

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu mempunyai bakat kreatif tertentu yang dibawa sejak lahir. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Devito (Supriadi, 1994:15) bahwa “kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.” Dalam usaha pengembangan kreativitas, potensi ini perlu dikenal, dipupuk, dan dikembangkan sejak usia dini. Hal ini dilakukan agar anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak bangsa yang kreatif.

Sejalan dengan hal di atas, Utami Munandar (1992:52) menjelaskan bahwa bakat kreatif dimiliki oleh semua orang tanpa pandang bulu. Yang lebih penting lagi ditinjau dari segi pendidikan, bahwa bakat kreatif itu dapat ditingkatkan sehingga dapat dipupuk sejak dini. Walaupun setiap orang mempunyai bakat kreatif, bila tidak dipupuk bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan dapat menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Mendukung pemikiran ini, Utami Munandar (1992:45) menjelaskan bahwa potensi kreatif perlu dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, karena dengan berkreasi seseorang dapat mewujudkan dirinya dan dengan berkreativitas memungkinkan manusia dapat mameningkatkan kualitas hidupnya. Terlebih dalam era pembangunan ini, tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada sumbangan kreatif, berupa

ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya.

Mengingat begitu pentingnya kreativitas seperti yang di jelaskan di atas, maka sikap dan perilaku kreatif sangat perlu dipupuk sejak dini agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru; tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, rumah, dan lingkungan sekolah turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Namun sangat disayangkan beberapa penelitian telah membuktikan bahwa tingkat kreativitas anak Indonesia berada pada tingkat yang memprihatinkan.

Hasil penelitian yang dilakukan Hans Jellen dari Universitas Utah, AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman (1987) terhadap anak-anak berusia 10 tahun (dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta) menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak Indonesia adalah yang terendah diantara anak-anak seusianya dari 8 negara lainnya. Berturut-turut dari skor tertinggi sampai terendah adalah Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia (Dedi Dzunaedi, 2005).

Berkenaan dengan hasil penelitian di atas, Dedi Supriadi (1994) menjelaskan bahwa kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak-anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Di lingkungan

keluarga banyak ditemukan anak dimarahi atau dilarang ketika ingin mengetahui lebih banyak tentang sesuatu dan orang tua lebih menyukai anaknya bersikap manis dan tidak direpotkan dengan urusan-urusan yang membuat orang tuanya merasa terganggu. Di lembaga pendidikan pun sering ditemukan pola-pola pembelajaran yang memasung kreativitas anak dengan aturan-aturan yang kaku sehingga anak sulit untuk mengembangkan kreativitas. Jika anak melakukan hal yang berbeda, maka guru sering menghambat perilaku anak tersebut dengan alasan agar guru tidak merasa sulit dalam menghadapi anak didiknya.

Sekolah mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kreativitas karena sekolah sebagai lembaga pendidikan tidak hanya mencetak siswa yang memiliki intelektual saja, tetapi juga menyiapkan siswa mempunyai kepribadian mantap dan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Sekolah diharapkan mampu menciptakan suasana yang dapat merangsang agar siswa kreatif. Suasana lingkungan sekolah akan kondusif bagi pertumbuhan potensi kreatif siswa apabila lingkungan sekolah tersebut menyajikan interaksi yang demokratis dan permisif (Dedi Supriadi, 1995:14).

Peran sekolah dan tercapainya tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Namun sangat disayangkan pula, banyak hasil penelitian mengenai pembelajaran di sekolah terutama di sekolah dasar (SD) masih sangat memprihatinkan. Pembelajaran di SD umumnya masih banyak yang belum dapat mengembangkan kreativitas anak, bahkan cenderung memasung kreativitas anak.

Hasil suatu survei evaluasi nasional pendidikan di Indonesia pada tahun 1974 menyimpulkan bahwa pembelajaran di SD pada umumnya cukup berdaya guna untuk menghasilkan keterampilan-keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, tetapi kurang waktu dan bahan yang tersedia untuk mengembangkan keterampilan tangan, kemampuan seni, dan sikap menghargai pekerjaan tangan. Yang ditekankan adalah keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata. Anak-anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah-masalah nonrutin atau menunjukkan banyak inisiatif (Utami Munandar, 1992 :52).

Hasil penelitian di atas didukung oleh pendapat Seto Mulyadi, seorang psikolog anak, yang menyatakan bahwa “Anak-anak kini telah berubah menjadi robot.” Menurutnya, anak-anak sekarang cenderung menjadi robot patuh yang hanya menghafal. Mereka tidak dilatih untuk mencipta dan berpikir kreatif. Proses kreativitas di sekolah dinilainya sangat memprihatinkan. Bahkan, dalam 25 tahun terakhir ini Indonesia merupakan negara yang sistem pendidikannya terbaik untuk membunuh sistem kreativitas anak (Republika, Februari 2005).

Sejalan dengan hasil penelitian di atas, Utami Munandar (1992) menjelaskan bahwa kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.

Hasil pengamatan di lapangan terhadap kreativitas anak yang terjadi dalam pembelajaran di SD (Nur'aini, 2001) menggambarkan bahwa kreativitas pada fungsi divergen yang terdiri dari ciri kreativitas kognitif dengan indikatornya yaitu: kelancaran, kelenturan, orisinalitas, pemerincian, pengenalan, dan ingatan; juga ciri kreativitas pada kelompok afektif dengan indikatornya yaitu: rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, keberanian mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, tenggang rasa terhadap kesamaran kedwiarfian, dan percaya diri, dinilai belum muncul dalam pembelajaran secara maksimal. Hal tersebut terlihat karena masih adanya dominasi guru dalam melakukan aktivitas belajar dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi hasil pengalamannya.

Gambaran lain mengenai kurangnya pengembangan kreativitas anak dalam pelaksanaan di SD dijelaskan oleh Utami Munandar (dalam A. Simidir Ilyas, 1998) sebagai berikut.

1. Pendidikan formal di Indonesia lebih mementingkan pengembangan nalar, sementara rangsangan daya pikir kreatif terabaikan. Bahkan pada beberapa kasus di sekolah cenderung menghambat kreativitas.
2. Di sekolah anak-anak dilatih hanya untuk mencari satu jawaban dari suatu persoalan. Jawaban harus bersifat tunggal dan seragam, sesuai dengan yang diinginkan guru.
3. Iklim pendidikan formal bukan saja belum memberi porsi memadai bagi pengembangan kreativitas anak, dalam hal-hal tertentu justru bersifat menghambat. Keunikan anak sebagai pribadi dan kreativitas sebagai ungkapan dari keunikan itu kurang dihargai.
4. Pendidikan di sekolah lebih menuntut konformitas alias keseragaman. Apa yang disebut berpikir divergen, yang menghargai perbedaan-perbedaan dalam mengekspresikan pendapat terhadap suatu persoalan, justru tertutup.

Dalam pendidikan semacam ini imajinasi anak tidak berkembang. Kreativitas dari orisinalitas pemikiran individu kurang mendapat tempat karena

jawaban suatu persoalan bersifat tunggal dan seragam. Anak tidak dilatih melihat persoalan itu dari berbagai perspektif. Padahal dalam kehidupan justru kemampuan untuk melihat berbagai alternatif penyelesaian atas suatu persoalan itulah yang diperlukan.

Kenyataan lain dikemukakan oleh Utami Munandar (dalam A. Smidir Ilyas, 1998) bahwa betapa banyak kuncup kreativitas “layu” sebelum berkembang. Di Taman Kanak-Kanak (TK) dan di SD sering muncul keluhan bahwa guru terlalu memaksakan “kebenaran” kepada anak. Contoh lain dalam mata pelajaran menggambar, daun harus berwarna hijau; jika ada anak yang mewarnai ungu atau kuning, maka itu tidak akan diterima. Langit dan laut harus berwarna biru; bila pada gambar anak memberi warna merah atau kuning keemasan, maka akan disalahkan. Kesempatan berkreasi dan mengembangkan kreativitas jelas jadi terhambat. Hal yang dikembangkan oleh sekolah justru kekakuan. Inilah salah satu yang menghambat pengembangan kreativitas.

Fenomena yang memprihatinkan tentang kreativitas anak di atas disikapi positif oleh pemerintah Indonesia dengan mengeluarkan kebijakan baru yang dituangkan melalui Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3, yang di dalamnya memuat tentang pentingnya pengembangan kreativitas pada anak. Di dalam undang-undang tersebut dijelaskan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan sebagai berikut.

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.

Berdasarkan isi undang-undang di atas, jelaslah bahwa pendidikan di Indonesia harus benar-benar memperhatikan potensi peserta didik dengan segala keunikannya. Dalam mendukung tujuan pendidikan di atas, diterapkanlah kebijakan penggunaan kurikulum baru yang dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP ini intinya berisi tentang pengakuan pemerintah untuk mengembangkan atau menumbuhkan kompetensi dari setiap peserta didik, salah satunya menekankan pada upaya mengembangkan kreativitas siswa secara optimal. Dengan kata lain pemerintah telah menyadari bahwa telah banyak yang hilang dari peserta didik dengan penggunaan kurikulum yang lalu, antara lain adalah hilangnya kreativitas, karakter, dan kecakapan hidup dari peserta didik.

Begitu pentingnya pengembangan kreativitas siswa dapat dilihat dari bergesernya peran guru yang semula seringkali mendominasi kelas kini harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil peran aktif dan kreatif. Belajar perlu dilakukan dalam suasana yang menyenangkan karena suasana ini dapat menyebabkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Bagaimanapun siswa akan sulit membangun pemahaman yang lebih baik, jika fisik dan psikisnya dalam keadaan tertekan.

Konsep dari KTSP di atas memang bagus, tapi pada kenyataan di lapangan belum sepenuhnya dapat dilaksanakan. Walaupun guru diberi kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar, tetap saja peran guru masih juga sentral. Metode pembelajaran yang konvensional serta lingkungan

yang kurang memfasilitasi peserta didik untuk melakukan eksplorasi jelas-jelas merupakan pegekangan terhadap perkembangan kreativitas peserta didik.

Sekolah Alam merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Sekolah Alam melaksanakan pembelajaran yang khas dengan berprinsip bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung di mana saja. Sesuai dengan konsep dan namanya, anak-anak di Sekolah Alam lebih diarahkan untuk belajar langsung di alam. Kegiatan observasi dan eksplorasi lebih sering diberikan kepada anak sehingga memungkinkan berkembangnya kreativitas anak. Dengan demikian, Sekolah Alam dipilih sebagai sekolah alternatif yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini terfokus pada pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu upaya guru dalam membelajarkan siswa di sekolah, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Definisi tersebut sesuai dengan definisi yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi tersebut secara lebih rinci dijelaskan pula oleh Corey (Syaiful Sagala, 2004:61) yang menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon

terhadap situasi tertentu. Sedangkan kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kemampuan anak dalam berpikir dan/ atau berperilaku untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan ciri-ciri yang kreatif. Definisi kreativitas tersebut mengacu pada definisi yang dikemukakan oleh M. Solehuddin (2004:73) yang menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir dan/ atau berperilaku untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan bercirikan keaslian (*originality*), kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kekayaan ide (*richness of ideas*). Definisi kreativitas tersebut sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Utami Munandar (1992:50) yang menyebutkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalahnya adalah: “Bagaimana cara guru memfasilitasi perkembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran?” Rumusan masalah tersebut kemudian diturunkan menjadi beberapa aspek dan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Sikap dan perlakuan guru dalam pembelajaran
 - a. Bagaimana cara guru merespons sikap dan kondisi siswa?
 - b. Bagaimana cara guru merespons pertanyaan-pertanyaan siswa?
2. Pengaturan lingkungan belajar
 - a. Bagaimana cara guru mengatur dan mengelola lingkungan belajar di dalam kelas?

- b. Bagaimana cara guru mengatur dan mengelola lingkungan belajar di luar kelas?
3. Aktivitas pembelajaran
 - a. Bagaimana cara guru memberikan aktivitas pembelajaran kepada siswa?
 - b. Aktivitas pembelajaran apa saja yang diberikan guru kepada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan pembelajaran di Sekolah Alam Bandung (SAB) yang dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga menghasilkan rekomendasi yang dapat memberikan motivasi kepada pendidik khususnya guru SD agar memberikan pembelajaran yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas siswanya. Secara khusus penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai:

1. Sikap dan perlakuan guru kelas V SAB dalam pembelajaran;
2. Cara guru kelas V SAB dalam mengatur dan mengelola lingkungan belajar; dan
3. Aktivitas pembelajaran yang diberikan guru kelas V SAB kepada siswanya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua hal, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk merumuskan konsep pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak yang ditinjau dari

segi sikap dan perlakuan guru, cara guru mengatur dan mengelola tempat belajar, serta aktivitas pembelajaran yang diberikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidik, orang tua, dan peneliti. Manfaat praktis tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pendidik

Membantu para pendidik agar dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa dengan menyajikan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa.

b. Orang Tua

Membantu orang tua mendapat wawasan mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak dini, sehingga orang tua dapat membantu upaya pengembangan kreativitas anak di rumah.

c. Peneliti

Mendapat wawasan secara ilmiah dan pengalaman secara teknis mengenai strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas anak di sekolah.

E. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif naturalistik. Naturalistik menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati langsung kejadian di lapangan sebagaimana adanya.

Peneliti tidak memberikan intervensi atau pengaruh terhadap setting yang sedang diteliti (Nasution, 1996:9). Adapun kualitatif menunjukkan pada perolehan data yang dianggap memadai agar dapat ditarik suatu kesimpulan atau temuan-temuan baru sebagai hasil penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti berperan sebagai alat atau instrumen pengumpul data. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti berperan serta dalam semua kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa kelas V Sekolah Alam Bandung (*participant observation*). Adapun data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: 1) *Pengumpulan data*, yang dilakukan melalui observasi terhadap guru kelas V SD, wawancara dengan guru dan Kepala Sekolah, studi dokumenter dan studi literatur, 2) *Pencatatan data*, yaitu data yang diperoleh dari lapangan dicatat atau dikumpulkan melalui pedoman wawancara, catatan lapangan, kamera foto, dan tape recorder, 3) *Analisis data*, yaitu data yang sudah terkumpul dianalisis kemudian dibuat kesimpulan.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Metode studi kasus yaitu suatu metode pemahaman individu yang mengintegrasikan penggunaan banyak teknik. Digunakannya metode studi kasus dimaksudkan untuk mempelajari keadaan dan perkembangan individu serta untuk lebih memahami masalah dengan segala hal yang melatarbelakanginya secara lengkap dan mendalam.

Metode studi kasus ini digunakan karena bertujuan mempelajari secara intensif suatu peristiwa atau kejadian serta diharapkan mampu menggambarkan dan menganalisis peristiwa yang sedang berlangsung tersebut, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan tentang proses atau peristiwa yang diamati.

F. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Alam Bandung (SAB). Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V SAB Tahun Pelajaran 2007/2008 pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

G. Langkah dan Instrumen Penelitian

Langkah-langkah Penelitian

Secara sekuensial, penelitian ini terdiri atas langkah-langkah berikut:

- a. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi atau pengamatan terhadap pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Alam Bandung yang dapat mengembangkan kreativitas anak.
- b. Pencatatan data yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara, catatan lapangan, kamera foto, dan *tape recorder*.
- c. Analisis data yang dilakukan dengan cara menelaah data yang terkumpul kemudian dibuat abstrak berupa rangkuman inti lalu ditarik kesimpulan.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai alat atau instrumen pengumpul data. Pada saat pengumpulan data di lapangan, peneliti berperan sebagai pengamat serta berusaha untuk ikut terlibat dalam kegiatan (*participant observation*). Sebagai penunjangnya, digunakan instrumen yang berbentuk non-tes, yaitu pedoman observasi dan pedoman wawancara.

H. Agenda Penelitian

Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Tahap awal/ pra-lapangan: Menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengajukan rancangan penelitian kepada dewan skripsi, mengurus perizinan, menjajagi dan menilai keadaan lapangan, persiapan perlengkapan penelitian.
2. Tahap kegiatan/ proses penelitian: Memahami maksud proses penelitian, memasuki lapangan (tempat penelitian), berperan serta di tempat penelitian sambil mengumpulkan data.
3. Tahap analisis data: Data yang diperoleh dari lapangan ditelaah secara rinci (diinterpretasi) kemudian dibuat abstrak yang berupa rangkuman inti dan selanjutnya ditarik suatu kesimpulan dengan menggunakan logika berpikir peneliti dan kerangka teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.
4. Tahap akhir: Tahap pelaporan dari proses penelitian yang dilakukan, laporan ini disajikan dalam bentuk skripsi yang disusun secara sistematis.

