

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kreativitas seringkali diasumsikan sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat (natural), dimana yang berbakat hanya orang-orang yang bisa menjadi kreatif. Asumsi tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya (faktual) bahwa ada orang-orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Kreativitas adalah “kemampuan untuk mencipta atau bersifat (mengandung) daya cipta (pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi).” Sedangkan Sumiyatiningsih Dien (2012:135) menjelaskan “kreativitas berkaitan erat dengan pola berpikir divergen, artinya mampu menghasilkan jawaban alternatif. Kemampuan ini dikembangkan dengan mencoba berbagai kemungkinan jawaban. Artinya kreativitas adalah suatu kegiatan yang memerlukan kreasi, inovatif dalam mengerjakan suatu hal yang belum pernah ada sebelumnya, dalam kaitan dengan kegiatan belajar mengajar kreativitas adalah kemampuan seseorang (peserta didik) memaksimal kemampuan yang dimiliki untuk mengembangkan diri secara personal (peserta didik).

Munandar Utami (2009:85) menyebut bahwa: “kreatif dapat diartikan sebagai proses yang memanifestasikan diri dalam kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam pemikiran” Jadi, kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil. Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru: inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan, berguna, lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik,

memecahkan masalah, mengurai hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik.

Rendahnya menerapkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah tentunya saat siswa diberikan tugas kelompok (diskusi) pembelajaran berlangsung sebagaimana alat media pun kurang memadai dan siswa kurang diberikan tantangan dari seorang guru sehingga siswa tak dapat memunculkan rasa kreativitasnya dalam berdiskusi, apalagi saat ini media paling utama yang dapat membantu pemahaman siswa. Hal tersebut dapat mempermudah siswanya dari berbagai pengetahuan, dan dengan canggihnya media tersebut untuk pembelajaran saat ini. Tentunya dapat menambahkan wawasan siswa itu sendiri, oleh karena itu yang dianggap masalah yaitu siswa kurang mengasah kemampuannya atau kurang memiliki rasa kreativitasnya dan percaya diri pada saat diskusi dan pembelajaran.

Kreativitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun didalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukan (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat menemukan potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Belajar merupakan proses aktif. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah suatu proses yang diarahkan kepada satu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah suatu proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Apabila kita membicarakan tentang belajar, maka kita membicarakan tentang cara mengubah tingkah laku seseorang atau individu melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya (Sudjana, 2010).

Dari hasil observasi peneliti dalam proses pembelajaran di SMA Swasta Kristen Tarus, peneliti menemukan beberapa permasalahan mengenai kreativitas belajar siswa yang rendah. Rendahnya kreativitas dapat dilihat dari dalam diri siswa yang tidak mampu bertanya, tidak memiliki tanggung jawab serta mandiri dalam belajar, sehingga tidak dapat menumbuhkan pribadi peserta didik yang mandiri dalam belajar dan kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran. Permasalahan lain yang peneliti temukan yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa adalah pada saat proses belajar di kelas berlangsung siswa jarang bertanya apabila ada materi yang kurang mereka pahami serta kurang mampu mengeluarkan pendapatnya pada saat belajar permasalahan tersebut merupakan kurangnya komunikasi yang baik dalam proses belajar. Akibat dari keadaan yang demikian, menjadikan siswa tidak mengikuti pelajaran dengan efektif bahkan tidak membuat pelajaran menjadi bermakna setelah guru menyampaikan materi tersebut. Peneliti juga menemukan beberapa siswa di SMA Swasta Kristen Tarus mereka hadir ke sekolah pada saat pembelajaran tertentu, mereka kebanyakan malas dalam hal belajar. Aktivitas yang siswa lakukan ketika guru tidak masuk mengajar mereka hanya bermain, ada juga yang membaca buku, dan juga bermain game dan masih ada siswa yang tidur di kelas.

Kasus yang terjadi setiap hari yang peneliti dapat dari guru mata pelajaran PAK di SMA Swasta Kristen Tarus pada kelas X IPA & IPS ketika guru memberikan pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru, mereka sibuk dengan bermain hp dan itu yang membuat

minat belajar siswa kurang oleh sebab itu pembelajaran tidak terlalu efektif, dan juga ketika siswa diberikan tugas atau PR dari guru mereka jarang masuk ke dalam perpustakaan untuk membaca buku mereka hanya mengambil dan membaca buku pada saat jam pembelajaran tertentu, mereka lebih banyak mencari informasi menggunakan hp daripada membaca buku di perpustakaan. Terkadang siswa juga bermain hp mereka mencari informasi dan memperkaya isi materi pembelajaran. Peneliti juga mendapatkan data dari petugas perpustakaan sekolah bahwa siswa masuk dan membaca buku seminggu hanya 2 kali saja.

Permasalahan lain yang peneliti temukan disini aktifitas guru sangat rendah karena mereka masih jarang masuk saat jam pembelajaran berlangsung sehingga siswa juga menjadi malas datang ke sekolah, kreatif guru disini juga mereka mengajar masih menggunakan metode ceramah, padahal sudah ada Lcd, ada juga lab computer tetapi jarang digunakan, peneliti juga menemukan kurangnya interaksi antara guru dan siswa ini yang menyebabkan siswa tidak berani mengeluarkan pendapat saat presentasi di depan kelas dan juga siswa cenderung bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa pada jam pembelajaran di SMA Swasta Kristen Tarus”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini di antaranya:

- 1) Masih ada siswa yang jarang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung
- 2) Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik saat proses pembelajaran
- 3) Kurangnya Kreativitas belajar siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung

1.3. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa pada jam pembelajaran di SMA Swasta Kristen Tarus tahun 2023/2024”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: ” Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi kreativitas siswa pada jam pembelajaran di SMA Swasta Kristen Tarus ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa pada jam pembelajaran di SMA Swasta Kristen Tarus.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1) Secara Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya isi mata kuliah Micro Teaching pada Program Study IPT-FKIP Universitas Artha Wacana.

2) Secara Praktis

a. Bagi sekolah

1. Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah
2. Sebagai landasan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan

b. Bagi guru

1. Meningkatkan profesionalisme guru dalam pengelolaan proses pembelajaran

2. Dapat memberikan masukan yang berarti bagi guru dan meningkatkan kreativitas belajar siswa
- c. Bagi orang tua
 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman bagi orang tua untuk mendukung prestasi belajar siswa
 - d. Bagi siswa
 1. Mengembangkan kreativitas siswa dalam setiap proses pembelajaran
 2. Meningkatkan prestasi siswa pada setiap mata pelajaran

1.7. Asumsi Penelitian

Untuk memberikan arahan pada penelitian ini, maka penulis berasumsi bahwa :

Lingkungan belajar yang mendukung kreativitas, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta dukungan dari guru juga sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivasi dalam proses pembelajaran.