

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini, kita memasuki dunia yang berkembang serba cepat sehingga memaksa setiap individu untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut. Indonesia sebagai negara berkembang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat menyamai kedudukan negara lain. Untuk dapat mengimbangi keadaan ini maka kemampuan sumber daya manusia sangat perlu untuk ditingkatkan dan digali sebesar-besarnya karena hal tersebut mempengaruhi keberhasilan dan kualitas pendidikan bangsa. Tanpa pendidikan yang merata kita tidak akan mungkin dapat menghadapi tantangan berat dalam dunia yang cepat berubah ini. Pendidikan memegang peranan penting dengan menentukan perkembangan dan perwujudan diri seseorang baik bagi dirinya maupun bagi lingkungan.

Pendidikan mempunyai tujuan mengusahakan suatu lingkungan dimana setiap anak didik diberi kesempatan untuk mewujudkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Utami Munandar, 2002). Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga pengembangan bakat dan kemampuan secara optimal tentunya tidak dapat digeneralisasikan kepada setiap peserta didik.

Pengembangan bakat dan kemampuan secara optimal kini disadari bahwa pengembangan bakat dan kemampuan tidak hanya ditentukan oleh intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi untuk berprestasi (Renzulli, 1981 dalam Munandar, 2002). Kreativitas memungkinkan seseorang untuk dapat memunculkan suatu pemikiran atau penemuan-penemuan baru dalam bentuk perilaku serta mampu menjawab tantangan dalam berbagai bidang kehidupan serta untuk mencapai sumber daya berkualitas yang menuntut kita mengenali dan mengembangkan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang dan pengembangan kreativitas setiap orang.

Untuk dapat mengembangkan kreativitas secara optimal, maka kreativitas perlu dipupuk dalam diri anak dimulai dari lingkungan keluarga dan dilanjutkan dalam bangku pendidikan di sekolah. Kreativitas seorang siswa perlu dikembangkan supaya seorang siswa mampu mewujudkan dirinya dengan mengembangkan bakat dan kemampuannya untuk dapat memperkaya hidup dan juga kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Selain itu, bahwa dengan menjadi kreatif dapat memberikan kepuasan dan dapat meningkatkan taraf kualitas hidup dengan cara mendorong untuk membuat ide baru, penemuan atau teknologi baru untuk meningkatkan taraf hidup.

Kreativitas yang dimiliki setiap siswa dapat dikatakan sebagai berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada

kuantitas dan kesesuaian. Prestasi atau kreativitas yang dimunculkan oleh seorang siswa di sekolah sangat ditentukan oleh ciri-ciri afektif yang berhubungan dengan berpikir di samping ciri-ciri kognitif yang berhubungan dengan perasaan, dimana dari ciri tersebut akan muncul perilaku kognitif dan perilaku afektif (Guilford, 1957 dalam Munandar, 1992).

Kemampuan kreativitas sebenarnya dimiliki oleh semua orang tetapi dalam derajat yang berbeda. Kemampuan ini dapat secara optimal dikembangkan apabila ada faktor pendukung dari luar maupun dalam diri. Terutama untuk anak 11-12 tahun, menurut Hurlock (1980) disebut juga usia kreatif, suatu masa dalam rentang kehidupan yang menentukan apakah seorang anak menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan orisinal. Kedua alasan menjadi dasar dari munculnya kreativitas dalam diri seorang siswa. Siswa yang mempunyai kreativitas atau mampu berperilaku kreatif adalah siswa yang senang untuk menggali sesuatu masalah secara mental dan mencoba banyak kemungkinan walaupun kemungkinan tersebut akan salah (E. Hurlock, 1978).

Namun, perkembangan kreativitas di Indonesia terutama dalam bidang pendidikan belum dapat berkembang secara optimal pada setiap diri anak didik. Hal ini dikarenakan pendidikan yang diperoleh belum dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan kreativitas. Pendidikan di Indonesia selama ini hanya bertumpu pada program-program pendidikan (kurikulum) yang sudah baku yang mengacu pada hasil akademik saja, padahal perkembangan kreativitas memerlukan suatu program pendidikan yang dapat

memberikan kesempatan pada setiap anak didik untuk berkembang sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Hal ini sejalan dengan hakikat pendidikan yaitu, memberikan pengalaman kepada anak didik setaraf dengan bakat dan kemampuannya karena dari hal tersebutlah kreativitas dapat muncul dan berkembang dalam setiap anak didik.

Untuk mengatasi hal tersebut, pemerintah mulai menerapkan kurikulum baru yang diberi nama kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004 sebagai alternatif jalan keluarnya. Kurikulum berbasis kompetensi adalah kurikulum yang menekankan pada kompetensi masing-masing siswa dan salah satu pendekatan belajar yang digunakan adalah pendekatan belajar kreatif. Dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi ini diharapkan bahwa seorang siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja di sekolah, tetapi juga mampu mandiri dan kompeten dalam berbagai bidang kehidupan yang dipelajarinya serta dapat secara kreatif meningkatkan pengetahuannya di luar pengetahuan yang diberikan di sekolah terutama untuk siswa usia 11-12 tahun yang merupakan usia kreatif.

Kurikulum berbasis kompetensi adalah suatu sistem pendidikan yang diarahkan pada pendidikan yang mampu melayani setiap perbedaan dan kebutuhan individu (berdiversifikasi) serta mampu membekali siswa dengan sejumlah kemampuan (kompetensi) yang diperlukan sesuai kebutuhan. Melalui iklim yang demikian, diharapkan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, rasional, cerdas, kreatif serta memiliki kesabaran dan mampu bersaing, siap menghadapi berbagai macam tantangan (Wina Sanjaya, 2005).

Secara umum kompetensi menurut Ella Yulaelawati (2004) dapat didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai sebagai kinerja yang berpengaruh terhadap peran, perbuatan, prestasi serta pekerjaan seseorang.

Menurut Utami Munandar (2002) terdapat beberapa prinsip dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, salah satu diantaranya adalah mengembangkan kreativitas siswa. Membentuk manusia yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu tujuan kurikulum berbasis kompetensi. Selama ini, kurikulum yang berlaku dianggap kurang mengembangkan aspek kreativitas siswa. Diharapkan dengan pemberlakuan kurikulum berbasis kompetensi, kreativitas berkembang sesuai dengan tujuan kurikulum. Kreativitas yang diharapkan adalah kreativitas yang berkembang dengan meliputi ranah kognitif (pemikiran), ranah afektif (perasaan dan sikap), dan psikomotor (keterampilan dan perilaku). Dimana kreativitas inilah yang menjadi tujuan dalam kurikulum berbasis kompetensi.

Penerapan kurikulum berbasis kompetensi di sekolah-sekolah, terutama di sekolah dasar menuntut adanya penyesuaian dari pihak guru dan murid. Diantaranya guru dituntut untuk menyediakan pengalaman belajar bagi siswa agar dapat merangsang siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam belajar dan juga menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta proses pembelajaran harus dapat mengembangkan kreativitas (Dr. Wina Sanjaya, 2005). Hal ini menjadi sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang berumur 11-12 tahun, dimana pada usia tersebut, kreativitas mulai menonjol,

keaktivitas seorang siswa ditandai dengan munculnya ciri-ciri kepribadian kreatif dalam diri siswa dalam bentuk kreativitas yang bersifat afektif dan kognitif. Dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi ini, ciri-ciri kepribadian kreatif dalam diri masing-masing siswa diharapkan dapat berkembang secara optimal.

Penerapan kurikulum berbasis kompetensi di sekolah-sekolah diharapkan selain dapat menumbuhkan kreativitas tetapi juga mempunyai dampak untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam hal ini kreativitas afektif dan kognitif, karena siswa dengan kreativitas yang tinggi merupakan salah satu tujuan kurikulum berbasis kompetensi yang harus dicapai oleh sekolah yang menerapkan kurikulum ini. Siswa dengan kreativitas yang tinggi ditandai dengan semakin banyak dan semakin tinggi ciri-ciri dari masing-masing perilaku kreatif yang dimiliki oleh seorang siswa maka kreativitas siswa tersebut semakin tinggi. (Wina Sanjaya, 2005)

Siswa yang kreatif menurut Guilford (1957) adalah siswa yang antara lain mempunyai sikap selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktifitas yang kreatif. Siswa biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada siswa pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain. Mereka pun tidak takut untuk melakukan sesuatu hal dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Siswa yang kreatif berani untuk berbeda,

menonjol dan membuat kejutan. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak dapat putus asa dalam mencapai tujuannya. Ciri kreatif lainnya adalah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius, juga kecenderungan untuk percaya pada hal-hal yang bersifat imajinatif. Minat untuk seni dan keindahan juga lebih kuat daripada rata-rata siswa lainnya (Utami Munandar, 2002)

Dari ciri-ciri perilaku siswa kreatif di atas, salah satu sekolah dasar di Bandung yang menerapkan kurikulum berbasis kompetensi, siswa usia 11-12 tahun di SD 'X' Bandung tersebut menunjukkan kreativitas. Hal ini terlihat dari observasi bahwa siswa aktif untuk bertanya kepada guru baik untuk menjawab pertanyaan atau untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti. Memiliki rasa percaya diri yang tinggi untuk menjawab pertanyaan atau melakukan kegiatan di dalam atau di luar kelas dan siswa juga memiliki kemandirian yang tinggi. Selain itu juga terdapat aktivitas di luar pelajaran kelas yang menumbuhkembangkan kreativitas. Aktivitas yang merangsang kreativitas itu antara lain sejak kelas kecil, siswa dirangsang untuk mempunyai kemampuan mengelaborasi melalui kegiatan cerdas cermat serta '*good habit*' yaitu kegiatan mendengarkan, memperhatikan dan mengembangkan konsep yang diberikan guru. *Good habit* ini mulai diberikan kepada siswa mulai tingkat kelas 1 sampai kelas 6. Materi yang diberikan dalam *good habit* ini bertahap mulai dari hal sederhana pada siswa kelas 1 sampai permasalahan yang kompleks pada siswa kelas 6. Misalnya guru menerangkan suatu permasalahan kepada siswa yang berkaitan dengan sekolah dan keluarga, kemudian siswa diminta untuk

memikirkan hal tersebut dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Siswa juga didorong untuk mempunyai daya imajinasi dan kemampuan orisinalitas dalam kegiatan LAZY (kegiatan menyusun balok menjadi suatu bangun atau benda). Selain itu, siswa didorong untuk senang mencoba mendapatkan pengalaman baru dan berani untuk mengambil resiko terhadap hal-hal baru melalui kegiatan outbond (kegiatan di luar ruangan atau alam terbuka) secara berkala sampai kelas besar.

Dari hasil survey awal dengan memberikan kuesioner tentang kreativitas pada kurikulum berbasis kompetensi terhadap guru-guru di SD 'X' Bandung tersebut, dimana SD juga merupakan salah satu SD yang sarat akan prestasi, antara lain, *best of the best performance*, bengkel kreativitas anak; juara I lomba kreativitas lazy LAMAC; dan harapan III lomba prestasi dan kreativitas SD, didapat hasil bahwa dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi, perilaku kreatif siswa mulai muncul walaupun belum optimal. Hal ini terlihat dari hampir 50% siswa usia 11-12 tahun mampu untuk memunculkan perilaku kreatif kognitif yaitu bebas dan fleksibel dalam berpikir sedangkan dalam perilaku kreatif afektif ditandai dengan perilaku mempunyai daya imajinasi yang kuat, dapat menggunakan minat yang luas dan mempunyai keinginan mendapatkan pengalaman baru berdasarkan pengamatan di kelas dan hasil belajar siswa.

Sedangkan dari hasil survey awal melalui kuesioner mengenai kreativitas anak dalam kurikulum berbasis kompetensi terhadap 10 siswa usia 11-12 tahun dimana menurut Hurlock (1980) usia tersebut adalah usia kreatif,

siswa usia 11-12 tahun dalam hal ciri-ciri perilaku kreatif dalam kurikulum berbasis kompetensi didapat hasil 52% siswa dapat memunculkan kreativitas kognitif, perilaku yang muncul dalam diri siswa yaitu siswa berani untuk berpendapat, bebas dalam berpikir, siswa mempunyai semangat dalam belajar dan menganalisis masalah serta dapat memberikan jawaban yang bervariasi dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru di kelas dan mempunyai rasa keindahan yang tinggi. Sedangkan untuk kreativitas afektif didapat hasil bahwa 58% siswa usia 11-12 tahun dapat memunculkan kreativitas afektif yaitu siswa mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai keinginan mengatasi masalah yang sulit, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, keinginan mendapatkan pengalaman baru disertai dengan berani mengambil resiko serta mempunyai sikap menghargai hak diri sendiri dan orang lain.

Dari hasil fenomena di atas, dapat dilihat bahwa dalam hal kreativitas, siswa usia 11-12 tahun yang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi penting untuk diteliti dan menarik perhatian peneliti, karena dapat mengetahui gambaran mengenai derajat kreativitas siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi terutama perilaku kreatif pada siswa usia 11-12 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Seberapa tinggi derajat kreativitas pada siswa usia 11-12 tahun di SD 'X' Bandung yang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah mengetahui derajat kreativitas siswa usia 11-12 tahun di SD 'X' Bandung yang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi

1.3.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran lebih lanjut mengenai kreativitas siswa usia 11-12 tahun di SD 'X' Bandung yang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Ilmiah

1. Memberikan pemahaman teoritis dalam psikologi pendidikan khususnya mengenai kreativitas.
2. Memberikan informasi dan manfaat mengenai perkembangan perilaku kreatif khususnya dalam pemberlakuan kurikulum berbasis kompetensi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Sebagai informasi bagi siswa usia 11-12 tahun yang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi untuk dapat lebih meningkatkan kreativitas.
2. Sebagai informasi bagi guru mengenai gambaran kreativitas dan pertimbangan untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dan mendidik anak didik menjadi kreatif.
3. Sebagai informasi bagi orang tua mengenai kreativitas dan pertimbangan untuk mendidik anak agar mengembangkan kreativitas sejak dini

1.5 Kerangka Pikir

Saat ini kreativitas menjadi hal yang penting untuk dikembangkan sejak dini dalam diri anak. Hal ini dengan alasan bahwa pertama dengan berkreasi seseorang dapat mewujudkan dirinya, dimana perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok hidup manusia. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif selain bermanfaat juga dapat memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan seseorang meningkatkan kualitas hidupnya. Menjadi kreatif, tentunya harus dipupuk sejak dini dimulai dari lingkungan keluarga dan dilanjutkan dalam bangku sekolah. Hal ini dimaksudkan agar

siswa di sekolah tidak hanya sebagai penerima pengetahuan saja tetapi juga dapat menjadi kreatif dengan mampu untuk menghasilkan pengetahuan baru.

Agar seorang siswa di sekolah dapat menjadi kreatif atau menghasilkan gagasan-gagasan dan hasil karya yang kreatif diperlukan sebuah persiapan. Seorang siswa yang menjalani sekolah dasar termasuk ke dalam masa persiapan karena pendidikan dimaksudkan untuk mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kreativitas yang muncul dalam diri seorang siswa terutama pada seorang siswa sekolah dasar tidak hanya menciptakan hal-hal yang baru, tetapi juga menciptakan sesuatu hal yang merupakan gabungan dari hal-hal yang sebelumnya sudah pernah dikenal atau dipelajari. Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, maka semakin memungkinkan seorang siswa untuk dapat menjadi kreatif.

Kreativitas dalam diri seorang siswa mulai berkembang sejak mulai masa kanak-kanak awal berlanjut sampai masa kanak-kanak akhir yaitu usia 11-12 tahun. Usia 11-12 tahun menurut Hurlock (1978) merupakan periode paling menonjol dalam perkembangan kreativitas, dimana periode ini juga disebut usia kreatif. Hal ini dikarenakan pada masa ini dalam diri anak terjadi perkembangan minat yang luas terhadap berbagai objek sehingga adanya perasaan ingin tahu yang kuat dan berusaha untuk mengeksplorasi lingkungannya dimana hal ini adalah awal atau dasar dari kegiatan kreatif . Dalam masa kreatif ini, dukungan dari lingkungan menjadi sangat penting dalam perkembangan kreativitas. Selain itu perkembangan pada masa awal

anak sebelumnya juga menjadi penting karena merupakan masa dimana anak memasuki usia bertanya yang menjadi salah satu perilaku dasar dari kreativitas.

Menurut Guilford (1957) kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal, dimana kemampuan ini terbagi atas kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir serta kemampuan yang berhubungan dengan perasaan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis atau penalaran yaitu kemampuan menemukan suatu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Kreativitas yang muncul dari seorang siswa usia 11-12 tahun dalam masa kreatif ini tidak lepas dari pengaruh oleh kondisi internal dan eksternal dalam perkembangannya (Carl Rogers, 1982). Kondisi internal dari seorang siswa yang kreatif terbagi ke dalam tiga kondisi. Kondisi yang pertama adalah keterbukaan akan pengalaman yaitu siswa berani untuk belajar sesuatu hal yang baru. Kondisi yang kedua adalah kemampuan siswa untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadinya diantaranya siswa mampu untuk menilai suatu masalah berdasarkan nilai-nilai dalam dirinya serta kondisi yang ketiga adalah kemampuan siswa untuk bereksperimen dimana siswa mau untuk mencoba sesuatu hal yang belum pernah dihadapinya. Seorang siswa yang mempunyai ketiga ciri ini berarti kesehatan psikologisnya sangat baik dan mampu untuk

menghasilkan karya yang kreatif serta hidup secara kreatif melalui perilaku kreatif.

Sedangkan kondisi eksternal dalam mengembangkan kreativitas dari seorang siswa dengan kurikulum berbasis kompetensi adalah pertama keamanan psikologis dimana terbentuk dari tiga proses yang saling berhubungan yaitu pertama menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya. Jika orang tua dan guru memberikan kepercayaan pada siswa, bahwa pada dasarnya ia baik dan mampu, bagaimanapun tingkah laku atau prestasi siswa akan mendorong perkembangan kreativitas siswa tersebut. Efeknya ialah bahwa siswa menghayati suasana keamanan. Kedua adalah mengusahakan suasana yang di dalamnya evaluasi eksternal tidak ada. Evaluasi selalu mengandung ancaman sehingga menimbulkan kebutuhan akan pertahanan. Bagi siswa untuk berada dalam suasana dimana ia tidak dinilai, tidak diukur menurut patokan dari luar, dapat memberikan kebebasan dan menumbuhkan kreativitas. Ketiga adalah memberikan pengertian secara empatik dari guru dan orang tua. Mengenal dan ikut menghayati perasaan-perasaan siswa, pemikiran, tindakan serta dapat melihat dari sudut pandang siswa dan tetap menerimanya, akan memberi rasa keamanan bagi siswa dan menumbuhkan kreativitas.

Kondisi eksternal yang kedua adalah kebebasan psikologis dimana orang tua dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bebas secara simbolis pemikiran dan perasaannya. Jika orang tua dan guru mengizinkan atau memberikan kesempatan pada siswa untuk bebas mengekspresikan secara

simbolis pikiran atau perasaannya, keadaan ini akan memberikan pada siswa kebebasan dalam berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya. Apabila kedua kondisi ini terpenuhi dengan baik dalam diri seorang siswa usia 11-12 tahun maka kreativitas dapat muncul dan berkembang secara optimal.

Kreativitas seorang siswa usia 11-12 tahun dapat berkembang dengan baik apabila siswa dalam masa kreatif ini didukung oleh lingkungannya, dengan demikian siswa dapat mengarahkan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang kreatif. Sebaliknya, apabila seorang siswa tidak didukung oleh lingkungannya, maka penerahan energi dan perkembangan potensi kreatifnya akan terhambat. Lingkungan siswa yang terdekat selain keluarga adalah sekolah dimana sekolah mempunyai peranan yang cukup besar di dalam menumbuhkan kreativitas siswanya.

Peranan sekolah adalah menumbuhkembangkan kreativitas siswa terutama usia 11-12 tahun dengan sistem pendidikan yang dapat merangsang pemikiran, sikap dan perilaku kreatif produktif, di samping pemikiran logis dan penalaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, sekarang ini sekolah-sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum yang dinamakan kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum ini adalah kurikulum yang secara khusus menekankan pada kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah melalui proses pembelajaran tertentu, termasuk di dalamnya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas secara optimal. (Wina Sanjaya, 2005)

Secara khusus kompetensi adalah suatu pengetahuan, keterampilan dan kemampuan atau kapabilitas yang dimiliki oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga mewarnai perilaku kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Kompetensi yang dimiliki oleh setiap siswa haruslah tergambar dalam pola perilaku. Artinya seseorang dikatakan memiliki kompetensi, bila ia tidak hanya tahu tentang sesuatu, tetapi juga mengetahui mengenai implikasi dan implementasi pengetahuan itu dalam pola perilaku atau tindakan yang dilakukan. Jadi kompetensi dapat juga dikatakan sebagai perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak dan kurikulum berbasis kompetensi tidak hanya sekadar bertujuan agar siswa memahami pelajaran untuk mengembangkan kemampuan intelektual saja, tetapi bagaimana pengetahuan yang dipahaminya itu dapat mewarnai perilaku yang ditampilkan dalam kehidupannya (Wina Sanjaya, 2005).

Kurikulum berbasis kompetensi adalah kurikulum yang diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang dimiliki, yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal. Itulah sebabnya, makna belajar dalam kurikulum berbasis kompetensi bukan hanya mendorong anak agar mampu menguasai sejumlah materi pelajaran, akan tetapi bagaimana agar anak memiliki sejumlah kompetensi untuk mampu menghadapi rintangan yang muncul sesuai dengan perubahan pola kehidupan bermasyarakat. Dalam pembelajarannya, siswa

dituntut untuk dapat menggunakan berbagai sumber informasi, tidak hanya bersumber dari guru, tetapi juga dari sumber informasi lainnya. Siswa juga diberi peluang untuk belajar sesuai dengan keberagaman dan kecepatan masing-masing. Atas dasar itulah kurikulum berbasis kompetensi mempunyai beberapa prinsip pembelajaran dalam pencapaian kompetensi siswa. Salah satu prinsip pembelajaran dalam kurikulum ini adalah mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas siswa menjadi hal yang sangat penting dalam kurikulum berbasis kompetensi karena selama ini kurikulum yang berlaku dianggap kurang mengembangkan aspek kreativitas siswa. Kurikulum sebelumnya cenderung hanya mengembangkan kemampuan sisi akademik saja melalui proses pembelajaran yang mendorong agar siswa menguasai pengetahuan yang diajarkan. Kurikulum berbasis kompetensi mengharapkan agar kemampuan penguasaan pengetahuan itu dapat dijadikan alat untuk mendorong kreativitas siswa. Oleh sebab itu, penguasaan bahan ajar bukan sebagai tujuan akhir dari proses pembelajaran, akan tetapi sebagai tujuan antara untuk mencapai kreativitas siswa.

Kreativitas seorang siswa usia 11-12 tahun muncul dalam lingkup sekolah yang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi dalam bentuk perilaku kreatif. Kreativitas seorang siswa dimana didalamnya termasuk berpikir kreatif muncul dalam kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan bentukan keterampilan mental yang dapat dicapai apabila seorang siswa

mampu menguasai pengetahuan yang diajarkan dan mencapai kompetensi secara optimal (Wina Sanjaya, 2005).

Kreativitas seorang siswa tampak dalam hal antara lain siswa mampu untuk mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, dapat mengajukan masalah sendiri, mencari jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif di dalam kelas. Dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi, dimana memberikan peluang untuk belajar sesuai dengan keberagaman dan kecepatan masing-masing menyadari bahwa pada dasarnya setiap siswa memiliki potensi untuk berkekrativitas, hanya bentuk kreativitasnya yang terbagi-bagi. Bentuk kreativitas yang dimaksud adalah bahwa dalam kreativitas sangat ditentukan oleh kreativitas afektif (ciri yang berhubungan dengan emosi) dan kreativitas kognitif (ciri yang berhubungan dengan pikiran). Menurut Guilford (1957) dari dua kreativitas tersebut muncul dua bentuk kreativitas yaitu kreativitas *apptitude* dan *non-apptitude*.

Kreativitas *apptitude* yaitu kreativitas yang berkaitan dengan kognitif atau kemampuan berpikir sedangkan kreativitas yang kedua adalah kreativitas *non-apptitude* yaitu kreativitas yang berkaitan dengan afektif yaitu perasaan atau motivasi. Kreativitas *apptitude* yang pertama yaitu kreativitas *apptitude* terbagi kedalam 5 bentuk, yaitu yang pertama berpikir lancar yang bersifat kuantitatif dimana siswa dapat mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, keterampilan memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban atas pertanyaan. Kreativitas ini ditampilkan oleh pada siswa dalam kurikulum

berbasis kompetensi antara lain siswa dapat mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan dari guru, dapat bekerja lebih cepat dan cepat melihat kekurangan terhadap suatu objek atau situasi serta dapat memberikan suatu gagasan terhadap suatu masalah dalam pelajaran di kelas.

Kreativitas *aptitude* yang kedua adalah berpikir luwes (fleksibel), yaitu bersifat kualitatif dimana siswa mampu untuk menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atas suatu masalah dan mampu untuk mengubah cara pemikiran. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa di sekolah dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa dapat memberikan pendapat yang sama sekali berbeda dalam membahas suatu masalah serta dapat memberikan penafsiran yang bermacam-macam terhadap suatu gambar atau cerita.

Kreativitas *aptitude* yang ketiga adalah berpikir orisinal, yaitu siswa mampu untuk melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu untuk membuat kombinasi yang tidak lazim dari suatu bagian. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa mampu untuk memikirkan masalah atau hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, memiliki cara berpikir lain dari yang lain baik dalam pelajaran maupun dalam diskusi serta lebih senang mensintesa daripada menganalisa.

Kreativitas *aptitude* yang keempat adalah memperinci (elaborasi), yaitu siswa mampu untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan serta

menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau jawaban sehingga lebih menarik. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa dapat mencari arti yang lebih mendalam terhadap suatu jawaban dari pertanyaan dalam pelajaran, mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain serta menambahkan warna atau detil terhadap catatan dirinya atau orang lain.

Kreativitas *aptitude* yang kelima adalah menilai (evaluasi), yaitu siswa mampu untuk membuat patokan penilaian sendiri terhadap suatu tindakan, mampu untuk mengambil keputusan terhadap suatu situasi serta mampu untuk melaksanakan gagasan yang telah diajukan. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa mampu untuk menganalisa masalah secara kritis dengan selalu bertanya ‘mengapa?’, siswa mampu untuk memberikan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam membuat suatu keputusan, dapat mempertahankan pendapatnya serta dapat menjadi penilai yang kritis.

Sedangkan, kreativitas *non-aptitude* juga terbagi dalam 5 macam. Kreativitas *non-aptitude* yang pertama adalah rasa ingin tahu dimana siswa selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek atau situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau menelitinya. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa mempertanyakan segala sesuatu baik kepada guru atau teman, senang mempelajari buku, peta atau gambar untuk mendapatkan hal-hal baru,

menggunakan keseluruhan panca indera untuk mengenal sesuatu yang baru serta tidak takut akan hal baru.

Kreativitas *non-aptitude* yang kedua adalah bersifat imajinatif adalah siswa mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi serta mampu untuk menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa mampu untuk memikirkan dan menceritakan hal yang belum pernah dilakukan atau dialami oleh orang lain.

Kreativitas *non-aptitude* yang ketiga adalah merasa tertantang oleh kemajemukan adalah siswa terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa mampu untuk mencari penyelesaian masalah tanpa bantuan orang lain dan berusaha untuk tidak mencari jalan termudah dan terus berusaha agar berhasil serta mampu melibatkan diri pada tugas yang kompleks.

Kreativitas *non-aptitude* yang keempat adalah sifat berani mengambil resiko dimana siswa berani untuk memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau dikritik serta tidak menjadi ragu akan ketidakjelasan. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain siswa berani mempertahankan pendapatnya walaupun

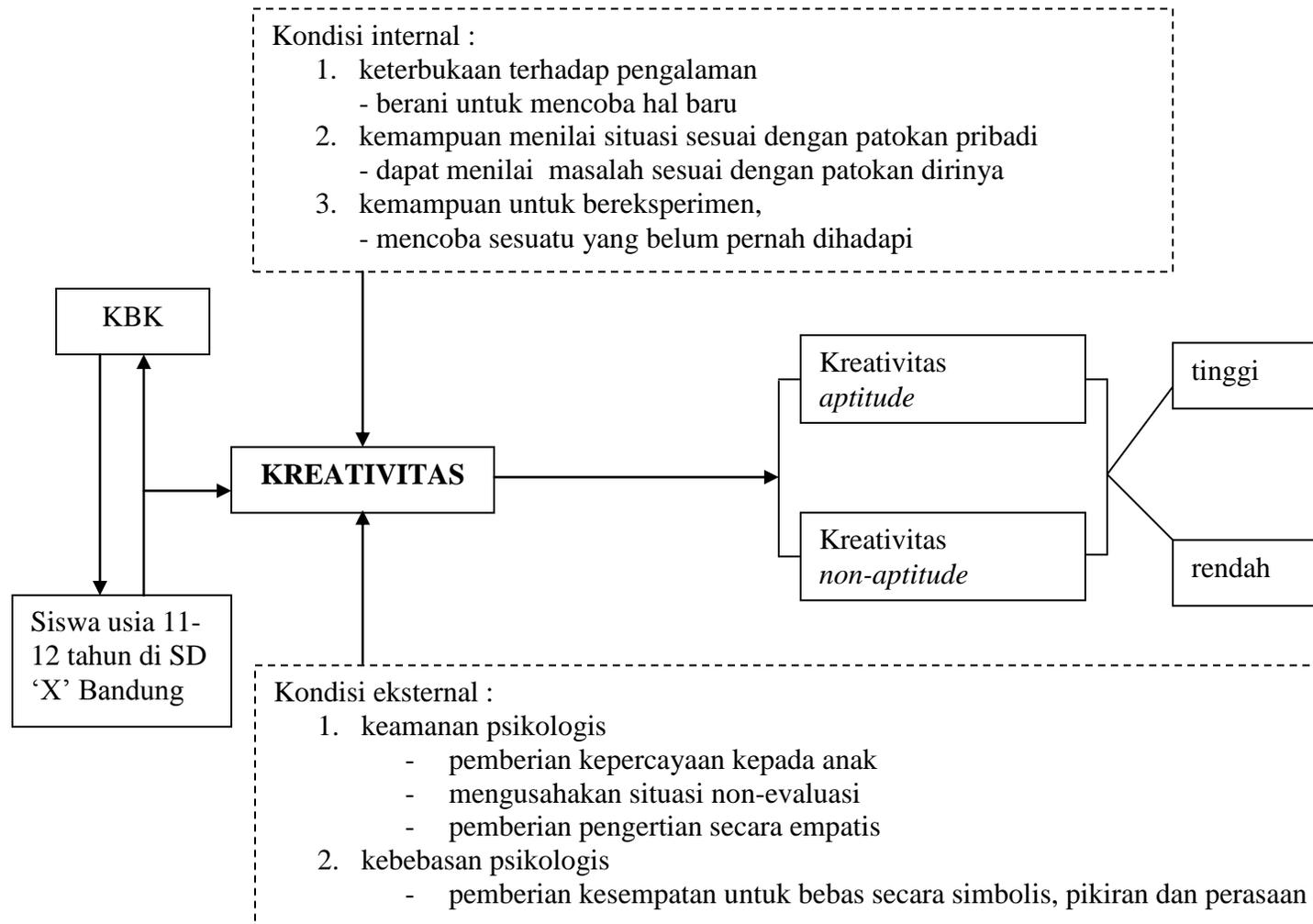
mendapat kritikan, bersedia mengakui kesalahan dan kegagalan, berani untuk menerima tugas yang sulit serta berani untuk mencoba hal yang baru.

Kreativitas *non-aptitude* yang kelima adalah sifat menghargai adalah siswa dapat menghargai bimbingan dan pengarahan serta siswa menghargai kemampuan dan bakat diri sendiri yang sedang berkembang. Kreativitas ini ditampilkan oleh siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi antara lain menghargai hak diri sendiri dan orang lain, menghargai keluarga, sekolah dan teman, serta menghargai kesempatan yang diberikan baik dari guru maupun teman.

Kreativitas siswa usia 11-12 tahun di SD 'X' dalam lingkup pemberlakuan kurikulum berbasis kompetensi muncul dalam bentuk perilaku kreatif dengan derajat yang berbeda-beda. Siswa SD 'X' usia 11-12 tahun yang mempunyai kreativitas yang tinggi dapat menampilkan kreativitas *aptitude* dengan derajat yang sama dengan kreativitas *non-aptitude* baik itu derajat tinggi ataupun rendah. Selain itu, siswa usia 11-12 tahun SD 'X' ini juga dapat menampilkan kreativitas *aptitude* dalam derajat yang berbeda dengan kreativitas *non-aptitude*. Derajat dari perilaku kreatif siswa usia 11-12 tahun SD 'X' ini dapat berbeda karena pengaruh dari kondisi eksternal dan internal siswa itu sendiri. Semakin kondisi internal dan eksternal mempengaruhi seorang siswa usia 11-12 tahun SD 'X' maka kreativitas siswa yang ditampilkan dalam kreativitas dapat semakin tinggi dan optimal.

Dari uraian di atas maka dapat dibuat bagan kerangka pikir pada bagan

1.1



Bagan 1.1 Kerangka Pikir

1.6 Asumsi

- Bakat kreatif siswa SD 'X' dapat terwujud dalam bentuk keterampilan berkreaitivitas yang di dalamnya terdapat kreativitas kognitif atau *apititude* dan kreativitas afektif atau *non-apititude*.
- Kreativitas seorang siswa SD 'X' di dalam perkembangannya dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal diri siswa itu sendiri.
- Siswa SD 'X' usia 11-12 tahun merupakan usia kreatif dimana kreativitas dapat berkembang secara optimal jika didukung oleh lingkungannya.
- Penerapan kurikulum berbasis kompetensi di SD 'X' merupakan salah satu wadah untuk menumbuhkembangkan kreativitas terutama siswa usia 11-12 tahun yang merupakan periode kreatif.