

**KREATIVITAS SISWA DITINJAU DARI PENERAPAN
KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI
STUDI PERBANDINGAN ANTARA SMA AL-AZHAR
DENGAN PESANTREN AR-RAUDHATUL HASANAH
MEDAN**

SKRIPSI

*Dijabukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
Guna Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Dalam Meraih Gelar Sarjana*



Oleh:

NAZDRIATI

NIM : 01 860 0002

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2006**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

JUDUL SKRIPSI : KREATIVITAS SISWA DITINJAU DARI
PENERAPAN KURIKULUM BERBASIS
KOMPETENSI (STUDI PERBANDINGAN
ANTARA SMA AL-AZHAR DENGAN
PESANTREN AR-RAUDHATUL HASANAH
MEDAN


NAMA MAHASISWA : NAZDRIATI

NPM : 01 860 0002

JURUSAN : PSIKOLOGI PENDIDIKAN


Menyetujui
Komisi Pembimbing


(Dra. Nefi Darmayanti, Msi)
Pembimbing I


(Nini Sri Wahyuni, S.Psi)
Pembimbing II

Mengetahui

Ketua Jurusan


(Drs. Mulia Siregar)

Dekan


(Drs. Mulia Siregar)

Tanggal Sidang Meja Hijau

7 Januari 2006

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

ii

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas ridho dan bimbinganNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Kepada semua pihak yang telah memberikan dukungannya, penulis mengucapkan terima kasih, khususnya untuk :

1. Bapak Drs. Mulia Siregar, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, merangkap sebagai Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan.
2. Ibu Dra. Nefi Darmayanti, M.Si, selaku dosen Pembimbing I, yang selalu menyediakan waktu dan tempat untuk memberikan arahan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Ibu Nini Sri Wahyuni, S.Psi, selaku dosen Pembimbing II, yang selalu sabar dan memberikkan petunjuk dan masukan-masukan bagi penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
4. Kepada seluruh Dosen di Fakultas Psikologi Umniversitas Medan Area, terima kasih segala ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis.
5. Kepada seluruh staf administrasi di Fakultas Psikoloji Universitas Medan Area yang turut mendukung segala urusan surat menyurat selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Drs. H. Mukdan Siregar, selaku Kepala SMA Al-Azhar Medan yang telah memberikan kesempatan dan mempercayakan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Syahid Marqun, selaku Direktur Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah, yang telah memberi ijin kepada penulis dalam rangka pengambilan data penelitian dan pegawai administrasi di Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

8. Seluruh pengajar, ustadz-ustadz di Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah yang memberikan kesempatan dan tempat untuk penelitian ini berlangsung yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.
9. Sahabat-sahabat sejati, bu Zainab, mbak Nuning, bu Duri, Anita, Yuli, Riris, Sonni Vera yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sampai skripsi ini selesai. Juga teman-teman stambuk 2001 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat dan semoga Allah SWT selalu memberikan rahmatnya kepada kita semua.

Medan, Januari 2006

Penulis

Nazdriati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	6
C. Manfaat Penelitian	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kreativitas	8
1. Pengertian Kreativitas	8
2. Aspek-aspek Kreativitas	12
3. Proses Pengembangan Kreativitas	16
4. Ciri-ciri Pribadi Kreatif	17
5. Tahap-tahap Proses Kreatif	18
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	19
7. Peranan Kreativitas Dalam Program Pendidikan	21

B. Kurikulum Berbasis Kompetensi	23
1. Pengertian Kurikulum Berbasis Kompetensi	23
2. Kebijakan Pemerintah	26
3. Ciri-Ciri Metode Mengajar Berbasis Kompetensi	27
4. Pendekatan Dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi	28
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kurikulum Berbasis Kompetensi	30
6. Aspek-aspek Kurikulum Berbasis Kompetensi	31
C. Perbedaan Kreativitas Siswa Ditinjau dari Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi	34
D. Hipotesis	36
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel Penelitian	37
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
C. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	39
D. Metode Pengumpulan Data	40
E. Metode Analisis Data	43
BAB IV. LAPORAN PENELITIAN	
A. Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian	45
1. Orientasi Kancan	45
2. Persiapan Penelitian	48
B. Pelaksanaan Penelitian	49
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian	51

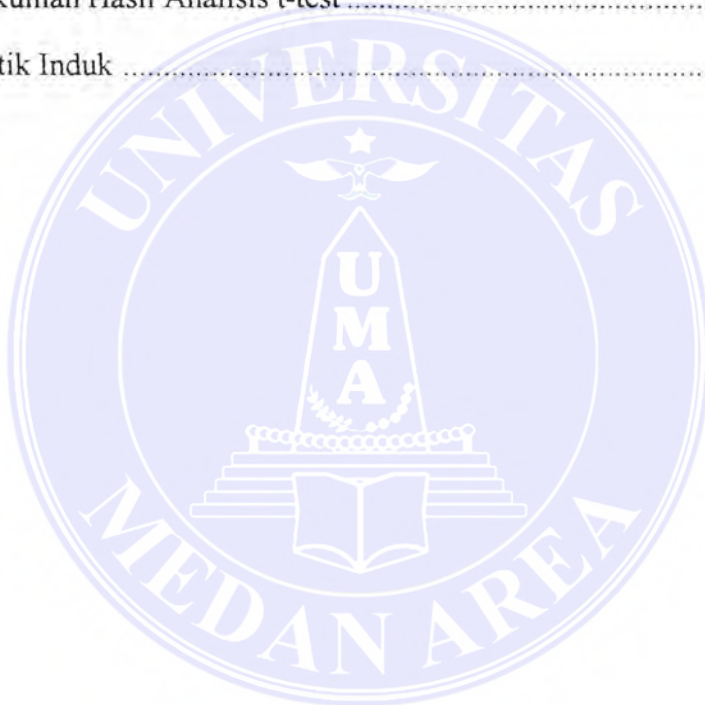
1. Uji Asumsi	51
2. Hasil Perhitungan Analisis t-test	52
D. Pembahasan	54
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel :	
1. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	52
2. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varians	52
3. Rangkuman Hasil Analisis t-test	53
4. Statistik Induk	53



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran :	
A. Uji Asumsi Data Penelitian	64
A-1. Hasil Uji Normalitas Sebaran	65
B-2. Hasil Uji Homogenitas Varians	69
B. Analisis Data t-test	73
C. Lembar Tes Kreativitas Figural	77
D. Pola Jawaban Tes SPM	80
E. Data Hasil Tes SPM	82
F. Dokumentasi Penelitian	84
G. Surat Keterangan Bukti Penelitian	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era pembangunan ini bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara Indonesia tergantung pada sumbangan kreatif yaitu berupa ide-ide baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Pembangunan kreativitas dalam sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas dan kreativitas. Prilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif. Oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap dan prilaku kreatif, disamping pemikiran logis dan penalaran. Untuk itu sumbangan ide-ide yang baru sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan. Kreativitas sebagai ungkapan dan perwujudan dari diri individu termasuk kebutuhan pokok manusia yang bila terwujud memberikan rasa kepuasan dan rasa keberhasilan yang mendalam. (GBHN, 1999).

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan individu yang harus ditumbuhkembangkan, sebab tanpa adanya kreativitas, suatu masyarakat akan melakukan kegiatan yang sama dari waktu ke waktu, dan sama sekali tidak mengalami perubahan serta kemajuan yang berarti dalam kehidupannya (Munandar, 1999). Selain itu kreativitas sangat dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan, sebab

dengan kreativitas individu akan mampu menghadapi berbagai macam tantangan baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik maupun social dan budaya.

Dengan kata lain, jika kehidupan masyarakat ingin berkembang dan mengalami banyak kemajuan, maka diperlukan kreativitas yang tinggi dari masyarakat itu sendiri. Setiap individu harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi agar dapat bersaing satu dengan yang lainnya. Namun pada kenyataannya secara umum anak-anak di Indonesia masih memiliki tingkat kreativitas yang rendah, hal ini tentu disebabkan oleh banyak faktor. (Republika, 2003). Keadaan ini ditandai dengan kurang kritisnya anak dalam menilai sesuatu hal, anak hanya menerima apa yang telah diberikan oleh keluarga dan lingkungan, baik lingkungan tempat tinggal (keluarga dan masyarakat) maupun lingkungan sekolah tanpa dapat mengungkapkan yang diinginkan. Semua hal itu tidak terlepas dari pengaruh lingkungan tempat tinggal dan bergaul, dimana mereka tunduk dan patuh pada orang tua, tidak boleh memprotes guru, jika hal itu mereka lakukan, mereka dikatakan sebagai anak yang membangkang.

Hal ini adalah salah satu penyebab menurunnya tingkat kreativitas anak. Hidup dalam masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi satu bangsa yang sedang berkembang untuk dapat mengikuti perubahan yang terjadi serta menghadapi problem yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dari penelitian tentang proses kreativitas, kondisinya serta cara-cara memupuk dan merangsang berkembangnya kreativitas menjadi sangat penting (Munandar, 1999). Untuk dapat

UNIVERSITAS MEDAN AREA

memperlakukan anak sesuai dengan taraf kreativitasnya, dibutuhkan informasi tentang faktor-faktor yang berkaitan langsung dengan kreativitasnya.

Pada waktu lahir, individu belum mampu menghadapi kehidupan, individu hanya menyerah sepenuhnya pada lingkungan. Tetapi harus dengan bantuan orang tuanya yang secara sadar, terarah, dan sistematis, serta bimbingan yang berkesinambungan. Di pihak lain yang turut terlibat dalam proses perkembangan individu adalah dunia pendidikan formal, yaitu sekolah, yang melibatkan guru serta sistem pembelajaran yang diberikan. Kadar bantuan dan jenis bantuan sangat ditentukan oleh kemampuan, tujuan dan tuntutan lingkungan.

Pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia sejalan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Tuntutan akan lingkungan yang berbeda, menyebabkan individu harus mampu bertindak laku efektif dan efisien, harus terus berusaha mencari dan menemukan lingkungan baru yang lebih baik, oleh karena itu sangat dibutuhkan individu-individu yang memiliki kreativitas tinggi, sehingga individu tersebut dapat berkembang dan ingin terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.

Tuntutan kehidupan sekarang dan yang akan datang pada prinsipnya akan mencakup : Pengetahuan (*knowledge*), Ketrampilan (*skill*), Nilai (*values*), dan sikap (*attitudes*), sehingga individu mampu berdiri sendiri dalam menghadapi kehidupan. (dalam Yusuf, 1992). Berdasarkan pendapat banyak ahli pada dasarnya ada hal penting yang selalu melekat pada kreativitas, yaitu unsur baru dan memiliki nilai kegunaan. Unsur baru berarti gagasan yang dihasilkan belum pernah ada atau merupakan modifikasi dari konsep-konsep yang telah ada. Sebagian ahli ada yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

lebih suka menyebut original yang berarti bahwa gagasan tersebut bukan meniru gagasan yang dihasilkan orang lain, akan tetapi merupakan hasil pemikiran sendiri (Halpern, 1996).

Anak adalah aset pembangunan bangsa. Apakah anak itu berkualitas ataupun tidak, tetap anak menjadi aset bangsa. Bila ditinjau mengenai kualitas, setidaknya berarti ada satu hal yang sangat penting untuk dibicarakan, karena suatu hal ini yang menjadi pilar untuk menopang pembangunan suatu bangsa adalah pendidikan.

Pendidikan mempunyai proporsi yang banyak dalam memajukan pembangunan suatu bangsa, karena melalui pendidikan akan muncul bibit yang unggul dan akan terus tumbuh, berkembang dan pada waktunya nanti akan berbuah. Pendidikan yang relevan akan dapat membantu dalam membentuk sikap dan pola kehidupan dengan meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan tersebut yaitu dengan mengubah sistem Kurikulum yang menerapkan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dalam hal ini tidak juga terlepas dari peran guru dalam menerapkan di depan kelas saat mengajar.

Sistem KBK yang diterapkan lebih memfokuskan kepada kemampuan siswa untuk mampu menghadapi dilema yang kerap ada di lingkungannya. Peserta didik dilatih dari hal-hal kecil dan belajar dari materi pelajaran yang didapatkannya. Selain itu juga difokuskan agar siswa memiliki keterampilan yang memadai seiring dengan kemajuan teknologi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan bakatnya melalui fasilitas yang ada di sekolah. Bentuk dari program pembelajaran itu mencakup diskusi kelas untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru

sesuai dengan materi pelajaran sehingga melatih siswa untuk berfikir kreatif, dan melatih seluruh siswa untuk berani berkomunikasi di depan umum, sekaligus melatih siswa agar mampu bersosialisasi dengan baik, mengadakan pertandingan dengan kompetisi yang sehat antar siswa atau kegiatan-kegiatan lainnya yang dikelola oleh para siswa itu sendiri, belajar di luar lingkungan sekolah sambil berkreasi serta menambah keakraban antar siswa maupun siswa dengan para guru.

Merubah suatu sistem mungkin tidak semudah yang dibayangkan, meskipun semua sekolah sudah diisyaratkan untuk menerapkan sistem kurikulum berbasis kompetensi, tetapi untuk merubah sistem tersebut dibutuhkan sarana dan prasarana yang besar, sehingga menjadikan kendala sendiri pada sekolah-sekolah tertentu.

SMA Al-Azhar adalah SMA yang dikelola oleh sebuah yayasan dimana sumber daya manusia seperti guru dan bagian yang terkait cukup memadai dalam segi kualitas, serta memiliki sarana sekolah cukup bagus, sejak tahun 2004 sekolah ini telah menerapkan sistem Kurikulum Berbasis Kompetensi, sementara Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah Medan adalah sebuah pesantren/sekolah yang sarana serta sumber daya manusia yang masih belum memadai, baik kuantitas maupun kualitas belum dapat sepenuhnya menerapkan sistem Kurikulum Berbasis Kompetensi.

Hasil dari proses penerapan yang dilaksanakan, secara kasat mata sudah dapat terlihat, yaitu bahwa siswa-siswi di SMA Al-Azhar memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, memiliki kemandirian, dan memiliki tingkat kreativitas yang cukup memadai, sementara dari laporan para Ustaz dan Ustazah yang ada di Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah, diketahui bahwa siswa-siswinya atau para santri

dan santriwati kurang aktif, kurang kreatif dan kurang mampu menyelesaikan masalah, hal tersebut terlihat dari PR yang diberikan para ustaz dan ustazah untuk dikerjakan di rumah jarang diselesaikan oleh para muridnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melihat kreativitas siswa-siswi berdasarkan penerapan sistem kurikulum yang dilaksanakan di sekolah tersebut dengan mengambil judul penelitian sebagai berikut : Kreativitas Siswa Ditinjau Dari Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (Studi Perbandingan antara SMA Al-Azhar dengan Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah Medan).

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa ditinjau dari penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (SMA Al-Azhar) dengan sekolah/ lembaga pendidikan yang tidak menerapkan kurikulum Berbasis Kompetensi (Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah Medan).

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang psikologi pendidikan umumnya dan kependidikan guru di bidang psikologi yang menerapkan Kurikulum Berbasis Kompetensi khususnya mengembangkan kreativitas para siswa.

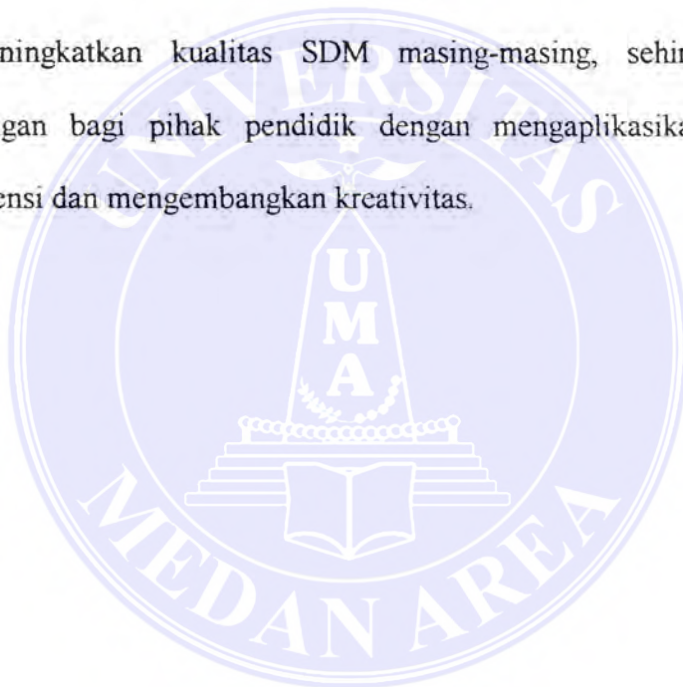
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak sekolah

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai kerangka acuan bagi pengembangan/peningkatan kreativitas siswa dengan memperhatikan penerapan KBK.

b. Bagi para pendidik

Agar meningkatkan kualitas SDM masing-masing, sehingga menjadi bahan pertimbangan bagi pihak pendidik dengan mengaplikasikan Kurikulum Berbasis Kompetensi dan mengembangkan kreativitas.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Berpikir *divergen* yang juga disebut berpikir kreatif adalah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan menekankan pada beragam kuantitas dan kesesuaian. Kreativitas berdasarkan berpikir *divergen*, merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim memadukan informasi yang nampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinal dalam berfikir (Munandar, 1999)

Kreativitas dapat diartikan sebagai pendorong, baik itu pendorong internal maupun eksternal, dengan kata lain yaitu kondisi dari dalam dan dari luar yang mendorong seseorang berperilaku kreatif. Berdasarkan uraian di atas, maka kreativitas dapat dijelaskan sebagai suatu kemampuan menghasilkan produk-produk baru yang dapat dilakukan melalui suatu proses kreatif oleh individu yang memiliki ciri kepribadian kreatif, didukung oleh adanya pendorong kreatif baik itu secara internal maupun eksternal (Mulyadi, 1993).

Menurut Clark, (dalam Munandar, 1999) kreativitas adalah suatu hal yang sulit untuk diidentifikasi. Beberapa tahun silam ahli mencoba untuk memberikan penjelasan mengenai fenomena yang menakutkan ini, tetapi bagian dari kreativitas yang paling sulit dijelaskan adalah terletak pada kenyataan bahwa setiap orang dapat

merasakan adanya kreativitas, namun sulit untuk menjelaskan secara rasional. Dikatakan bahwa seseorang menjadi kreatif akan merasakan adanya semacam kenikmatan yang khusus.

Selanjutnya dikatakan pada umumnya hampir setiap orang memiliki kreativitas yang tinggi pada masa kanak-kanaknya, namun hanya sedikit yang mampu terus mempertahankan sampai usia dewasa. Menurut Clark (dalam Munandar, 1999) juga menambahkan kreativitas adalah sintesa dari empat fungsi, yaitu berpikir, merasa, mengindra dan intuisi. Bila salah satu saja dari keempat fungsi di atas dihambat, maka kreatifitas pun akan menurun.

Guilford (dalam Sobur, 2003) lebih menekankan bahwa prestasi atau perilaku kreatif sangat ditentukan oleh ciri-ciri afektif di samping ciri-ciri kognitif. Sehubungan dengan ini Guilford (dalam Sobur, 2003) membedakan antara sifat-sifat *aptitude* dan *non-aptitude* dari kreatifitas. Ciri-ciri pemikiran yang bersifat *aptitude* menurut Guilford terdiri dari :

1) Kemampuan untuk menangkap dan mengerti suatu masalah

Kemampuan ini memang tidak memiliki peranan secara langsung untuk menghasilkan suatu pemikiran produktif. Namun kemampuan ini amat dibutuhkan untuk memulai suatu pemikiran.

2) Kelancaran dalam berpikir

Hal ini merupakan aspek kuantitatif yang memungkinkan lahirnya gagasan yang terus mengalir. Kelancaran dalam berpikir meliputi :

- a) *Word Fluency*. Yaitu kemampuan untuk menuliskan, mengucapkan, atau memikirkan sebanyak mungkin kata-kata.

- b) *Association Fluency*, yaitu kemampuan untuk menemukan sebanyak mungkin sinonim kata dalam waktu tertentu.
- c) *Expressional Fluency*, yaitu kemampuan membuat kalimat sebanyak mungkin yang mengandung ekspresi tertentu.
- d) *Identional Fluency*, yaitu kemampuan untuk menemukan berbagai ide mengenai benda tertentu dengan sifat tertentu.

3) Fleksibel atau kelenturan dengan sifat tertentu.

Di sini diperlukan kemampuan untuk tidak terpaku pada pola pemikiran lama. Kemampuan ini meliputi flesibilitas yang spontan dan adaptif. Fleksibilitas yang spontan adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai macam ide tentang apa saja tanpa rasa takut salah. Sedangkan fleksibilitas adaptif adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai macam ide tentang apa saja tetapi masih memperhatikan kebenaran dari ide-ide tersebut.

4) Unsur orisonalitas dalam idenya.

Dalam hal ini orisinalitas dapat dilihat dari tiga hal, yaitu :

- a) Adanya jawaban yang unik (lain dari pada yang lain)
- b) Adanya kemampuan untuk mengemukakan asosiasi dari dua hal yang sangat berjauhan.
- c) Adanya unsur jawaban yang memiliki unsur kualitas baik.

5) Redefinisi.

Redefinisi adalah kemampuan untuk memberikan suatu definisi baru pada suatu objek, situasi atau masalah.

6) Elaborasi

Elaborasi adalah kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu ide atau merinci ke arah detail-detail.

Sedangkan ciri kreativitas yang berupa *non-aptitude* atau disebut pula sebagai ciri afektif adalah ciri yang berhubungan dengan sikap, perasaan atau motivasi. Ciri-ciri afektif ini antara lain tidak mudah putus asa, berani mengambil resiko, bebas dalam berpikir, imajinatif dan lain sebagainya (dalam Mulyadi, 1993).

Salah satu masalah penting dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas adalah banyaknya definisi tentang kreativitas, tetapi tidak satupun yang dapat diterima secara universal (Munandar,1999). Pendapat Rhodes (dalam Munandar,1999) menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, pendorong (*press*), dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat definisi tentang kreativitas ini sebagai "*Four P's of creativity : person, process, press, product*". Sebagian besar definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, dan kemampuan menemukan berbagai pemecahan terhadap suatu masalah.

2. Aspek-aspek Kreativitas

Kreativitas sering diartikan sebagai suatu daya cipta, suatu kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Dari berbagai definisi tentang kreativitas, nampak bahwa unsur baru ini penting dalam menentukan sejauh mana sesuatu dapat disebut kreatif meskipun sebenarnya apa yang diciptakan tersebut tidak perlu harus sesuatu yang baru sama sekali. Sesuatu dapat saja tampil dalam kualitas kombinasi yang baru. Contohnya : pesawat telepon dan mesin fotocopy, melalui kemampuan kreativitas kedua gagasan ini dikombinasikan menjadi suatu penemuan gagasan yang baru, yaitu mesin *faximile*, ini adalah yang disebut dengan suatu kreatifitas (Mulyadi, 1993).

Selanjutnya Mulyadi (1993) mengemukakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui strategi 4P yaitu:

a. Pribadi

Kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri kreatif yang ada atau terdapat pada pribadi tertentu, yaitu yang bersifat *aptitude* atau kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir) dan ciri yang bersifat *non-aptitude* atau afektif (berkaitan dengan sikap dan perasaan). Selain itu kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan munculnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Menurut Hulbeck (dalam Munandar, 1999) tindakan kreatif muncul dari keunikan dan cara yang khas dari keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain dimensi kepribadian, dimensi motivasi juga tercakup di dalamnya, khususnya mengenai dorongan untuk berprestasi dan menghadapi rintangan, keuletan dalam mendapat pengakuan. Ciri kreativitas yang berkaitan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

dengan kemampuan berpikir (seperti kelancaran dalam menangkap masalah, kelancaran, orisinilitas, dan elaborasi) sedangkan ciri-ciri kreatif yang bersifat efektif adalah seperti imajinasi, tidak mudah putus asa, berani mengambil resiko, senang bertualang, bebas dalam berpikir dan lain sebagainya.

b. Pendorong (press)

Kreativitas seseorang agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Kreativitas memang tidak dapat dipakasakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu perlu mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat mengembangkan kreativitas (Dharmayana, 1999).

c. Produk

Ditinjau dari produknya maka kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauhmana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam kesibukan atau kegiatan kreatif. Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan unsur orisinilitas, kebaruan dan kebermaknaan, seperti definisi dari Haefale (dalam Munandar, 1980) "kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang sebagian besar mempunyai makna sosial.

Rogers (dalam Munandar, 1990) mengemukakan kriteria produk kreatif adalah,

produk harus nyata, produk harus baru, produk merupakan kualitas (hasil) unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Setelah mengenal konsep kreativitas ditinjau dari empat aspek, yaitu : aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk serta kebutuhan sosial akan kreativitas yang terasa semakin mendesak, baik di dalam keluarga, di sekolah, di tempat kerja, maupun di dalam penggunaan waktu dan ruang, maka Munandar (1999) mengemukakan beberapa teori yang melandasi pengembangan kreativitas, yaitu teori tentang pembentukan pribadi kreatif, teori tentang press, teori tentang proses kreatif, dan teori tentang produk kreatif.

d. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas individu, maka ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif, serta memberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. (Supardi, 1997). Dalam hal ini individu “bermain” dengan gagasan-gagasan dalam pikirannya tanpa harus menekan pada apa yang dihasilkan pada proses tersebut, namun lebih menghargai keasyikan yang ditimbulkan akibat terlibat dalam kegiatan penuh tantangan.

Campbell dan Watson (dalam Seri, 2001) menyebutkan aspek-aspek kreativitas sebagai berikut:

- a. Terbuka (*open minded*) dan fleksibel
- b. *Nonconformist* yaitu mempunyai norma sendiri
- c. Tidak senang mengikuti peraturan secara ketat.
- d. *Self assertive*, yaitu terbuka terhadap keadaan sendiri.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

- e. Bekerja dengan jadwal sendiri
- f. Lebih tertarik pada konsep daripada rincian
- g. Senang kerja keras dengan waktu yang panjang
- h. Senang memikirkan dan mengemukakan pikiran yang irrasional
- i. Tidak memperhatikan apakah masalah yang dipikirkan akan mempunyai jawaban yang jelas
- j. Senang memainkan permainan baru
- k. Lebih tertarik pada hal-hal yang tidak diketahui daripada yang diketahui
- l. Tidak mengadakan perbedaan secara tajam atau hitam
- m. Senang mengejar pengalaman baru dan tidak biasa
- n. Senang secara bebas meneliti sesuatu pikiran yang baru yang tidak biasa
- o. Tidak menerima pendapat secara serius, tetapi dengan sedikit rasa humor
- p. Sangat ingin memperoleh banyak pengetahuan
- q. Menyenangi pekerjaan, kurang mempunyai tuntutan, lebih menghargai kebahagiaan karena mampu memecahkan masalah daripada imbalan yang diterimanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas adalah terbuka, mempunyai norma sendiri, tidak senang mengikuti peraturan secara ketat, terbuka terhadap keadaan sendiri, bekerja dengan jadwal sendiri, lebih tertarik konsep, senang bekerja keras, senang mengemukakan pikiran yang irrasional, tidak memperhatikan apakah masalah yang dipikirkan akan mempunyai jawaban yang jelas, senang bermain dengan yang baru, lebih tertarik pada hal-hal yang tidak diketahui daripada yang diketahui, tidak mengadakan perbedaan secara tajam, senang

mengejar pengalaman yang baru, senang secara bebas meneliti, tidak menerima pendapat secara serius, mempunyai banyak pengetahuan, dan lebih menghargai kebahagiaan karena mampu memecahkan masalah daripada imbalan yang diterimanya.

3. Proses Pengembangan Kreativitas

Berabad-abad orang telah berupaya menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang mencipta. Salah satu teori yang sampai sekarang banyak dikutip adalah teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" (dalam Munandar 1999) yang menyatakan bahwa proses kreatif melalui empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

1) *Persiapan (Preparation)*

Tahap selama masalah sedang diselidiki dalam berbagai arah.

2) *Inkubasi (incubation)*

Tahap berpikir secara tidak sadar mengenai suatu masalah. Selama tahap ini individu membebaskan diri dari pikirannya secara sadar dan beralih pada hal lain.

3) *Iluminasi (Illumination)*

Tahap dimana muncul suatu ide yang bagus secara spontan.

4) *Verifikasi (Verification)*

Tahap ini adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk menguji ide baru.

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (mendorong), lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk

bersibuk diri secara kreatif (proses), maka dapat diprediksi bahwa produk kreativitasnya akan muncul. Cropley (dalam Munandar 1999) menunjukkan bahwa hubungan antara tahap-tahap proses kreatif memerlukan kombinasi-kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang beriteraksi sebagai berikut : sebagai hasil dari berpikir konvergen dan atau kecerdasan guna memperoleh pengetahuan serta pengembangan keterampilan.

4. Ciri-ciri Pribadi Kreatif

Menurut Munandar (dalam Supardi, 1999) banyak teori yang berusaha menjelaskan pembentukan pribadi kreatif, dengan pembahasan berdasarkan teori psikonalisis. Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai masa kanak-kanak. Pribadi kreatif dipandang seseorang yang pernah mengalami pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang didasari dan tidak didasari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Berbeda dengan teori psikoanalisis, teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Tokoh-tokoh dalam aliran ini percaya bahwa ciri-ciri atau faktor-faktor yang memungkinkan atau membantu kreativitas seseorang muncul dan berkembang. Ciri-ciri yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah predisposisi genetik, minat dan akses. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Predisposisi genetik

Kreatifitas seseorang dilihat berdasarkan kepekaan individu terhadap warna, cahaya, nada dan lain-lain. Jadi semakin peka individu terhadap sesuatu maka akan memudahkan kreatifitas untuk tumbuh.

b. Minat

Pada usia dini minat itulah yang menjadikan mereka terlibat secara mendalam terhadap suatu hal yang dianggap penting, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreatifitas.

c. Akses

Seseorang juga memerlukan akses terhadap suatu bidang (*access to a domain*). Hal ini banya tergantung pada faktor keberuntungan. Selain itu seseorang harus mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapat kesempatan untuk bekerjasama dengan pakar-pakar penting untuk mendapat penghargaan dan pengakuan dari orang-orang penting.

5. Tahap-tahap Proses Kreatif

Untuk mewujudkan suatu produk kreatif diperlukan tidak hanya bakat dan inspirasi akan tetapi juga kerja keras dan pelibatan diri secara menyeluruh serta masa persiapan yang lama dalam bentuk pendidikan atau latihan secara formal maupun informal serta pengalaman. Selain itu dituntut juga kesediaan untuk menerima kritik dari orang lain serta memberi kritik pada diri sendiri (Herawati, 1991).

Wallas (dalam Herawati, 1991) mengemukakan bahwa sebelum dihasilkannya suatu produk kreatif, ada empat tahap dalam proses kreatif yang harus dilalui, yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap mana pada tahap persiapan seorang individu mengumpulkan informasi dan data yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam hal ini diperlukan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang cukup. Dengan begitu individu dapat menjajaki berbagai macam kemungkinan penyelesaian masalah. Pada tahap ini pemikiran *divergen* atau pemikiran kreatif sangat dibutuhkan.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

Pada tahap inkubasi individu seolah-olah melepaskan diri dari permasalahannya untuk sementara waktu, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi “mengeraminya” dalam alam prasadar.

Tahap iluminasi disebut juga sebagai tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha Erlebnis*”. Pada tahap ini muncul inspirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau disebut dengan tahap evaluasi adalah suatu tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini dibutuhkan pemikiran kreatif dan pemikiran kritis, sebab pada tahap ini proses *divergensi* (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh pemikiran *konvergensi* (pemikiran kritis). Pemikiran dan sifat spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif atau sengaja. Akseptasi harus diikuti oleh kritik, firasat harus diikuti pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas (Herawati, 1991).

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Secara umum telah diakui bahwa faktor pembawaan dan lingkungan mempengaruhi semua perilaku manusia. Selain itu ada juga anak-anak yang tinggal dalam lingkungan yang tidak mendukung masih dapat mengembangkan bakat kreatifnya. Namun demikian kebanyakan anak memerlukan tuntunan serta dorongan dari orang tua. Orang tua hendaknya menyelenggarakan suatu lingkungan dalam keluarga, dimana anak merasa bebas untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya tanpa takut dicela, ditertawakan atau dihukum. Anak akan bebas mengungkapkan perasaan serta pemikirannya jika merasa diterima, disayang dan dihargai oleh pendidiknya. Di samping kebebasan mengungkapkan diri, anak perlu menyenangkan, serta menikmati kegiatan-kegiatan kreatif.

Cara terbaik agar anak dapat menikmati kegiatan-kegiatan kreatif ialah jika orang tua dan pendidik senang melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bersama sejak usia dini. Melakukan bersama tidak berarti melakukan untuk anak, namun semangat dan kegembiraan orang tua yang akan menularkan pada diri anak untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Jadi lingkungan yang sudah ada dapat dirubah sedemikian rupa agar memunculkan motivasi pada diri anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Penelitian menunjukkan bahwa pribadi-pribadi kreatif kebanyakan muncul dari lingkungan rumah yang merangsang kegiatan intelektual. Anak-anak biasanya suka meniru, dari meniru ini tumbuh perhatian dan minat. Penelitian juga menunjukkan bahwa jika anak diberi kesempatan dan bahan yang beragam untuk mengungkapkan diri, maka ia akan menikmati dan mempunyai kepercayaan diri untuk mengungkapkan rasa kreatifnya (Munandar, 1999).

Menurut Amabile (dalam Munandar, 1999) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas adalah faktor-faktor yang memungkinkan seseorang menggunakan kemampuannya dalam proses kreatif. Beberapa faktor penting yang berfungsi langsung mempengaruhi kreatifitas seseorang adalah sebagai berikut :

a. Kemampuan kognitif, pendidikan formal dan informal

Faktor-faktor ini mempengaruhi individu untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan masalah yang dihadapi merupakan persyaratan penting bagi berlangsungnya proses kreatif dan bagi dihasilkannya produk yang kreatif.

- b. Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, ketangguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian.

Faktor ini akan mempengaruhi gaya berpikir individu dalam menemukan sendiri hukum-hukum dan azas-azas yang diperlukan untuk menghasilkan ide-ide dan gagasan kreatif.

- c. Motivasi intrinsik

Faktor ini menurut Amabile (1983) dianggap sebagai penentu utama bagi munculnya perilaku kreatif, karena dengan adanya motivasi intrinsik terhadap tugas, individu akan mendorong untuk melakukan aktivitas semaksimal mungkin dalam arti tekun menghadapi tugas, dapat bekerja dalam waktu yang lama, ulet dalam menghadapi kesulitan atau tidak lekas putus asa, sehingga tercapai hasil yang maksimal dan penuh kreasi.

- d. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yaitu kehadiran tekanan-tekanan dari lingkungan sosial. Kreativitas akan berkembang dalam kondisi tidak hadirnya tekana-tekanan, baik berupa pengawasan, penilaian ataupun berupa pembatasan-pembatasan dari lingkungan sosial.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa factor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian, motivasi intrinsic, dan lingkungan sosial.

7. Peranan Kreatifitas Dalam Program Pendidikan

Meningkatkan kreativitas hendaknya menjadi bagian integral dari setiap program pendidikan. Jika meninjau tinjauan program atau sasaran belajar siswa,

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

maka kreativitas biasanya disebut juga sebagai prioritas. Hal ini dapat dipahami jika kita melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa kreativitas perlu dikembangkan dan dipupuk sedini mungkin. Hal ini tidak berarti bahwa kreativitas harus dilihat terpisah dari mata pelajaran lainnya.

Kreativitas hendaknya meresap ke dalam seluruh kurikulum dan iklim, kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu, pertanyaan yang berakhir terbuka, penjajakan (*eksplorasi*) dan kemungkinan membuat pilihan (Munandar, 1999). Hal ini mengandung manfaat tertentu. Namun lebih dari itu perhatian perlu diberikan bagaimana kreativitas dapat dikaitkan dengan semua kegiatan di dalam kelas setiap saat. Siswa perlu belajar bagaimana menggunakan sumber-sumber yang ada dengan optimal untuk menemukan jawaban inovatif atau suatu masalah secara kreatif di dalam kurikulum, siswa dipersiapkan untuk masa depan penuh tantangan.

Selain itu para pendidik sebaiknya melatih para siswa untuk berpikir *divergen*, yaitu agar mereka terlatih untuk menemukan macam-macam jawaban atau kemungkinan terhadap suatu persoalan yang menuntut kelancaran, fleksibel, dan orisinalitas dalam berpikir. Namun hal ini jarang dilatih atau diberikan pada siswa yang menyebabkan kreativitas dalam diri mereka jadi menurun (Munandar, 1988).

Sesuai dengan falsafah pendidikan Ki Hajar Dewantoro (Tut Wuri Handayani), peran seorang pendidik meliputi “berada di depan siswa” sebagai pembimbing dan teladan (model), “di antara siswanya” sebagai fasilitator, “di belakang siswanya” sebagai motivator. Oleh karena itu sangatlah penting pendidik

mendorong proses pemikiran yang tidak hanya mengenai data yang sudah ada, tetapi juga mengenai kemungkinan-kemungkinan yang terbuka, merangsang daya imajinasi dan kreativitas, sehingga anak kelak tidak hanya menjadi pelaksana, tapi juga menjadi pemikir, penemu, pencipta, dan juga menjadi seorang inovator.

B. Kurikulum Berbasis Kompetensi

1. Pengertian Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu unsur pendidikan yang harus dikembangkan secara dinamik sesuai dengan tantangan dan perubahan zaman. Pemahaman seseorang terhadap kurikulum sangat beragam, hal ini karena sebenarnya kurikulum memiliki cakupan kajian dan isi yang sangat luas, dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak menurut Maskur (dalam Gerbang, 2003).

Pendidikan berbasis kompetensi adalah pendidikan yang menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan. Menurut Wilson (dalam Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003) paradigma pendidikan berbasis kompetensi mencakup kurikulum, pedadogi, dan penilaian yang menekankan pada standar atau hasil.

Kompetensi menurut Maskur (dalam Gerbang, 2003) berarti sejumlah kemampuan dasar (*ability*) yang dibutuhkan seseorang dalam melakukan sesuatu secara efektif. Didalam terminologi pendidikan, kompetensi yang dimaksud adalah performa yang tampak pada kemampuan yang ditunjukkan (*observable*), dan

terukur (*measurable*). Dalam pembelajaran, kompetensi merupakan serangkaian kemampuan dasar serta sikap dan nilai penting yang dimiliki peserta didik setelah dididik dan dilatih melalui pengalaman belajar (*learning experiences*) yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Kompetensi bersifat individual, kontekstual, dinamis, aktual, dan berkembang secara berkelanjutan sejalan dengan tingkat perkembangan peserta didik serta perkembangan yang terjadi dalam berbagai segi kehidupan secara keseluruhan, (Maskur, dalam Gerbang, 2003).

Selanjutnya Maskur (dalam Gerbang, 2003) juga menjelaskan bahwa Kurikulum Berbasis Kompetensi merupakan salah satu pendekatan dalam implementasi yang memberikan pelayanan terhadap peserta didik agar kemampuan mereka berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, sasaran utama pembelajaran bukanlah menghasilkan tamatan yang memiliki pengetahuan sebanyak mungkin, melainkan tamatan yang memiliki serangkaian kemampuan serta berbagai sikap dan nilai penting yang tidak hanya berguna untuk melanjutkan pendidikan tetapi juga (terutama) untuk meningkatkan mutu kehidupan dalam bekerja di masyarakat. Untuk mencapai hal tersebut, yang ditekankan dalam pembelajaran bukanlah apa yang harus dipelajari peserta didik (*learning what to be learnt*) melainkan mempelajari cara belajar (*how to learn*). Suatu kompetensi adalah suatu pernyataan tentang apa yang sepantasnya dapat dilakukan peserta didik dalam suatu bagian kurikulum dan pada suatu tingkat tertentu. Hal ini merupakan pergeseran penekanan dari isi (apa yang tertuang dalam kurikulum) kepada

kompetensi (bagaimana harus belajar dan melakukannya) dalam kurikulum

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

Kompetensi yang dituntut oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 25 tahun 2000, sejalan dengan tuntutan usia pengetahuan (*knowledge age*). Pada usia pengetahuan ini, diperlukan masyarakat berpengetahuan yang belajar sepanjang hayat. Sifat pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh masyarakat sangat beragam dan berkualitas. Menurut Hargeaves (dalam Gerbang, 2003) pada saat ini tidak seorangpun dibolehkan untuk tidak memperoleh pengetahuan dengan standar yang tinggi. Dalam pengajaran tetap diperlukan kurikulum biasa tetapi juga kemampuan meta-kognitif dan kompetensi untuk :

- a. Memikirkan cara berfikir dan mempelajari cara belajar.
- b. Keterpaduan belajar formal dan non formal
- c. Mengakses, memilih dan menilai pengetahuan dalam dunia informasi.
- d. Mampu mengatasi situasi yang ambigu, permasalahan yang tidak dapat diramalkan, dan keadaan yang tak terlihat secara kasat mata.

Kerangka dasar Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah suatu format yang menetapkan penyusunan silabus dilakukan pada tingkat sekolah atau daerah, kompetensi dan hasil belajar yang dapat dicapai siswa dalam setiap tingkatan, kegiatan belajar mengajar yang menjamin pengalaman siswa untuk secara langsung mengalami dan memperoleh proses, produk, kompetensi dan nilai yang diharapkan serta penilaian yang lebih otentik, akurat dan berkelanjutan. Pengertian kompetensi menurut kerangka dasar ini adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Suatu kompetensi dapat berupa pernyataan tentang apa yang dapat dilakukan siswa secara terus menerus dalam suatu rumpun pelajaran atau mata pelajaran pada suatu tingkat tertentu.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

Dengan demikian, Kurikulum Berbasis Kompetensi merupakan pergeseran penekanan dalam kurikulum dari isi (apa yang tertuang) ke kompetensi (bagaimana harus berfikir, belajar, bersikap dan melakukan). Oleh karena itu, guru dan siswa diharapkan dapat mengetahui apa yang harus dicapai dan sejauhmana efektivitas belajar telah dicapai, Pusat Kurikulum Balitbang Diknas (dalam [http://berita penabur.organisasi.2004](http://berita.penabur.organisasi.2004)).

Dari uraian tentang teori Metode Mengajar Berbasis Kompetensi tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah sistem mengajar yang menekankan dan mengutamakan pada kemampuan siswa dalam menyikapi ilmu pengetahuan yang didapatkan, menjadikan suasana kelas yang hidup, lebih cenderung untuk bereksplorasi dengan melakukan eksperimen, praktikum, maupun kegiatan ekstrakurikuler lainnya. menerapkan cara belajar yang membawa siswa lebih aktif dan menerima ide-ide siswa dalam menentukan pelajaran yang mereka inginkan selama tidak menyimpang dari silabus pembelajaran yang telah terstandarisasi oleh pemerintah. Belajar yang tidak hanya didalam ruang kelas tetapi juga di lingkungan luar kelas atau yang nantinya dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari.

2. Kebijakan Pemerintah

Kebijakan Pemerintah menggunakan Kurikulum Berbasis Kompetensi didasarkan kepada PP No. 25 tahun 2000- tentang pembagian kewenangan pusat dan daerah. Pada PP ini, dalam bidang pendidikan dan kebudayaan dinyatakan perlunya :

a. Penetapan standar kompetensi peserta didik dan warga belajar.

- b. Pengaturan Kurikulum Nasional
- c. Penilaian hasil belajar secara nasional
- d. Penyusunan pedoman pelaksanaannya.
- e. Penetapan standar materi pelajaran pokok
- f. Penetapan kalender pendidikan dan jumlah belajar efektif setiap tahun bagi pendidikan dasar, menengah dan luar sekolah.

Dari kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah tentang pendidikan di Indonesia, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa selain menekankan pada kemampuan siswa, pemerintah juga menekankan pentingnya segala prosedur dalam penerapan kurikulum harus dilaksanakan dengan baik. Berarti guru, kepala sekolah serta unsur-unsur yang terlibat didalamnya sangat berperan penting dalam penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi tersebut.

3. Ciri-ciri Metode Mengajar Berbasis Kompetensi

Burhanudin (dalam Wacana, 2004) , menjelaskan ciri-ciri Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah :

- a. Menekankan pencapaian kompetensi individu ataupun kelompok peserta didik.
- b. Berorientasi hasil belajar (*learning outcomes*) dan keragaman.
- c. Menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bervariasi.
- d. Sumber belajar bukan hanya pada guru, tetapi sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif.
- e. Menekankan penilaian hasil belajar terhadap target penguasaan dan pencapaian kompetensi.

Dalam Kurikulum (2001) tertuang bahwa Kurikulum Berbasis Kompetensi memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Peserta didik akan mencapai suatu kompetensi.
- b. Adanya keragaman dari individu peserta didik.
- c. Memiliki orientasi pada hasil belajar
- d. Semua sarana yang dianggap mendukung kompetensi dapat digunakan sebagai metode pembelajaran.
- e. Menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa dengan metode belajar lebih bervariasi, siswa akan mendapatkan kebebasan dalam bereksplorasi untuk merangsang perkembangan kompetensinya.

4. Pendekatan Dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi

Maskur (dalam Gerbang, 2003) dengan pertimbangan kondisi dan tantangan serta peluang pada awal abad ke-21 dan berlandaskan pada perundang-undangan yang berlaku dan guna meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan nasional sesuai dengan kondisi dan kepentingan daerah yang beragam, maka diupayakan beberapa pendidikan dalam pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang meliputi :

- a. Pengembangan kurikulum diorientasikan kepada pencapaian hasil dan dampaknya (*outcome oriented*) yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi.
- b. Pengembangan Metode Mengajar Berbasis Kompetensi dasar yang berfungsi sebagai *platform* nasional (*national platform*) yang memungkinkan daerah dan peserta didik di seluruh tanah air mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengakses pendidikan lanjutan.

- c. Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah pengembangan kurikulum yang bertitik tolak dari kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pendidikan (tamat / lulus).
- d. Pengembangan kurikulum berdiversifikasi yang memungkinkan setiap daerah atau sekolah mengembangkan atau menyusun silabus sendiri berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditentukan pusat. Dengan demikian, kurikulum akan lebih relevan dengan kondisi dan kepentingan masing-masing daerah sehingga dapat memperdayakan *stakeholder* di daerah.
- e. Pengembangan kurikulum yang utuh dan menyeluruh (*holistik*) yang mencakup pembentukan karakter, penguasaan keterampilan hidup dan akademik, hidup sehat dan mengapresiasi seni baik melalui kegiatan intra maupun kegiatan ekstra kurikuler.
- f. Untuk menjamin bahwa kompetensi dasar yang ditentukan telah dapat dicapai maka perlu diterapkan prinsip ketuntasan belajar (*mastery learning*) “dengan pendekatan kelas” dalam pembelajaran yang menggunakan keragaman cara penilaian.

Dari beberapa pendekatan tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa pada tahap permulaan, penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi akan menggunakan pengembangan kurikulum yang mengedepankan adanya perbedaan setiap individu sehingga setiap sekolah dapat membentuk silabus sendiri yang relevan dengan kondisi siswa di sekolahnya serta menerapkan prinsip ketuntasan belajar dengan metode belajar dan cara penilaian yang bervariasi tanpa menyimpang dari kompetensi yang telah distandarisasi oleh pemerintah.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kurikulum Berbasis Kompetensi

Menurut Winarno (dalam Wacana, 2004) ada beberapa faktor yang berperan penting dalam menerapkan kurikulum dan dapat mempengaruhi perkembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yaitu :

- a. Kompetensi guru
- b. Jumlah jam belajar efektif
- c. Budaya sekolah
- d. Fasilitas dan keadaan sekolah
- e. Kepemimpinan kependidikan
- f. Kurikulum mata pelajaran tersendiri (*Separate Subject Curriculum*)
- g. Partisipasi peserta didik

Kurikulum (2001) menuangkan bahwa penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi akan terlaksana jika didukung oleh faktor-faktor yaitu:

- a. Kebijakan Pemimpin Lembaga Pendidikan.
- b. Kompetensi SDM yang tersedia.
- c. Partisipasi peserta didik.
- d. Fasilitas dan Keadaan Sekolah
- e. Iklim/budaya sekolah
- f. Jumlah jam belajar yang tersedia

Dari uraian tentang faktor yang mempengaruhi penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi tersebut di atas, disimpulkan bahwa berhasil tidaknya penerapan

Kurikulum Berbasis Kompetensi bergantung kepada kompetensi guru, fasilitas

penunjang serta kepemimpinan kependidikan yang mendukung Kurikulum Berbasis Kompetensi tersebut berjalan dengan sukses.

6. Aspek-aspek Kurikulum Berbasis Kompetensi

Balitbang Depdiknas (dalam Yudistira, 2003) mengatakan bahwa pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi merupakan suatu proses dinamis dengan berdasarkan pada aspek-aspek sebagai berikut :

a. Berpusat pada siswa

Siswa memiliki perbedaan baik dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, maupun dalam cara belajar. Misalnya, siswa tertentu lebih mudah belajar dengan cara dengar-baca, sementara yang lain lebih mudah dengan melihat (*visual*), ataupun dengan gerak (*kinestetika*). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu mendorong siswa untuk mengembangkan bakat dan potensinya secara optimal.

b. Belajar dengan melakukan.

Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu memberikan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah dan prinsip disiplin ilmu yang dipelajari.

c. Mengembangkan kemampuan sosial

Siswa akan mudah membangun pemahaman apabila dapat meng-komunikasikan gagasannya dengan siswa lain atau guru. Dengan kata lain, siswa membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya (teman dan guru).

Interaksi memungkinkan terjadinya perbaikan terhadap pemahaman siswa melalui

diskusi, saling bertanya dan menjelaskan. Interaksi dapat ditingkatkan dengan belajar kelompok. Penyampaian gagasan oleh siswa dapat mempertajam, memperdalam, memantapkan atau menyempurnakan gagasan tersebut karena memperoleh tanggapan dari siswa atau guru lain. Kurikulum Berbasis Kompetensi mendorong siswa mengkomunikasikan gagasan, hasil kreasi dan temuannya kepada siswa lain, guru atau pihak lain.

d. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah bertuhan.

Siswa dilahirkan dengan rasa ingin tahu, imajinasi dan fitrah bertuhan. Dua yang pertama merupakan modal dasar untuk bersikap peka, kritis, mandiri, dan kreatif, yang ketiga untuk bertaqwa kepada Tuhan. Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu memperhatikan rasa ingin tahu, imajinasi, dan fitrah bertuhan agar bermakna bagi siswa.

e. Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Siswa memerlukan keterampilan memecahkan masalah agar berhasil dalam kehidupannya. Untuk itu Kurikulum Berbasis Kompetensi hendaknya dipilih dan dirancang agar mampu mendorong dan melatih siswa untuk mampu mengidentifikasi masalah dan memecahkannya dengan menggunakan kognitif dan meta-kognitif. Selain itu Kurikulum Berbasis Kompetensi hendaknya merangsang siswa untuk secara aktif mencari jawaban atas permasalahannya dengan menggunakan prosedur ilmiah.

f. Mengembangkan Kreatifitas Siswa.

Siswa memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan siswa terlihat dalam pola fikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan hasil karyanya. Akibatnya, Kurikulum

Berbasis Kompetensi perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa.

g. Mengembangkan Kemampuan Menggunakan Ilmu dan Teknologi

Siswa perlu mengenal penggunaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sejak dini. Dengan demikian Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu memberikan peluang agar siswa memperoleh informasi dari multi-media setidaknya dalam penyajian materi dan penggunaan media pembelajaran.

h. Menumbuhkan Kesadaran sebagai Warga Negara yang Baik

Siswa perlu memperoleh wawasan dan kesadaran untuk menjadi warga negara yang produktif dan bertanggung jawab. Dengan demikian Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu memberikan wawasan nilai-nilai moral dan sosial yang dapat membekali siswa agar menjadi warga masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab. Dengan demikian menimbulkan kesadaran siswa akan kemajemukan bangsa, akibat keragaman latar geografis, budaya, sosial, adat istiadat, agama, sumber daya alam dan sumber daya manusia. kemudian Kurikulum Berbasis Kompetensi hendaknya mampu menggugah kesadaran siswa akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

i. Belajar Sepanjang Hayat

Siswa memerlukan kemampuan belajar sepanjang hayat untuk ketahanan fisik dan mentalnya. Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu mendorong siswa untuk dapat memelihara dirinya secara positif, mengenali dirinya sendiri, baik kelebihan maupun kekurangannya untuk kemudian dapat bersyukur apa yang telah

dianugerahkan Tuhan kepadanya. Demikian pula Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu membekali siswa dengan keterampilan belajar yang meliputi rasa percaya diri, keingintahuan, kemampuan memahami orang lain, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama supaya mendorong dirinya untuk senantiasa belajar, baik secara formal di sekolah maupun secara informal di luar sekolah.

j. **Perpaduan Kompetensi, Kerjasama dan Solidaritas**

Siswa perlu berkompetensi, bekerjasama dan mengembangkan solidaritasnya. Kurikulum Berbasis Kompetensi perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan semangat berkompetensi sehat, serta perlu menyediakan tugas-tugas yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri.

Dari uraian aspek serta indikator dari penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi di atas, penulis menyimpulkan bahwa pada dasarnya Kurikulum Berbasis Kompetensi lebih menuntut peran aktif siswa, guru hanya sebagai fasilitator. Siswa sebagai subjek dalam proses belajar mengajar diberi keleluasaan untuk menentukan capaian kompetensi yang harus diraih. Peserta didik juga harus aktif menyampaikan ide, mencari solusi atas masalah, dan menentukan langkah-langkah berikutnya. Dalam kaitan ini guru hanya berperan sebagai pembimbing, sekaligus pemberi motivasi kepada anak dalam belajar.

C. Perbedaan Kreativitas Siswa Ditinjau dari Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kreativitas adalah merupakan salah satu kemampuan individu yang harus ditumbuhkembangkan, sebab tanda memiliki kreatifitas suatu masyarakat/ individu

akan melakukan kegiatan yang sama dari waktu ke waktu, dan sama sekali tidak mengalami perubahan serta kemajuan yang berarti dalam kehidupannya. (Munandar, 1983).

Dengan kata lain bahwa jika kehidupan masyarakat/individu ingin berkembang dan mengalami banyak kemajuan, maka diperlukan kreativitas yang tinggi dari masyarakat/individu tersebut. Setiap individu harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi agar dapat bersaing satu dengan yang lainnya.

Munandar, (1999) mengemukakan bahwa pengembangan kreativitas harus dimulai sejak dini, dimana seorang anak mulai tumbuh, sehingga tinjauan dan penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisi serta cara-cara memupuk dan merangsang berkembangnya kreativitas menjadi sangat penting, dan untuk dapat memperlakukan seorang anak sesuai dengan taraf kreativitasnya, dibutuhkan informasi tentang faktor-faktor yang berkaitan langsung dengan kreativitasnya.

Dalam Kurikulum (2004) tertuang bahwa peran pendidik dalam hal ini orang tua, guru, dan orang dewasa lain sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi peserta didik. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan, selain itu harus membantu peserta didik mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Maskur (dalam Gebang, 2003) mengemukakan bahwa Kurikulum Berbasis Kompetensi merupakan salah satu pendekatan dalam implementasi yang memberikan pelayanan terhadap peserta didik agar kemampuan mereka berkembang secara

UNIVERSITAS MEDAN AREA

optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, sasaran utama pembelajaran bukanlah menghasilkan tamatan yang memiliki pengetahuan sebanyak mungkin, melainkan tamatan yang memiliki serangkaian kemampuan serta berbagai sikap dan nilai penting yang tidak hanya berguna berguna untuk melanjutkan pendidikan tetapi juga meningkatkan mutu kehidupan dalam masyarakat kelak.

Kurikulum Berbasis Kompetensi diformat dengan tujuan agar seorang anak/peserta didik mampu menyikapi ilmu pengetahuan dengan mengaplikasikan didalam kehidupannya sehari-hari, dalam bentuk kemandirian, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan inisiatif dimana anak lebih aktif dan mengungkapkan ide-ide, dan anak mampu bereksplorasi dengan melakukan eksperimen, praktikum dan kegiatan ekstrakurikuler lain (Kurikulum, 2004).

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah serta uraian teoritis seperti dikemukakan sebelumnya, penulis mengemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut : Ada perbedaan kreativitas siswa pada sekolah yang menerapkan sistem Kurikulum Berbasis Kompetensi dengan yang tidak, asumsinya adalah bahwa siswa yang berasal dari sekolah yang menerapkan sistem Kurikulum Berbasis Kompetensi lebih kreatif dibanding dengan dengan siswa yang berasal dari sekolah yang tidak menerapkan sistem Kurikulum Berbasis Kompetensi.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pembahasan metode penelitian ini menguraikan tentang (A). Identifikasi Variabel Penelitian, (B). Definisi Operasional Variabel Penelitian, (C) Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel, (D). Metode Pengumpulan Data, (E). Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur serta (F). Metode Analisis Data.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Bebas : Status sekolah:
 - a. Sekolah yang menerapkan KBK
 - b. Sekolah yang tidak menerapkan KBK
2. Variabel terikat : Kreativitas
3. Variabel kontrol : a. Tingkat Pendidikan Orangtua
b. Inteligensi

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Setelah mengidentifikasi variabel-variabel penelitian, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan definisi operasional variabel penelitian yang dijabarkan sebagai berikut :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

1. Status sekolah

Sekolah yang menerapkan KBK adalah sekolah yang menerapkan sistem yang terstandarisasi oleh pemerintah guna mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Sekolah yang tidak menerapkan KBK adalah sekolah yang tidak menerapkan sistem yang terstandarisasi oleh pemerintah. Data mengenai status sekolah adalah dengan menggunakan observasi.

2. Kreativitas

Adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, dan kemampuan menemukan berbagai pemecahan terhadap suatu masalah. Untuk mengungkap kreativitas siswa-siswi penulis menggunakan tes kreativitas figural yang diciptakan oleh Munandar (1988).

3. Tingkat pendidikan orangtua

Adalah tingkat pendidikan terakhir yang ditempuh oleh orangtua siswa. Untuk mengungkap data ini dapat dilihat dari identitas siswa. Adapun tingkat pendidikan orangtua yang diikuti dalam penelitian ini adalah SMA keatas.

4. Inteligensi

Inteligensi adalah kemampuan berfikir dan penyesuaian diri secara cepat dan tepat dengan situasi lingkungan yang kompleks dan baru. Inteligensi subjek penelitian diukur dengan menggunakan tes SPM dari Raven dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa yang memiliki inteligensi/kecerdasan rata-rata atau normal.

C. Populasi, Sampel dan Metode Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan unsur atau elemen yang menjadi objek penelitian. Populasi dibatasi sebagai jumlah subjek atau individu yang paling sedikit memiliki satu sifat yang sama sebagai karakteristik (Hadi, 1986). Berhubung keterbatasan penulis dalam penelitian yang akan dilakukan, maka penulis tidak meneliti populasi secara keseluruhan tetapi hanya sebagian dari populasi. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Al-Azhar berjumlah 200 orang siswa dan santri Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah Medan yang berjumlah 170 orang siswa-siswi.

2. Sampel

Menurut Hadi (1991) sampel adalah sebahagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan sedikitnya memiliki satu sifat yang sama. Hasil penelitian terhadap sampel diharapkan dapat digeneralisasikan kepada seluruh populasi. Generalisasi adalah kesimpulan penelitian sebagai sesuatu yang berlaku bagi populasi (Arikunto, 1996). Dalam istilah teknik statistik dikatakan sampel harus merupakan populasi dalam bentuk kecil. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 2 SMA Al-Azhar yang berjumlah 65 orang dan siswa-siswi kelas 2 Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah yang berjumlah 65 orang

3. Metode Pengambilan Sampel

Untuk memperoleh sampel penelitian yang representatif dalam penelitian ini maka metode sampling yang digunakan yaitu *metode purposive random sampling*

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

yang didefinisikan sebagai pemilihan sekelompok subjek berdasarkan ciri-ciri atau sifat populasi yang sebelumnya telah diketahui (Hadi, 1986). Adapun ciri-ciri utama sampel dalam penelitian ini adalah:

- Siswa/i Kelas 2 SMA/Pesantren
- Tingkat pendidikan orang tua SMA keatas
- Jenis Kelamin laki-laki dan perempuan

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Tes

Untuk mengungkap kreativitas siswa-siswi peneliti menggunakan tes Kreativitas Figural dan tes Intelegensi dengan menggunakan SPM

1. Tes Kreativitas Figural

Tes kreativitas figural merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance. Pertama kali digunakan di Indonesia pada tahun 1988 dan dilakukan penelitian standarisasi untuk usia 10 – 18 tahun.

Manfaat tes kreativitas figural adalah membuka prespektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan kreativitas. Tes ini memungkinkan hanya menggunakan waktu yang relative singkat yaitu 10 menit, dan dapat disajikan secara kelompok..

Tes kreativitas figural ini juga mengukur aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi, serta kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsure-unsur yang diberikan yaitu dengan memberikan skor “bonus orisinal” jika subjek

mampu menggabungkan 2 lingkaran atau lebih menjadi satu objek. (Munandar, 1999). Sistem penilaian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian aspek kelancaran didasarkan pada kuantitas gambar yang relevan yang dapat dihasilkan oleh banyak subjek dalam waktu 10 menit, bukan didasarkan pada kualitas gambar. Secara sederhana respon tidak mendapat nilai jika hanya merupakan pengulangan yang tidak relevan.
- b. Untuk penilaian keluwesan skor diperoleh dengan cara menjumlahkan kategori respon yang dapat dihasilkan oleh subjek. Pada bagian ini dapat dibuat kategori yang baru, jika respon yang diberikan subjek tidak dimasukkan dalam salah satu kategori yang ada.
- c. Untuk masalah orisinalitas ada norma yang disusun oleh Torrance (1974).
 Jawaban yang diberikan oleh 9% atau lebih dari subjek mendapat skor 0
 Jawaban yang diberikan oleh 5 - 9% dari subjek mendapat skor 1
 Jawaban yang diberikan oleh 2 - 4% dari subjek mendapat skor 2
 Jawaban yang diberikan kurang dari 2% subjek mendapat nilai skor 3, sehingga dalam penelitian ini menggunakan norma Munandar (1977). Pemberian nilai tambahan orisinalitas diberikan apabila subjek menggabungkan beberapa lingkaran.

Adapun ketentuan penilaiannya adalah penggabungan dari:

- i. Menggabungkan 2 lingkaran mendapat = 2 bonus poin
- ii. Menggabungkan 3-5 lingkaran mendapat = 5 bonus poin
- iii. Menggabungkan 6-10 lingkaran mendapat = 10 bonus poin
- iv. Menggabungkan 11-15 lingkaran mendapat = 15 bonus poin
- v. Menggabungkan semua lingkaran mendapat = 25 poin

- d. Skor perincian didasarkan pada penambahan detil yang diberikan pada ide minimum dasar.

Setelah setiap aspek memperoleh nilai kasar, kemudian dari keempat nilai tersebut dijumlahkan sehingga memperoleh nilai total tes kreativitas masing-masing subjek, dengan rumus :

$$X_t = F_1 + F_2 + O + E$$

Keterangan :

X_t = Nilai total figural masing-masing tes

F_1 = *Fluency* (kelancaran)

F_2 = *Fleksibility* (keluwesan)

O = *Originality* (keaslian)

E = *Elaboration* (perincian)

2. Tes Inteligensi

Inteligensi adalah kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang dan dengan kapasitas tersebut seseorang mampu belajar dan mengembangkan ide-ide secara luas, sehingga dapat menyesuaikan diri dan memecahkan masalahnya dengan baik. Selanjutnya untuk mengungkap atau mengetahui tingkat inteligensi yang dimiliki oleh remaja digunakan suatu alat ukur untuk mengungkap inteligensi, yaitu *Standart Progressive Matrices* (SPM).

Tes SPM ini terdiri dari 5 kelompok (A,B,C,D dan E) dan masing-masing kelompok memuat 12 butir soal sehingga jumlahnya menjadi 60 butir soal. Penyajian tes ini dapat dilaksanakan secara individual maupun klasikal. Waktu penyajian tes ini biasanya sekitar 30 menit (dalam Sugiyanto, 1988).

Menurut Raven (dalam Sugiyanto, 1988) bahwa alat tes SPM sangat memuaskan untuk mengukur kecerdasan dan mempunyai validitas yang cukup

meyakinkan. Koefisien validitas antara tes SPM dan tes inteligensi yang dibuat oleh Terman dan Merrill adalah sebesar 0,860. Tingkat reliabilitas tes SPM ini (dalam Masrun, 1976) berkisar antara 0,83-0,93.

Cara pemberian skor dari tes SPM ini adalah nilai satu untuk soal yang dijawab benar dan nilai nol untuk jawaban yang salah. Soal nomor 1 dipakai sebagai contoh dan harus benar, sehingga secara teoritis *range* nilai akan bergerak dari 2 sampai 60.

b. Observasi

Observasi adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengamati suatu keadaan atau peristiwa. Dalam penelitian ini dilakukan observasi berbagai sarana dan fasilitas yang disediakan sekolah dalam rangka mendukung kegiatan atau proses belajar mengajar.

F. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah analisa statistik. Menurut Hadi (1987), penggunaan analisa statistic dilakukan karena :

- a. Statistik bekerja dengan angka-angka. Angka ini dapat menunjukkan jumlah atau frekuensi.
- b. Statistik bersifat objektif, artinya statistik sebagai alat penilai kenyataannya tidak dapat berbicara lain, kecuali apa adanya.
- c. Statistik bersifat universal, artinya dapat digunakan dalam hampir semua penyelidikan.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis t-test.. Adapun alasan penggunaan teknik analisis t-test ini adalah untuk mencapai tujuan penelitian dan membuktikan hipotesis penelitian yakni untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kreativitas di tinjau dari penerapan kurikulum berbasis kompetensi. Adapun rumus analisis t-test yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Rumus t-tes

$$t\text{-tes} = \frac{\bar{X}_{A1} - \bar{X}_{A2}}{\sqrt{\frac{X^2_{A1} + X^2_{A2}}{N_{A1} + N_{A2} - 2} \left[\frac{1}{N_{A1}} + \frac{1}{N_{A2}} \right]}}$$

Keterangan :

- t - tes = Koefisien perbedaan.
 X^2 = Jumlah kwadrat perbedaan.
 A_1 = Kelompok 1, yaitu siswa sekolah yang belum menerapkan KBK.
 A_2 = Kelompok 2, yaitu yaitu siswa sekolah yang telah menerapkan KBK.
 1 = Bilangan konstanta.
 2 = Bilangan konstanta untuk dua kelompok (yaitu siswa sekolah yang belum dan telah menerapkan KBK).
 N = Jumlah subjek penelitian

Namun sebelum data dianalisis dengan teknik korelasi t-test, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data penelitian yang meliputi :

1. Uji normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian setiap masing-masing variabel telah menyebar secara normal.
2. Uji homogenitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan kreativitas yang sangat signifikan antara siswa yang berasal dari sekolah yang sudah menerapkan kurikulum berbasis kompetensi dengan siswa yang berasal dari sekolah yang belum menerapkan kurikulum berbasis kompetensi. Hasil ini dilihat dari besarnya koefisien perbedaan t-test = - 11,148 dimana $p < 0,010$. Dari hasil ini, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang telah diajukan, dinyatakan diterima.
2. Melihat nilai rata-rata yang telah diperoleh, diketahui bahwa kreativitas siswa yang berasal dari sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) lebih tinggi (116,919) daripada kreativitas siswa yang berasal dari sekolah yang belum menerapkan KBK, yakni sebesar 93,297.
3. Bahwa secara umum, yaitu siswa dari kedua sekolah ternyata memiliki kreativitas yang tergolong sedang, sebab nilai rata-rata empirik yang diperoleh sebesar 105,108 tidak terpaut jauh bedanya dengan standar hasil tes Kreativitas Figural, yakni 100.

B. Saran

1. Saran Kepada Subjek Penelitian

Kepada subjek penelitian ini, yakni siswa sekolah SMA Al-Azhar Medan dan Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah, agar lebih mampu meningkatkan daya

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/1/24

kreativitasnya. Dengan tingginya kreativitas diharapkan setelah lulus nantinya dapat menerapkan ilmu yang selama ini diperoleh di tengah-tengah masyarakat, baik untuk kepentingan diri sendiri maupun bagi masyarakat secara umum.

2. Saran Kepada Lembaga Pendidikan Terkait

Setelah mengetahui bahwa terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang berasal dari sekolah yang telah menerapkan KBK dengan siswa yang berasal dari sekolah yang belum menerapkan KBK, dimana siswa sekolah yang telah menerapkan KBK memiliki kreativitas yang lebih tinggi, maka disarankan kepada lembaga pendidikan yang belum menerapkan KBK agar melihat berbagai keuntungan yang dapat diperoleh dari diterapkannya KBK. Jika dirasakan benar memiliki kelebihan, maka alangkah baiknya KBK segera diterapkan.

3. Saran Kepada Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk lebih mendalami mengenai faktor-faktor penyebab dari tingginya daya kreativitas. Artinya cobalah untuk mencari faktor-faktor yang lebih dominan dalam meningkatkan daya kreativitas siswa, misalnya kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial. Jadi dengan dilakukannya penelitian lanjutan, hasil penelitian nantinya menjadi lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Craft. 2004. Me-Refresh Imajinasi & Kreativitas Anak-anak, Cerdas Pustaka.
- Arifin,H.M.1986. Ilmu Perbandingan Pendidikan. Jakarta : Golden Terayon Press
- Azwar Saifuddin. 1986, Reliabilitas dan Validitas, Yogyakarta, Liberti.
- Dimiyati dkk, 1998. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Penerbit Rhineka Cipta.
- Gulo W. 2002. Strategi Belajar-Mengajar. Jakarta : Penerbit PT. Gramedia Widiasarna Indonesia
- Hadi Sutrisno. 1994. Metodologi Research, Yogyakarta, Fakultas Psikologi UGM.
- Hurlock, B.E. 1980. Psikologi Perkembangan. Jakarta :Erlangga.
- Kak Seto. 2004. Bermain & Kreativitas. Jakarta, Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- Katrin, 1993. Metode Penelitian Kesehatan, Edisi revisi, Cetakan kedua. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta
- Mulyasa, E. 2002. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Mursell, J. 1995. Mengajar Dengan Sukses. Bandung : CV. Jemmars.
- Subandijah.1992. Pengembangan Dan Inovasi Kurikulum; Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Suryosubroto. 2002. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta : Rhineka Cipta
- Utami Munandar. 1992. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Jakarta : Penerbit PT. Grasindo.
- , 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta : Penerbit Rhineka Cipta.
- Yusuf A. Muri. 1982. Pengantar Ilmu Pendidikan. Jakarta : Ghalia Indonesia.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/1/24

----- 2003. Agenda Guru. Medan : Yudhistira.

----- 2003. Kurikulum Berbasis Kompetensi (Bagian I) Gerbang : Majalah Pendidikan, Edisi Khusus, Volume -- hal. 69-72.

----2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi (I), Wacana- Majalah Pendidikan, Edisi I. Volume --- hal. 14.

Zulkarnain, 2003. Kreativitas Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dari Introert Pada Mahaasiswa. Jurnal Nusantara 36 (4) Hal 176-180. Medan. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.

Departemen Pendidikan Nasional, 2004. Kurikulum 2004, Jakarta

Team Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik /Kurikulum IKIP Surabaya. 1993. Pengantar Didaktik Metodik Kurikulum PBM, Manajemen. Jakarta : PT. Radja Trafindo Persada.

