

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, orang semakin merasakan masalah meningkatnya permintaan akan kreativitas di semua aspek kehidupan seperti rumah, sekolah, pekerjaan, dan komunitas. Hal ini dikarenakan kreativitas dianggap sebagai cara untuk menyelesaikan masalah, dapat memberikan kepuasan dan meningkatkan kualitas hidup. Kemajuan teknologi dan ekonomi menuntut seseorang untuk terus memiliki kemampuan kreativitas yang cukup untuk kelangsungan hidupnya sendiri dan kemajuan negara. Tak heran, dalam kurikulum 2013 pembahasan tentang kreativitas juga dinilai sebagai aspek yang sangat penting dalam perkembangan di sekolah, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar dan berinteraksi dengan banyak orang yang belum tentu ada di rumah (Muhrima, 2017).

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat (1). Pentingnya program pendidikan yang terencana dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, hanya melalui keterlibatan atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tersebut yang mampu mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya dalam belajar, namun pembelajaran tidak akan berkembang jika siswa pasif dalam proses pembelajaran. (Kenedi, 2017)

Barron (Ali dan Asrori, 2009) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam diri yang mampu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sementara itu, Sukarti (2012) mengemukakan bahwa kreativitas selalu dikaitkan dengan prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang dan menemukan ide-ide yang baru.

Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memerinci suatu gagasan Munandar (Susanto, 2011). Adapun yang dimaksud dengan *fluency* adalah kemampuan untuk mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. *Flexibility* adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa. Orisinalitas adalah kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa sedangkan elaborasi adalah kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan (Rachmawati dan Kurniawati, 2017).

Kreativitas dapat dilihat dari proses pemecahan masalah yang mementingkan proses pemecahan masalah, dan sebuah penelitian terbaru melangkah lebih jauh bahwa kreativitas harus dikembangkan dalam proses pemecahan masalah di dunia nyata (Basadur dkk, 2014). Setiap individu memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda, Munandar (2004) menyatakan bahwa kreativitas dapat terwujud oleh adanya dorongan dari dalam diri individu

(motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik), dorongan dari dalam untuk mengembangkan kreativitas mewujudkan potensi, mengungkap dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan dari luar berupa lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan penting dalam pengembangan kreativitas setiap individu, dalam lingkungan masyarakat kebudayaan yang berkembang juga turut mempengaruhi kreativitas sedangkan pada lingkungan sekolah pendidikan disetiap jenjang mulai dari pra sekolah hingga perguruan tinggi dapat berperan dalam pengembangan kreativitas setiap individu.

Melihat pentingnya kreativitas terutama dalam proses berpikir maka hendaknya kreativitas dikembangkan dalam dunia pendidikan. Dalam kenyataannya sekolah sebagai sarana pendidikan cenderung hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa dan mengabaikan kemampuan kreativitas siswa. Sistem pendidikan di Indonesia belum memberikan ruang yang luas bagi pengembangan kemampuan kreatif, khususnya kreativitas berpikir siswa. Pihak sekolah belum mau atau kurang merangsang kemampuan berfikir kreatif siswa. (Ghufron, 2001)

Kreativitas yang dimiliki siswa memiliki peran aktif dalam proses belajar pada siswa, siswa yang kreatif akan lebih bertanggung jawab. Siswa yang kreatif mempunyai rasa individualisme yang kuat, mampu untuk membuat keputusan sendiri, mampu berdiri ditengah-tengah kekacauan dan percaya pada daya pikir

yang dimilikinya (Munandar, 2004). Sering kali orang menafsirkan kreativitas sebagai talenta khusus yang luar biasa. Gaya hidup yang kreatif dapat terlihat dari cara siswa mempresepsi dunia, menggunakan seluruh kemampuannya dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, saat siswa menggunakan seluruh kemampuannya dan diimbangi dengan kepekaan lingkungan maka akan terjadi suatu proses yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, originalitas dan elaborative sehingga dapat menghasilkan suatu ide atau gagasan yang baru (Hapsah dan Savira, 2015).

Menurut Guru BK, siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak ingin diam diri atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan pengalaman baru, pembelajaran yang sifatnya bermain memungkinkan munculnya ide-ide kreatif pada siswa. Siswa yang memiliki kreativitas, kemampuan berfikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal tersebut siswa akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif. Adapun siswa yang tidak kreatif dapat dilihat dari kesehariannya ketika di lingkungan sekolah, siswa pasif dalam pembelajaran dan mudah bosan ketika proses pembelajaran, siswa kesulitan untuk menemukan ide-ide kreatif yang baru.

Berita yang di muat di Kompasiana pada 13 Desember 2018, memuat berita tentang lulusan SMK di Jawa Barat banyak yang menganggur. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah penduduk Jawa Barat yang bekerja sebanyak 20,78 juta jiwa pada bulan Agustus 2018, akan tetapi di Jawa Barat masih ada pekerjaan pemerintah yang belum terselesaikan mengenai pengangguran yang masih mencapai 1,85 juta jiwa. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada bulan

Agustus 2018 sebesar 8,17 persen penduduk yang belum mendapatkan pekerjaan dan masih mencari pekerjaan. Dalam hal ini lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lulusan terbanyak yang justru mendominasi tingkat pengangguran di Jawa Barat jika dibandingkan dengan tingkat pendidikan lainnya. Berdasarkan data Kemendikbud jumlah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tahun 2018 sebanyak 2.944 dengan jumlah 459.738 siswa, kurang lebih ada 1.374 kompetensi keahlian yang tersedia dan setiap tahun meluluskan kurang lebih 111.984 siswa. Rendahnya tingkat keahlian dan kreativitas menjadi salah satu faktor tidak bisa berkembangnya keahlian mereka sehingga masih belum siap untuk membuka lapangan usaha sendiri tanpa harus selalu menjadi buruh/pekerja di perusahaan ataupun sektor lainnya.

Menurut Setyabudi (2011),rendahnya kreativitas pada siswa dikarenakan siswa yang jarang untuk mengemukakan ide-ide kreatif pada saat mengikuti pembelajaran dikelas, kebanyakan siswa pasif dan hanya melakukan apa yang ditugaskan oleh guru tanpa adanya usaha atau semangat untuk berkreasi. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Munandar (2004) bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong rendah dan ada kecenderungan kreativitas di Indonesia tidak dapat berkembang secara optimal di kalangan subyek didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2019 dengan siswa SMK Raden Umar Said. Subjek pertama RN kelas XII jurusan animasi mengatakan bahwa kreativitas sangat diperlukan dalam jurusan animasi, namun RN mengalami kesulitan untuk menemukan ide-ide dalam menyelesaikan

tugas-tugas sekolahnya karena subjek kurang berminat dengan jurusan yang dipilih sehingga subjek tidak memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar jika mendapatkan tugas yang berhubungan dengan animasi. Selain itu RM merasa bahwa dirinya tidak mempunyai kreativitas atau ide untuk tugas yang berhubungan dengan animasi, meskipun subjek mempunyai ide subjek masih merasa kesulitan untuk menuangkan idenya dan sikap subjek yang pesimis menambah rasa takut akan tugasnya yang ditolak atau mendapat nilai yang rendah sehingga RM tidak akan mampu untuk mengerjakan bahkan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan maksimal.

Subjek kedua AM kelas XII jurusan animasi mengungkapkan jika dirinya merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas sekolahnya, apalagi jika tugas tersebut dibatasi dalam waktu yang singkat. AM merasa kesulitan untuk mendapatkan ide-ide dan inovasi baru yang menjadikan karyanya berbeda dari yang lain, ditambah dengan rasa malas yang sering menghampiri AM sehingga membuat dirinya sering keteteran jika sudah waktunya untuk mengumpulkan tugas. Kemudian menurut AM guru hanya focus ke siswa-siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan untuk siswa yang lainnya sering diacuhkan. Hal ini disebabkan AM kurangnya minat dengan jurusan yang di ambilnya saat ini sehingga membuat AM sering sekali merasa pesimis dirinya tidak mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya.

Subjek yang ketiga SK kelas XII jurusan Desain Komunikasi Visual, mengungkapkan SK masuk jurusan grafis karena tuntutan oleh tuanya, subjek merasa siswa yang tidak memiliki minat pada jurusan grafis sehingga subjek

kesulitan menuangkan ide-idenya dengan hal, meskipun itu tuntutan dari orang tuanya, orang tua subjek tidak pernah memberi arahan untuk membantu subjek menyelesaikan karyanya. Hal itu menjadikan SK tidak percaya diri dengan tugas yang dikerjakan dan merasa hasil dari teman-temannya pasti lebih baik daripada punya subjek sehingga hal tersebut membuat subjek sering meminta tolong kepada temannya bahkan menyotek hasil temannya. SK juga merasa gurunya kurang memberikan motivasi kepada pada siswa sehingga hal tersebut juga membuat SK semakin malas.

Dalam wawancara yang telah dilakukan, dimungkinkan minat merupakan salah faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas, hal tersebut di ungkapkan oleh Mulyadi (2004) mengungkapkan jika kreativitas di pengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah minat. Menurut Djaali (2007) Minat adalah rasa lebih suka atau ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Menurut Daryanto (2010) minat di artikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang di minati diperhatikan terus menerus dengan di sertai rasa senang.

Susanto (2013) mengemukakan jika dalam dunia pendidikan minat memegang peranan penting dalam belajar dikarenakan minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan. Dengan adanya unsur minat dalam diri siswa, siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan

belajar. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Pernyataan lain diungkapkan Sardiman (2011), bahwa proses belajar itu akan berjalan dengan baik jika disertai dengan minat.

Slameto (2010) mengungkapkan siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat merupakan faktor yang menentukan tercapainya tujuan belajar. Karena dengan adanya minat untuk belajar dalam diri siswa akan memudahkan guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa. Dan siswa yang memiliki kebiasaan belajar cenderung hidup dengan penuh disiplin dan tanggung jawab dalam setiap tindakan belajarnya untuk mencapai prestasi dan hasil belajar yang tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Kapti dan Nur (2015) bahwa minat belajar berpengaruh terhadap kreativitas, dengan judul hubungan minat belajar membuat dengan kreativitas penciptaan motif batik siswa kelas VII SMP N 2 Sedayu, terdapat hubungan positif antara minat belajar dengan kreativitas. Artinya semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa maka semakin tinggi pula kreativitasnya. Begitu sebaliknya, semakin rendah minat belajar siswa, maka semakin rendah pula kreativitasnya. Sumbangan efektif minat belajar yang mempengaruhi kreativitas sebesar (0,476).

Stenberg (2006) menguraikan enam faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas, salah satu faktor tersebut adalah kepribadian yang di dalamnya meliputi keyakinan diri (*Self Efficacy*). Menurut Muhadjir (2013) *Self-efficacy* adalah keyakinan diri bahwa dia memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan

dan melakssiswaan langkah-langkah kerja yang diperlukan, mampu membuat langkah inisiatif,, mampu mengatasi hambatan untuk akhirnya menghasilkan sesuatu yang memang perlu di capai.

Menurut Ghufron dan Risnawati (2011), seseorang dengan *self-efficacy* yang kuat meyakini bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk mengubah kejadian di sekitarnya, sedangkan seseorang yang memiliki *self-efficacy* yang rendah meyakini bahwa dirinya tidak dapat melakukan segala sesuatu di sekitarnya. Dalam situasi sulit, orang dengan *self-efficacy* yang rendah cenderung mudah menyerah, sedangkan orang dengan *self-efficacy* yang tinggi akan bekerja lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada.

Self-efficacy berhubungan dengan keyakinan terhadap diri sendiri untuk mampu melakukan tindakan yang diharapkan (Alwilsol, 2009). "*Academic sefl efficacy was defined as how confident an individual was that he or she would be able to complete or perform a certain academic task*" yang berarti efikasi diri adalah rasa percaya diri seseorang bahwa dirinya mampu untuk menuntaskan atau melakukan tugas akademik (Huang C, 2016).

Hasil penelitian yang di sampaikan Kisti dan Fardana (2012) dengan judul hubungan antara *self-efficacy* dengan kreativitas pada siswa SMK, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara *self-efficacy* dan kreativitas, nilai koefisien antara *self-efficacy* dengan kreativitas sebesar 0,479 dengan nilai p sebesar 0,00. Artinya semakin tinggi *self-efficacy* yang dimiliki siswa maka semakin tinggi pula kreativitasnya. Begitu sebaliknya, semakin rendah *self-efficacy* siswa, maka semakin rendah pula kreativitasnya.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Minat Belajar dan *Self-efficacy* dengan Kreativitas Pada Siswa SMK”

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji secara empirik hubungan antara minat belajar dengan *self-efficacy* dengan kreativitas pada siswa SMK.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi pada bidang ilmu psikologi pendidikan terkait dengan hubungan minat belajar dan *self-efficacy* dengan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan ataupun informasi bagi siswa terkait dengan hubungan minat belajar dan *self-efficacy* dengan kreativitas.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat dijadikan acuan pertimbangan maupun perbandingan bagi penulis selanjutnya.