilihan penyelesaian yang beragam ketika dihadapkan pada sebuah tantangan atau persoalan.
3. Keterlibatan dalam aktivitas kreatif tidak hanya bermanfaat bagi orang lain, tetapi juga meningkatkan kebahagiaan individu.

Selama periode pandemi COVID-19, keterbatasan interaksi sosial di lingkungan eksternal telah mempengaruhi rutinitas harian siswa, dengan beberapa siswa mengalami pengurangan aktivitas luar ruangan secara signifikan. Dalam konteks ini, kontribusi keluarga dan pendidik menjadi krusial dalam memfasilitasi

dan memperkaya proses kreatif siswa, yang merupakan aspek vital dari fase pertumbuhan mereka. Pembelajaran tatap muka dihentikan sementara sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengenai upaya pencegahan penyebaran COVID-19, yang menyebabkan pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring. Pembelajaran online memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.

Selama pandemi, sistem pembelajaran daring dianggap sebagai solusi paling efektif untuk memastikan kelangsungan proses pendidikan. Setiap jenjang pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai, dan pembelajaran online membantu mewujudkannya. Melalui pembelajaran daring, peserta didik dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui proses pembuatan peta konsep. Pola pikir kreatif sangat penting bagi semua orang, terutama bagi siswa usia remaja.

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan bersama seorang guru BK di SMK Tritech Informatika Medan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menunjukkan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran. Siswa SMK Tritech Informatika Medan masih belum dapat berpikir kreatif, maka dari itu guru BK sangat berperan untuk membantu dan membimbing dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling di sekolah SMK Tritech Informatika Medan perlu ditingkatkan kreativitas belajar siswa dan diharapkan hal ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam berbagai aktivitas serta melatih kreativitas dan kemampuan berpikir mereka. Salah satu usaha untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dilakukan beberapa cara seperti memberikan layanan penguasaan konten.

Menurut Tri Sukitman (Noviannisyah, 2018, h.35) Layanan penguasaan konten adalah upaya bantuan yang ditujukan bagi peserta didik guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tertentu, khususnya kemampuan atau perilaku yang memiliki nilai dalam konteks pendidikan, kehidupan berkeluarga, dan interaksi sosial.

Menurut Sukardi (Gutara dkk. 2017, h. 141), Layanan penguasaan konten merujuk pada dukungan yang ditujukan untuk memperkuat komprehensi siswa mengenai subjek tertentu untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi khusus, terutama dalam hal kemampuan atau kebiasaan yang memiliki nilai penting dalam konteks pendidikan, kehidupan berkeluarga, dan interaksi sosial.

Dari konsep layanan penguasaan konten yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa layanan tersebut merupakan jenis bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk mendorong individu agar memahami serta mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang positif. Hal ini bertujuan agar mereka memperoleh keterampilan dan kemampuan yang penting dalam kehidupan mereka, terutama dalam konteks pembelajaran. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya.

Penggunaan teknik dalam proses penguasaan konten tidak hanya bertujuan untuk memfokuskan kegiatan layanan terhadap pencapaian tujuan yang diinginkan, tetapi juga untuk menciptakan suasana yang lebih bersemangat dan mencegah kejenuhan pada siswa selama proses tersebut. Salah satu teknik yang diterapkan adalah teknik *mind mapping*.

Dalam kajian yang dipublikasikan oleh Ajeng Pudak Pinasti pada tahun 2015, diungkapkan bahwa terdapat suatu metode fundamental dalam proses memori yang memfasilitasi penyerapan dan pengambilan kembali informasi secara efisien. Teknik yang dikenal sebagai *mind mapping* ini diakui sebagai pendekatan yang inovatif dan efisien dalam mencatat, yang secara visual merepresentasikan proses berpikir pelajar. Melalui penerapan *mind mapping*, pelajar diberdayakan untuk mengembangkan representasi visual yang unik dari konten yang mereka pelajari. Definisi ini menegaskan bahwa *mind mapping* merupakan strategi pencatatan yang mengoptimalkan fleksibilitas dan kreativitas, serta meningkatkan efektivitas dengan mengaktifkan interaksi antara kedua hemisfer otak, yang pada gilirannya, mempermudah pemahaman dan organisasi kerangka konseptual materi pembelajaran.

Dari penelitian yang dilakukan Enita Evilia (2017) “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII F SMPN 17 Kota Jambi” dan Endah Setyaningrum (2015) “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi”. Penelitian yang ada menunjukkan bahwa bahwa layanan yang berorientasi pada penguasaan materi berdampak positif terhadap kreativitas siswa dalam belajar. Dengan demikian, terdapat korelasi yang signifikan antara temuan ini dengan praktik bimbingan dan konseling, sejalan dengan penggunaan layanan tertentu yang termasuk dalam lingkup bimbingan dan konseling. Keterkaitan ini menunjukkan adanya kesesuaian dengan tema penelitian yang diusulkan oleh para peneliti.

Maka untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh layanan penguasaan konten teknik *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa penulis terdorong meneliti dengan judul “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa kelas X Multimedia SMK Tritech Informatika Medan T.A 2022/2023”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Kreativitas belajar siswa SMK Tritech Informatika Medan masih tergolong rendah.
2. Masih banyak siswa SMK Tritech Informatika Medan yang kurang berkreaitivitas dalam belajar.
3. Keterbatasan metode pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kreatifitas belajar siswa di SMK Tritech Informatika Medan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti membatasi masalah hanya pada “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Multimedia SMK Tritech Informatika Medan T.A 2022/2023”.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “**Apakah Ada Pengaruh Layanan Penguasaan**

## **Konten Teknik *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Multimedia SMK Tritech Informatika Medan T.A 2022/2023”.**

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa di sekolah melalui pemberian layanan penguasaan konten teknik *mind mapping* di SMK Tritech Informatika Medan T.A 2022/2023.

### **1.6 Manfaat**

#### 1. Manfaat teoritis

Temuan dari studi ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti lain yang mengeksplorasi topik serupa dalam konteks yang beragam.

#### 2. Manfaat praktis

- 1) Diharapkan bahwa siswa akan mampu mengembangkan kemampuan kreatif dalam proses pembelajaran mereka melalui penerapan teknik *mind mapping* sebagai bagian dari layanan penguasaan materi.
- 2) Bagi guru BK, jika penelitian ini mendapatkan hasil yang maksimal maka layanan penguasaan konten teknik *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa ini dapat dilanjutkan.
- 3) Untuk para pendidik spesialis mata pelajaran, temuan dari studi ini diharapkan dapat memfasilitasi pendidik dalam menghadirkan dan mengelola konten pembelajaran serta strategi pengajaran yang lebih inovatif dan beragam.

- 4) Bagi para akademisi, temuan ini menawarkan kerangka acuan yang berharga untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai aspek kreativitas dalam proses belajar siswa di lingkungan sekolah.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY