

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya kualitas sumber daya manusia yang baik. Untuk membentuk generasi yang memiliki kualitas sumber daya manusia yang baik dibutuhkan adanya pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dalam menumbuh kembangkan potensi-potensi yang ada pada diri manusia. Sebagaimana fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional menurut pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi untuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu wadah bagi terlaksananya proses pendidikan formal yang menuntut manusia untuk kreatif adalah perguruan tinggi. Di perguruan tinggi para mahasiswa dibekali dengan berbagai macam pengetahuan dan keterampilan yang menuntut mereka untuk memiliki kreativitas tinggi sebagaimana salah satu fungsi pendidikan nasional diatas. Kreativitas mengacu pada kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, bukan berarti sama sekali baru tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya (Utami Munandar, dalam Ali & Asrori 2011: 41).

Banyak jalan yang telah disediakan oleh berbagai pihak untuk memacu kreativitas mahasiswa, salah satunya adalah dari pihak pemerintahan yang

menggalakkan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Dalam program ini mahasiswa diajak untuk bersaing dalam inovasi kreatif untuk menuangkan segala potensi dan inspirasi yang dimiliki dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Selain itu, dari pihak Perguruan Tinggi juga telah memberikan wadah untuk memacu kreativitas mahasiswa. Contohnya adalah Universitas Negeri Medan yang menerapkan kurikulum pendidikan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Bagian-bagian dari KKNI itu sendiri adalah tugas rutin, *critical book report*, *critical journal report*, rekayasa ide, *mini research* dan *project*. Melalui keenam tugas ini, mahasiswa akan dilatih dalam menuangkan segala potensi yang dimilikinya karena mahasiswa akan selalu mencari bagaimana caranya agar dapat memenuhi setiap tugas yang diberikan. Kurikulum pendidikan KKNI ini baru mulai diterapkan pada stambuk 2016, namun tidak menutup kemungkinan bahwa stambuk 2015 juga mendapatkan enam tugas yang sama walaupun tidak memakai kurikulum KKNI. Hal inilah yang dapat memacu kreativitas mahasiswa dalam belajar.

Munandar (1999: 12) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru atau unsur-unsur yang ada dan perlu dikembangkan. Kreativitas memiliki dua ciri-ciri diantaranya, kreativitas berpikir kreatif (*aptitude*) dan kreativitas afektif (*nonaptitude*). Kreativitas berpikir kreatif (*aptitude*) adalah kemampuan berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu persoalan, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru dan sebagainya.

Sedangkan kreativitas afektif (*nonaptitude*) adalah sejauh mana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menghasilkan prestasi dalam hal kreatif seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani dalam mengambil resiko dan sifat menghargai. Oleh karena itu, banyak kesempatan yang dapat diambil mahasiswa untuk bisa memiliki kreativitas tinggi jika ditinjau dari dua sisi tersebut.

Selain itu, kreativitas juga dapat meningkatkan kualitas hidup dengan mengikutkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi dalam kehidupan. Oleh karena itu, sikap kreatif ini perlu dipupuk agar tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru. Begitu juga dengan mahasiswa, bahwa kreativitas ini penting untuk dipupuk dalam diri mahasiswa karena mahasiswa adalah *agen of change* (agen perubahan).

Namun, terkadang harapan tidak sesuai dengan kenyataan. Pemahaman bahwa mahasiswa pasti memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semua mahasiswa menunjukkan atau menampilkan sikap kreatif. Sebagai contoh, hanya sedikit mahasiswa yang mengikuti karya tulis ilmiah seperti PKM (Program Kreativitas Mahasiswa), banyaknya mahasiswa yang memiliki prinsip tugas cepat siap tanpa memperhatikan kualitas tugas tersebut, dan banyak mahasiswa yang *copy-paste* tugas temannya tanpa ada usaha terlebih dahulu untuk menuangkan ide-ide nya.

Kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa banyak di antara mahasiswa yang memiliki kreativitas afektif belajar rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebar oleh peneliti di kelas BK Reguler B 2015 bahwa dari 24

mahasiswa 62,5% mahasiswa belum mampu menyalurkan ide-ide kreatifnya dalam belajar.

Kenyataan lainnya adalah ketika mahasiswa telah dihadapkan pada suatu tantangan yang menuntut kreativitas, kadang-kadang mahasiswa lebih memilih menjadi orang biasa-biasa saja dan kadang-kadang lebih memilih mendahulukan teman-temannya dibandingkan dirinya sendiri karena alasan tidak tertantang atau tidak tertarik mengembangkan kreativitasnya. Jadi, seolah-olah mahasiswa menjadi vakum dan kurang sadar mengembangkan kreativitasnya yang mungkin tidak dimiliki orang lain.

Hermans (dalam Setyabudi, 2011: 1) mengemukakan bahwa remaja jarang mengemukakan ide-ide kreatif saat mengikuti pelajaran dan lebih memilih pasif terutama disebabkan oleh ketakutan akan gagal. Hal ini sesuai dengan ungkapan guru besar Psikologi Universitas Indonesia dan juga pakar kreatif yakni Munandar (dalam Setyabudi, 2011: 2) bahwa di dalam penelitiannya kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong rendah dan ada kecenderungan kreativitas di Indonesia tidak dapat berkembang secara optimal di kalangan subyek didik, padahal kreativitas ini amat bermakna bagi pengembangan potensi individu secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Adapun faktor yang melatarbelakangi rendahnya kreativitas belajar seseorang menurut Clark (dalam Ali & Asrori, 2011: 54) adalah ketidakberanian dalam mengambil risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui, kurang berani dalam bereksplorasi, berimajinasi, dan penyelidikan dan adanya konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial. Sedangkan menurut Torrance (dalam Ali & Asrori, 2011: 55), faktor interaksi antara orang

tua dan anak juga dapat menghambat kreativitas anak seperti membatasi rasa ingin tahu anak, menekan anak untuk memiliki rasa malu dan sering memberikan kritik yang bersifat destruktif sehingga tidak ada keinginan anak untuk mencari informasi.

Berdasarkan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa keadaan dilapangan menunjukkan rendahnya kreativitas afektif belajar pada mahasiswa. Jika hal ini tetap dibiarkan, sebagian mahasiswa akan tertinggal dan tidak akan mampu bersaing di zaman yang penuh dengan tuntutan inovasi kreatif seperti sekarang ini.

Untuk membantu mahasiswa agar lebih terampil dan memiliki kreativitas afektif dalam belajar. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang sangat cocok membangkitkan semangat dan kreativitas afektif mahasiswa dalam belajar. Bagi mahasiswa, bimbingan kelompok dapat bermanfaat sekali karena mahasiswa dapat berinteraksi dengan sesama anggota kelompok yang tujuannya untuk mendapatkan informasi baru yang bersifat aktual (hangat). Prayitno (1995: 178) "Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi kepada sekelompok individu. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan sebagainya. Dengan demikian, mahasiswa bisa menampilkan sikap kreatif mereka dengan memberikan segala ide-ide yang mereka bisa tanpa keadaan terpaksa.

Salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat mengembangkan kreativitas afektif belajar mahasiswa adalah teknik *role playing* (bermain peran).

Pelaksanaan bermain peran menurut Surjadi (dalam Sitompul, 2015: 5) dimaksudkan bahwa situasi masalah diperagakan secara singkat dengan menekankan pada karakter dan sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Melalui teknik *role playing* ini anggota kelompok dapat menampilkan sisi kreatif yang dimilikinya karena anggota kelompok akan berperan dalam dalam situasi yang dapat mengembangkan imajinasi, berekspresi dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebab salah satu kelebihan teknik *role playing* ini adalah melatih mahasiswa berinisiatif dan berkreasi. Dengan demikian, teknik *role playing* yang akan dimainkan adalah menekankan pada peningkatan akan rasa ingin tahu, mampu berimajinasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, dan memiliki sifat berani dalam mengambil resiko, serta adanya sifat menghargai terhadap teman-temannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* penting untuk menangani masalah rendahnya kreativitas afektif belajarmahasiswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyak mahasiswa yang memiliki prinsip tugas cepat siap tanpa memperhatikan kualitas tugas tersebut.

2. Banyak mahasiswa yang *copy-paste* tugas teman tanpa ada usaha terlebih dahulu dalam menuangkan ide-ide kreatifnya.
3. Hanya sedikit mahasiswa yang mengikuti karya tulis ilmiah seperti PKM (Program Kreativitas Mahasiswa).
4. Mahasiswa kurang berani dalam bereksplorasi.
5. Ketidakberanian mahasiswa dalam mengambil risiko.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan untuk mencegah luasnya permasalahan, maka peneliti hanya membatasi pokok permasalahan yaitu tentang “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017 ?”.

E. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2016/2017”.

F. Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif yang seyogyanya pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang bimbingan kelompok teknik *role playing* dan kreativitas afektif belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini bermanfaat untuk mengatasi masalah rendahnya kreativitas afektif belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dapat menerapkan sikap kreatif yang baik dalam belajar.
- b. Bagi LPTK, penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi mengenai masalah yang sekarang dihadapi mahasiswa terkait dengan data yang ditemukan peneliti tentang kreativitas afektif belajar yang rendah dan landasan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebagai salah satu layanan yang tepat untuk mengatasi kreativitas afektif belajar yang rendah pada mahasiswa.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat berguna sebagai acuan atau referensi jika akan melakukan penelitian dengan tema yang sama yaitu tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar maupun dalam lingkup masalah yang berbeda.