

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebutuhan akan pendidikan yang tumbuh seiring dengan perkembangan zaman mendorong setiap pihak untuk berfikir keras bagaimana mengembangkan sistem pendidikan yang dapat mendorong kemampuan kreatif siswa. Bukan hanya terfokus pada hasil tapi bagaimana menghargai setiap proses pembelajaran yang dilakukan siswa, baik di sekolah maupun di lingkungan. Kreativitas sejatinya merupakan aspek yang diperlukan setiap individu untuk melakukan berbagai hal. Sejak zaman prasejarah, manusia purba telah menggunakan kreativitas dirinya untuk bertahan hidup, seperti membuat batu menjadi alat rumah tangga, menggunakan bahan yang ada di alam untuk kemudian dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan saat itu. Hal tersebut membuktikan bahwa kreativitas muncul dan ada di dalam diri setiap manusia.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, membuat manusia berpikir dengan akal dan kemampuan dirinya untuk menciptakan, membuat gagasan-gagasan baru yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Tidak peduli siapa mereka, apa latar belakang keluarga dan pendidikannya, selama seseorang mampu menciptakan dan mengkombinasikan hal-hal yang dapat memberikan manfaat di kehidupan, maka kontribusi dalam perkembangan zaman telah dilakukan.

Banyak orang-orang hebat lahir bukan dari latar belakang akademisi, dengan kemampuan diatas rata-rata, tapi yang terjadi adalah orang-orang hebat tersebut muncul dari latar belakang yang tidak terduga. Sebagai contoh, hasil karya anak bangsa, sebagai alumni STM, mereka menciptakan desain yang unik berbeda dengan yang lain, dan memiliki nilai jual tinggi. Walaupun hanya pendidikan sekolah menengah tapi hasil karyanya diminati oleh dunia internasional.

Hal ini membuktikan bahwa kreativitas muncul dari dalam diri setiap orang, sebagai potensi emas yang dimiliki, yang apabila diasah akan menjadikan seseorang yang unggul, bukan hanya untuk diri individu pribadi, tapi juga bermanfaat bagi masyarakat luas. Dari data yang ada menunjukkan bahwa sampai tahun 2014 SDM kreatif Indonesia jumlahnya kurang dari 20% total populasi. Menurut survey yang dilakukan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif nilainya baru 4,5 dalam skala 10. Di sisi lain diketahui juga bahwa 70% penduduk Indonesia berada pada golongan usia produktif.<sup>1</sup>

Ini berarti, Indonesia masih memiliki potensi besar untuk menggali kemampuan kreatif masyarakat Indonesia.

Indonesia, sebagai negara yang memiliki potensi SDM usia produktif besar, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kreatif yang dimiliki oleh SDM di Indonesia. Menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomid Asean)

---

<sup>1</sup> Jury Hattamimmi. *Menyiasati Rendahnya Jumlah SDM dan Ketersediaan Bahan Baku Industri Kreatif Indonesia*, h. 1 ( <https://juryhatammimi.wordpress.com/2015/12/06/menyiasati-rendahnya-jumlah-sdm-dan-ketersediaan-bahan-baku-industri-kreatif-indonesia/>) diakses 22 Januari 2016

yang segera terealisasi membutuhkan masyarakat Indonesia yang memiliki potensi kreatif untuk mengembangkan sumber daya yang ada. Bukan bagaimana mengeruk sebanyak-banyaknya namun mengelola dan menjaga agar sumber daya yang ada dapat digunakan untuk kesejahteraan bangsa. Begitu pula dengan sistem pendidikan di Indonesia, harus mendukung perkembangan kreativitas siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kurikulum pendidikan, Kebutuhan akan kurikulum yang mendukung perkembangan kreativitas siswa sangat dibutuhkan saat ini, karena bukan hanya siswa tetapi sistem pembelajaran di sekolah yang selama ini terbatas pada guru saja yang menyampaikan materi, dan siswa hanya mendengarkan sudah tidak efektif lagi. Hal ini membatasi ruang gerak siswa untuk menggali bakat dan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, kemampuan personal siswa yang berbeda menyebabkan munculnya cara belajar yang beraneka ragam yang dimunculkan oleh siswa dalam memahami materi pembelajaran seperti yang dikutip dari harian kompas

“Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kini sedang gencar melakukan sosialisasi kurikulum 2013 yang dinilai memiliki muatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa lebih kreatif."Untuk kurikulum sebelumnya, sisi kreativitas siswa ini kurang disentuh.Karenanya, dalam kurikulum 2013 yang akan diterapkan mulai tahun ajaran 2013/2014 akan lebih mendorong siswa untuk kreatif," kata Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penjaminan Mutu Pendidik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Syamsul Gultom, usai memberikan sosialisasi di Kota Yogyakarta, Sabtu (23/2/2013)<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup>Benny N. Joewono, *Kemendikbud: Kurikulum 2013 Dorong Siswa Lebih Kreatif*, (<http://edukasi.kompas.com/read/2013/02/23/22411819/Kemendikbud.Kurikulum.2013.Dorong.Siswa.Lebih.Kreatif>) diakses pada Desember 2014

Di dalam kurikulum pendidikan ternyata kreativitas menjadi salah satu hal yang diperlukan, karena dengan adanya kreativitas akan mendukung proses pembelajaran dan inovasi – inovasi dari ide – ide baru yang muncul.

Selain itu ada faktor lain yang menentukan kreativitas pada siswa, yaitu peran pendidik sebagai pembimbing dan fasilitator selama kegiatan belajar mengajar di sekolah. Peran guru yang besar di dalam kelas akan berpengaruh pada perkembangan kreativitas siswa, seperti yang dikutip dari koran tempo.

“Para guru dinilai punya andil besar dalam mengembangkan daya kreativitas siswa melalui proses pembelajaran. Praktisi pendidikan Arief Rachman menilai, kreativitas dikembangkan dari proses pembelajaran yang tepat. "Kreativitas bukan dari materi-materi kurikulum, tapi bagaimana guru menciptakan proses pembelajaran di dalam kelas agar anak senang bertanya, suka meneliti, dan senang menciptakan<sup>3</sup>”

Hal ini berarti dibutuhkan peran guru yang mendukung kreativitas siswa. Bukan membatasi siswa dalam mengembangkan kreativitas tetapi mendukung siswa dalam belajar. Seperti masalah yang terjadi di dalam kelas guru menganiaya siswa karena tidak membawa tugas. Hal itu bukanlah cerminan yang baik bagi seorang guru dalam belajar dan mengarahkan kreativitas siswa seperti berita berikut

“Kasus yang terbaru, adalah aksi pemukulan yang dilakukan seorang oknum guru SMPN 4 Lingsar, Mataram, NTB. Oknum guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) tersebut tidak tanggung-tanggung memukul lima siswa kelas VIII SMPN 4 Lingsar. Penyebabnya, karena kelima siswa

---

<sup>3</sup> Amirullah, *Guru Punya Andil Meningkatkan Kreativitas Siswa*  
h.1(<http://www.tempo.co/read/news/2013/07/08/061494391/Guru-Punya-Andil-Meningkatkan-Kreativitas-Siswa>) diakses pada Desember 2014

tersebut tidak membawa buku lembar kerja siswa (LKS). Kelima siswa itu dipukul dengan pecahan batu bata pada bagian kepala.<sup>4</sup>

Faktor lain yang mempengaruhi kreativitas adalah kecerdasan. Salah satu cara untuk mengetahui tingkat kecerdasan anak adalah dengan melakukan tes inteligensi. Hasil tes inteligensi tersebut akan berguna untuk mengetahui berapa besar tingkat kecerdasan yang dimiliki seseorang dan hal tersebut akan membantu dalam mengembangkan dan mengasah serta mengarahkan kecerdasan yang dimiliki agar dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dalam hal belajar. Seperti halnya masalah yang terjadi saat anak akan masuk sekolah SD dikutip dari harian kompas

“Masalah usia ini sangat pelik, terutama bagi panitia penerimaan siswa baru SD. Hampir dicantumkan di semua sekolah persyaratan masuk SD harus 7 tahun. Ada sekolah yang ngotot, "pokoknya harus 7 tahun" . Kurang dari 7 tahun tidak diterima. Kalau lebih? pasti diterima lah! Kalau usianya 7 tahun, tapi anaknya bodoh (maaf), tapi ada yang kurang 7 tahun, tapi anaknya pintar, mana yang diterima? Ya pasti yang 7 tahun. walaupun bodoh? iya titik.”<sup>5</sup>

Inilah fenomena yang terjadi, pembatasan usia ketika seorang anak dari TK akan mendaftarkan dirinya ke SD. Perlu dilakukan serangkaian tes yang hasilnya berpengaruh pada penerimaan siswa di sekolah. Serangkaian persyaratan yang diajukan pihak sekolah menyulitkan siswa untuk mendapatkan sekolah terbaik. Hanya karena masalah usia, lalu tidak bisa membaca, tidak bisa menghitung, membuat anak tidak dapat kesempatan untuk lanjut sekolah.

---

<sup>4</sup> Republika, *Guru Pukul Murid Langgar UU Sisdiknas*, h. 1 (<http://www.republika.co.id/berita/koran/news-update/14/03/05/n1yw2e-guru-pukul-murid-langgar-uu-sisdiknas>) diakses 27 Januari 2016

<sup>5</sup> Ismail Elfash. *Kenapa masuk SD harus 7 tahun?* h. 1 ([http://www.kompasiana.com/ismailelfash/kenapa-masuk-sd-harus-7-tahun\\_5500e80a8133110a1afa7e87](http://www.kompasiana.com/ismailelfash/kenapa-masuk-sd-harus-7-tahun_5500e80a8133110a1afa7e87))

Faktor lain yang mempengaruhi kreativitas adalah proses belajar mengajar. Proses belajar-mengajar yang belum mampu mendorong timbulnya kreativitas.

“Proses belajar mengajar lebih cenderung sebagai proses transfer ilmu dari guru ke peserta didik. Peserta didik bak botol kosong yang diisi cairan oleh guru. Apapun jenis dan warna cairan yang dituangkan peserta didik tidak boleh menolaknya. Dan lebih celaka lagi, peserta didik seringkali hanya menyalin materi dari buku sumber ke dalam buku catatan untuk kemudian dihafalkan oleh mereka. PBM lebih sebagai upaya untuk menguasai materi, bukan untuk menguasai akal dan hati dan jiwa.”<sup>6</sup>

Dalam hal ini seharusnya siswa sebagai peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi dalam dirinya, kegiatan proses belajar mengajar disekolah harus memberikan ruang bebas kepada siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas yang ada di dalam dirinya, karena pada akhirnya prestasi siswa didukung oleh tingkat kreativitas yang dimiliki siswa. Pada kasus-kasus tertentu sering ditemukan bahwa anak dengan inteligensi di bawah rata-rata cenderung mengalami kesulitan belajar karena cara berfikirnya lambat dan kesulitan beradaptasi dengan -teman-temannya.<sup>7</sup> Pergaulan yang salah membuat anak menjadi minder dan tidak bisa memaksimalkan potensi dirinya.

Begitu halnya dengan siswa siswi di SMK PGRI 16 Jakarta setelah dilakukan observasi pengamatan awal, siswa yang memilih sekolah di swasta karena tidak diterima di sekolah negeri atau karena keterjangkauan jarak. Sekolah yang berada di Jakarta timur ini rutin melakukan kegiatan tes IQ sebagai salah

---

<sup>6</sup> Nardi Saputro, *Sepuluh Permasalahan Proses Belajar*, h.1  
(<http://pendidikanpengajar.blogspot.com/2012/05/sepuluh-permasalahan-proses-belajar.html>)  
diakses Desember 2014

<sup>7</sup>Muh. Saleh, *Pengaruh Kreativitas dan Inteligensi Terhadap Kemandirian Belajar Anak*. STAIN Sultan Qaimuddin Kendari.2010

satu bahan penilaian terhadap peningkatan atau perubahan siswa baik di bidang akademik maupun sikap. Setelah dilakukan wawancara secara acak, ditemukan permasalahan dalam diri siswa selama proses pembelajaran, ternyata siswa kurang kreatif karena gaya belajar siswa terpaku hanya pada materi dibuku, atau hanya materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa lebih memahami materi praktek secara langsung dibandingkan teori, sehingga siswa merasa kesulitan saat memahami materi atau menghafal.

#### **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut.

1. Tingkat inteligensi siswa yang rendah
2. Proses belajar mengajar yang belum efektif
3. Kurangnya dukungan dari lingkungan teman sebaya
4. Rendahnya peran guru dalam proses belajar
5. Penerapan kurikulum yang belum sesuai

#### **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ada beberapa hal yang mempengaruhi kreativitas, karena keterbatasan yang dimiliki peneliti dari segi antara lain : dana, waktu, tenaga, dan pikiran, maka penelitian ini dibatasi hanya pada kreativitas siswa yang rendah dan hubungannya terhadap tingkat inteligensinya. Inteligensi diukur berdasarkan tes IQ. Data

sekunder skor IQ siswa ini diketahui dari daftar hasil tes IQ yang terdapat di guru BK.

Kreativitas diukur berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang mencakup indikator kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan merumuskan kembali (*redefinition*). Indikator *fluency* dengan sub indikator mengajukan banyak pertanyaan, mempunyai banyak gagasan, mampu menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. Indikator *flexibility* dengan sub indikator memberikan banyak penafsiran terhadap objek, menerapkan konsep, dan mengubah arah berpikir. Indikator *originality* dengan sub indikator memikirkan masalah yang belum terpikirkan, senang menganalisa, dan melahirkan gagasan asli. Indikator *elaboration* dengan sub indikator memperkaya dan mengembangkan gagasan orang lain, memerinci suatu gagasan, dan mempunyai rasa keindahan. Indikator terakhir yaitu *redefinition* dengan sub indikator mampu mengemukakan pendapat, mengajukan alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dan menjadi peneliti kritis. Pada penelitian ini hasilnya ditunjukkan oleh skor yang diperoleh dari angket yang telah diisi siswa dan dinyatakan dalam bentuk *Skala Likert*.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah terdapat hubungan antara inteligensi dengan kreativitas?”.



## **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai bagaimana meningkatkan arah minat (*passion*) siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan, wawasan mengenai inteligensi dan kreativitas.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi kalangan akademis yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

### **2. Manfaat Praktis**

#### a. Sekolah

Sebagai masukan yang bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar

#### b. Universitas Negeri Jakarta

Untuk menambah referensi di Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi. Selain itu sebagai materi pengayaan, acuan dan referensi mahasiswa yang berminat untuk meneliti masalah ini lagi nantinya.

#### c. Masyarakat

Menambah khasanah ilmu serta dapat menjadi salah satu acuan bagi penelitian selanjutnya.