

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas sendiri mempunyai dua ciri yaitu kreativitas *aptitude* dan *non-aptitude*. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan, baik individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Guilford dalam Utami Munandar menyatakan “ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berfikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalisasikan dalam tes berfikir divergen. Hasil prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif)” (Utami Munandar, 2009:11). Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang disebut ciri-ciri afektif dari kreatifitas (Utami Munandar, 1992:51).

Dalam kamus pendidikan, pengertian pendidikan dapat diartikan sebagai berikut: “Kumpulan dari semua proses yang memungkinkan seseorang untuk mengembangkan kemampuan dan sikap-sikap serta bentuk-bentuk tingkah laku yang bernilai positif dalam masyarakat dimana dia hidup” (Tholib Kasan, 2005:2).

Selanjutnya disebutkan bahwa “Proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan terpilih dan terkontrol (khusus di lingkungan sekolah) sehingga mereka dapat memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal” (Tholib Kasan, 2005:3).

Pendapat di atas memperlihatkan bahwa sekolah merupakan suatu tempat dimana lingkungan sudah diatur untuk memperoleh kondisi atau iklim pendidikan yang kondusif yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Setiap guru mata pelajaran mempunyai cara untuk meningkatkan kondisi belajar yang tinggi. Guru mengaplikasikan hasil dari mengikuti suatu pelatihan yang diselenggarakan oleh pemerintah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru. Saat ini banyak sekali model pembelajaran baru yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas, tentunya model itu mempunyai tatacara pelaksanaan yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Salah satu dari model tersebut adalah *group investigation*, secara umum model ini mengorganisasi kelas dalam beberapa kelompok yang dibentuk sendiri oleh siswa dengan anggota 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan pokok bahasan yang akan diajarkan, dan kemudian menghasilkan laporan kelompok selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan laporan ke seluruh kelas, untuk berbagi dan bertukar informasi (Tukiran Taniredja *et al*, 2009:74).

Menurut Shran & Sharan (1992) dalam Tukiran Taniredja “karakteristik unik investigasi kelompok ada pada integrasi dari empat fitur dasar yaitu investigasi, interaksi, penafsiran, dan motivasi intrinsik” (Tukiran Taniredja *et al*, 2009:75). “Investigasi kelompok meningkatkan minat pribadi mereka untuk mencari informasi

yang mereka perlukan. Penyelidikan mereka mendatangkan motivasi kuat lain yang muncul dari interaksi mereka dengan orang lain” (Tukiran Taniredja, 2009:148-149).

Saat proses penelitian dilakukan, kurikulum 2013 digunakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang diterapkan pada kelas X dan kelas XI. Kurikulum ini diarahkan pada kemandirian siswa, serta kreativitas siswa yang benar-benar dipupuk agar siswa dapat berkembang, juga kejujuran, keberanian dalam mengungkapkan apa yang dialami siswa juga dirangsang, kurikulum ini di cipta untuk menjawab kebutuhan global yang sekarang mengarah pada kreativitas dan kejujuran.

Sekolah yang menjadi tempat untuk dilakukan penelitian ini adalah SMA Negeri 9 Bandar Lampung. SMA tersebut terpilih dengan alasan atau pertimbangan karena secara umum siswa-siswinya mempunyai potensi yang bagus. SMAN 9 kelas X menggunakan kurikulum 2013 dan kelas XI, XII menggunakan KTSP. Proses pembelajaran di SMAN 9 memakai Sistem Kredit Semester (SKS), jadi siswa tiap semesternya mengambil beberapa SKS yang harus ditempuh, apabila dalam proses akhir nilai siswa dinyatakan tidak memenuhi standar, maka di akhir Proses Belajar Mengajar (PBM) siswa harus mengambil remedial yang berguna untuk memperbaiki nilainya. Proses pembelajaran yang ada di kelas-kelas hampir tidak ada lagi metode ceramah yang dilakukan oleh guru, jadi siswa belajar dengan kelompok diskusi, sementara guru hanya bertindak sebagai pengontrol kelas. Melihat kondisi pembelajaran di SMAN 9 diharapkan bisa menjadi subjek penelitian yang memenuhi harapan peneliti.

Model *group investigation* yang digunakan paa saat pembelajaran akan memunculkan kreativitas siswa, baik kreativitas *apitude* (berfikir kreatif) dan kreativitas *non-apitude* (afektif). Peneliti memilih Pembelajaran Sejarah karena pembelajaran ini dipandang mampu menimbulkan suatu bahasan masalah menarik yang dapat meningkatkan dialog kelompok.

B. Analisis Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model *group investigation* memunculkan kreativitas *apitude* siswa pada Pembelajaran Sejarah.
2. Model *group investigation* memunculkan kreativitas *non-apitude* siswa pada Pembelajaran Sejarah.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi untuk melihat kreativitas *non-apitude* menggunakan model *group investigation* dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X IIS 4 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar capaian kreativitas *non-apitude* yang diperoleh menggunakan model

group investigation dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X IIS 4 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015?

C. Tujuan, Kegunaan dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah untuk mengetahui seberapa besar capaian kreativitas *non-aptitude* yang diperoleh menggunakan model *group investigation* dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X IIS 4 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

Memberikan informasi kepada warga SMA Negeri 9 Bandar Lampung bahwa ketercapaian kreativitas *non-aptitude* siswa yang diperoleh menggunakan model *group investigation* dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X IIS 4 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015. Menambah wawasan bagi para pembaca mengenai Pembelajaran Sejarah menggunakan model *group investigation* serta aspek kreativitas *non-aptitude* siswa pada Pembelajaran Sejarah.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

a. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, khususnya pendidikan sejarah.

b. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 4 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015.

c. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah kreativitas *non-aptitude* siswa kelas X IIS 4 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

d. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

e. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan 18 Agustus 2014 sampai dengan 20 September 2014.

REFERENSI

- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta. Hlm. 11
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Gramedia. Jakarta. Hlm. 51
- Tholib Kasan. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan*. Studia Press. Jakarta Timur. Hlm. 2
Ibid. Hlm. 3
- Tukiran Taniredja *et al.* 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta. Bandung. Hlm. 74
Ibid. Hlm. 75
Ibid. Hlm. 148-149