

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir keratif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan baru Siswono (dalam Saefudin, 2012). Berpikir keratif diartikan sebagai kemampuan menempatkan berbagai objek-objek yang ada dan mengombinasikannya menjadi bentuk yang berbeda supaya tujuan-tujuan yang baru Andangsari (dalam Mursidik, 2015). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan membangun gagasan yang bru, atau kemmpuan menempatkan dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia sesuai dengan tujuan yang baru.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu hal yang penting bagi setiap manusia agar menjadi lebih fleksibel, terbuka dan mudah beradaptasi dengan berbagai situasi dan permasalahan dalam kehidupan. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu karakteristik yang dikehendaki pada dunia kerja (*career Center Maine Departement of Labor USA, 2004*) karakteristik pada dunia kerja adalah: (1) memiliki kepercayaan diri, (2) memiliki motivasi berprestasi, (3) menguasai keterampilan-keterampilan dasar (membaca, menulis, mendengarkan, berbicara), dan (5) menguasai keterampilan interpersonal (kemampuan bekerja

sama dan bernegosiasi). Keahlian-keahlian seperti di atas yang harus dimiliki oleh seorang siswa-siswi yang akan berpotensi baik untuk ke depannya.

Berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pelatihan-pelatihan yang dirancang sesuai dengan tujuan perkembangan kemampuan berpikir kreatif, baik langsung ataupun tidak langsung (Suharman, 2008). Pelatihan yang dapat diberikan kepada siswa berupa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan cara terstruktur sesuai dengan tahapan pada layanan bimbingan kelompok.

Menurut penelitian yang dilakukan Fika Elfiani (2017) menjelaskan bahwa:

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Oleh sebab itu peneliti juga melakukan tes awal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan di dapat hasil sebagai berikut: rata-rata indikator berpikir lancar 2,2, rata-rata indikator berpikir luwes 1,6, rata-rata indikator berpikir orisinal 1,6, dan rata-rata indikator keterampilan mengolaborasi 2,3. Berdasarkan hasil tes awal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Diperkuat dengan hasil studi pendahuluan dengan menggunakan skala terkait berpikir kreatif yang terjadi di sekolah yaitu peneliti melakukan penyebaran skala yang dilakukan pada hari Rabu, 28 September 2021 di SMP Muhammadiyah 1 Gamping dengan menggunakan skala berpikir kreatif. Berdasarkan hasil penyebaran skala yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Gamping pada siswa kelas VII bahwa menunjukkan hasil 16 siswa yang memiliki kategori Rendah (R) dengan presentase 57,1%, 17 siswa yang memiliki kategori Sedang (S) dengan presentase 60,7%, dan 2 siswa yang memiliki kategori Tinggi (T) dengan presentase 7,1% serta terdapat siswa yang tidak memiliki kategori Sangat Rendah (SR) dan Sangat Tinggi (ST). Berdasarkan

hasil analisis skala tersebut membuktikan bahwa 17 siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Gamping memiliki kategori tentang berpikir kreatif rendah karena masih kurangnya wawasan dalam ilmu pengetahuan sehingga banyak siswa yang belum bisa mengemukakan suatu pendapat jika terjadi diskusi karena merasa pesimis untuk menjawab suatu pertanyaan. Hasil analisis ini dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk merancang pengembangan *puzzle picture* tentang berpikir kreatif.

Dilihat dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa masih terdapat rendahnya siswa dalam berpikir kreatif, oleh karena itu perlu adanya pemberian bantuan kepada siswa berupa layanan yang bukan hanya pemberian informasi atau sekedar ceramah di depan kelas, karena hal tersebut dapat memperjenuh suasana dalam proses pemberian layanan. Layanan bimbingan kelompok dapat dilaksanakan melalui media berupa informasi, cetak, dan digital. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2016). Media dapat membantu guru dalam menyajikan informasi lebih menarik untuk membantu dalam menerima kebutuhan atau keluhan siswa. Guru BK dapat mengembangkan berbagai media layanan secara kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Pengembangan media bimbingan dan konseling adalah usaha kreatif dan inovatif guru BK untuk menghasilkan suatu produk yang mampu menghubungkan suatu penyampaian informasi melalui layanan bimbingan dan konseling, yang

dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Media dijadikan sebagai alat bantu guru BK dalam menyampaikan materi layanan dengan disesuaikan kebutuhan siswa. Guru dalam hal ini sangat berperan agar meningkatkan cara berpikir kreatif siswa. Untuk meningkatkan berpikir kreatif pada siswa dapat menggunakan metode yang di gunakan, soal-soal yang diberikan kepada siswa maupun penugasan dari guru yang menuntut siswa untuk menyelesaikan dengan cara berpikir kreatif. Dalam hal ini pembelajaran yang digunakan guru harus dapat merangsang keterampilan berpikir kreatif dan membantu mengekspresikan siswa dalam gagasan dan mengkomunikasikan secara ilmiah. Menurut Beetlstone, (2011: 2) mengajar dengan berpikir kreatif dapat mengembangkan kualitas pendidikan, membantu pembelajaran lebih bermakna, dan membuka cara-cara yang lebih menyenangkan dalam mendekati kurikulum.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu adanya layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih optimal mengenai rendahnya berpikir kreatif pada siswa SMP. Selain itu juga Ketika Guru Bimbingan dan Konseling bertanya kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya siswa masih merasa ragu dalam berpendapat dan siswa ketika berpendapat kurang masuk akal atau tidak logis sehingga belum mampu berpikir secara kreatif dalam berpendapat. Media yang digunakan di SMP Muhammadiyah 1 Gamping masih menggunakan metode ceramah dan power point. Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Muhammadiyah 1 Gamping memiliki inovasi yang cukup tinggi, namun Guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan Layanan Bimbingan dan Konseling

mengenai berpikir kreatif masih sederhana dan monoton seperti, masih menggunakan media power point, dan metode ceramah sehingga kurang optimal dalam menarik perhatian siswa terkait kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu peneliti akan memberikan layanan Bimbingan Kelompok terkait dengan berpikir kreatif dengan teknik permainan *Puzzle Picture*.

Bermain *Puzzle* dapat menuntut siswa untuk memikirkan secara kreatif untuk menyusun potongan menjadi bentuk yang utuh. Menurut Rahmani (2007: 24) menyebutkan bahwa:

puzzle merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Media *puzzle* bergambar ini terdiri dari gambar acak kemudian siswa menyusun gambar acak menjadi gambar utuh. Setelah gambar tersusun utuh kemudian siswa menyusun kalimat sesuai gambar dan petunjuk yang ada di gambar. Kalimat yang ditulis harus sesuai dengan ejaan yang benar. Bahan media *Puzzle* bisa beraneka ragam seperti karton, kardus, spon, gabus, logam, dan kayu. *puzzle* dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi yang berbentuk acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan duanya, serta dapat pula yang berupa disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.

Layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling adalah salah satunya yaitu Bimbingan Kelompok, Bimbingan Kelompok yaitu suatu pemberian bantuan kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat dilaksanakan dengan beberapa siswa yang tergabung dalam kelompok sehingga dapat lebih mengefisien

waktu. Selain itu, layanan ini juga mengandung aspek sosial untuk dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya dan bisa saling belajar bersama berikut adalah kelebihan dari bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah: (1) mampu menguasai kepedulian-kepedulian kultural dan kebutuhan-kebutuhan psikologis yang umum; (2) dapat mengembangkan instingtif dan instrumental pada pola perilaku untuk di kemudian hari dalam kehidupan; (3) memfokuskan pada kesamaan antara perilaku bermain dengan aktivitas kehidupan nyata; (4) bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional; (5) memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial; (6) sebagai alat untuk belajar dalam mengungguli yang lain dengan cara-cara yang dapat diterima secara sosial; (7) menekankan pada konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energi emosional dan psikis yang tertahan; (8) sebagai suatu kendaraan untuk sublimasi impuls- impuls dasar; (9) merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia; dan (10) sebagai pengganti bagi verbalisasi ekspresi fantasi atau asosiasi bebas (Rusmana, 2009).

Permainan merupakan salah satu media bimbingan dan konseling dalam menghadapi konseli, khususnya terdapat pada peserta didik karena terkadang anak tidak mampu mengatakan tetapi dapat menunjukkan dalam perilakunya (Eliasa, 2009: 5). Layanan dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan diyakini mampu untuk membantu meningkatkan kreatifitas siswa agar lebih optimal, Bimbingan kelompok teknik permainan dengan menggunakan media *puzzle*

picture ini dapat membangun rasa saling percaya terhadap siswa, permainan ini efektif digunakan untuk membangun suasana yang menyenangkan bagi siswa agar merasa tidak jenuh dalam proses bimbingan kelompok. Bermain *puzzle picture* dapat menuntun siswa untuk memikirkan secara kreatif untuk menyusun potongan menjadi bentuk yang utuh.

Berdasarkan pada uraian diatas dapat di simpulkan bahwa media *puzzlle picture* dalam layanan bimbingan dan konseling mampu memberikan pemahaman tentang berpikir kreatif siswa. Kegunan penggunaan media *puzzle picture* dalam layanan bimbingan dan konseling adalah memperjelas penyajian pesan atau informasi agat tidak verbalistis. Hasil paparan latar belakang masalah peneliti diatas, maka peneliti dapat melakukan penelitian tentang pengembangan media *puzzle picture* tentang berpikir kreatif siswa SMP (uji produk pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gamping).

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa masih kesulitan dalam mengemukakan pendapatnya dengan ditandai ketika guru bertanya kepada siswa, siswa masih ragu dalam menjawab pertanyaan
2. Siswa belum mampu berpikir secara kritis karena belum mampu mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi yang ditandai ketika siswa sedang berpendapat, siswa berpendapat yang kurang masuk akal/tidak logis

3. Masih terdapat siswa belum memiliki sikap berpikir kreatif secara menyeluruh dalam hal memberikan pendapat / masalah yang sedang siswa alami
4. Guru Bimbingan dan Konseling belum memiliki media yang inovatif ditunjukkan karena guru BK masih menggunakan media yang monoton seperti metode ceramah dan power point sehingga kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas maka peneliti membuat batasan pada kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Muhammadiyah 1 Gamping.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas Pengembangan Media *Puzzle Picture* Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gamping?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan pengembangan yang ingin dicapai adalah:

- a. Untuk mengembangkan produk berupa Pengembangan Media *Puzzle Picture* Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gamping
- b. Untuk mengetahui kualitas Media *Puzzle Picture* Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gamping menurut ahli materi dan ahli media.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dan memberikan masukan bagi ilmu pengetahuan khususnya bimbingan dan konseling, khususnya bagi guru BK disekolah dalam meningkatkan berpikir kreatif.
 - b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai kajian komparatif pada penelitian berikutnya
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik
 - 1) Bagi peserta didik sebagai informasi untuk dapat mengembangkan permainan *Puzzle picture* tentang Berpikir kreatif siswa yang baik dengan teman sebayanya melalui fasilitator

b. Bagi fasilitator

- 1) Bagi fasilitator sebagai referensi lain yang digunakan dalam proses mengembangkan permainan *puzzle picture* tentang berpikir kreatif sehingga memberikan kemudahan dalam proses pemberian layanan.

c. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Dengan menggunakan media yang digunakan strategi layanan dapat lebih menarik bagi siswa, sehingga Guru Bimbingan dan Konseling dalam memahami dan mempelajari terkait permainan *puzzle picture* tentang berpikir kreatif siswa yang nantinya akan digunakan sebagai bekal untuk mengembangkan permainan *puzzle picture* tentang berpikir kreatif.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah model Pengembangan Media *Puzzle Picture* Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gamping yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi Fisik

Perlengkapan yang digunakan dalam permainan *puzzle picture* yaitu: (1) papan kayu dengan ukuran 27cm x 18cm (2) *Puzzle picture* berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf dan nama gambar tersebut tetapi huruf itu belum lengkap.

2. Spesifikasi Penggunaan

Permainan *Puzzle picture* tentang berpikir kreatif siswa dilakukan terdiri dari dua tim, dan setiap tim memiliki 4 anggota. Permainan dengan menggunakan *puzzle picture* ini digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk melakukan kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling khususnya Layanan Bimbingan Kelompok di Sekolah mengenai berpikir kreatif, dan juga dengan adanya media tersebut secara tidak langsung melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dengan adanya *puzzle picture*. Namun, media *puzzle picture* ini juga bisa digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling pada saat melakukan *ice breaking* untuk mencairkan suasana pada saat memberikan layanan kepada peserta didik.

3. Spesifikasi Materi

Dalam melakukan Layanan Bimbingan dan Konseling khususnya Layanan Bimbingan Kelompok dengan menggunakan *puzzle picture* tentang berpikir kreatif, terdapat materi yang harus disampaikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor mengenai berpikir kreatif. Materi layanan dalam permainan *Puzzle picture* tentang berpikir kreatif siswa meliputi pengertian berpikir kreatif, ciri- ciri berpikir kreatif dan tahapan berpikir kreatif. Guru Bimbingan dan Konseling menyampaikan materi tersebut pada tahap inti sebelum melanjutkan pada permainan dengan menggunakan *puzzle picture*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang disusun peneliti adalah pengembangan media *puzzle picture* tentang berpikir kreatif siswa SMP (uji produk pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Gamping), pengembangan ini adalah jenis penelitian *R & D* yang memiliki tujuan untuk menghasilkan media permainan berupa *puzzle picture*. Media permainan *puzzle picture* untuk meningkatkan keterampilan kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP, serta melatih siswa untuk memikirkan secara kreatif bagaimana menyusun potongan menjadi bentuk yang utuh. Bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tetapi siswa juga dapat berlatih bekerja sama dengan yang lainnya.

Setelah mempelajari media permainan *puzzle picture* ini diharapkan dapat menjadi bekal guru bimbingan dan konseling, atau peneliti kelak untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu pada produk yang dikembangkan hanya sampai pada revisi design setelah penelitian kualitas materi dan media. Peneliti tidak melakukan pembuatan produk secara masal.