

## **PROFIL KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA SMP NEGERI 1 BANYUDONO PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

**Setyaningsih<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SMP Negeri 1 Banyudono, Boyolali, Indonesia  
setyaningsih5678@gmail.com

**Abstract:** *One of the most important skills for facing the 21st century is creativity. Based on the results of the Global Creativity Index, Indonesia is ranked under the creative and innovative index. Seeing these results, it is necessary to emphasize that creative skills must be improved so that students are ready to face the era of the industrial revolution 4.0. This study aimed to analyze the initial profile of students' creativity skills at SMP Negeri 1 Banyudono in informatics subject. This research was a qualitative descriptive study with the observation method on students' creative skills. The subjects of this study were 34 students at SMP Negeri 1 Banyudono who were selected using a purposive sampling technique. The results showed that the percentage of attainment of creativity skills was measured using 3 aspects of skills namely Think Creatively were 40.5 %, Work Creatively with Others were 29.7% and Implement Innovations were 24.8%.*

**Keywords:** *Informatics, Creativity Skills, Initial Profile*

**Abstrak:** Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk menghadapi abad 21 adalah keterampilan kreativitas. Berdasarkan hasil Indeks Kreativitas Global, Indonesia berada di peringkat di bawah indeks kreatif dan inovatif. Melihat dari hasil tersebut perlu ditekankan bahwa keterampilan kreativitas harus ditingkatkan agar para siswa siap dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis profil awal keterampilan kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Banyudono pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode observasi pada keterampilan kreativitas siswa. Subyek penelitian ini adalah sejumlah 34 siswa di SMP Negeri 1 Banyudono yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa persentase pencapaian keterampilan kreativitas yang diukur menggunakan 3 aspek keterampilan yaitu *Think Creatively* yaitu 40,5%, *Work Creatively with Others* yaitu 29,7% dan *Implement Innovations* 24,8%.

**Kata kunci:** Informatika, Keterampilan Kreativitas, Profil Awal

### **Pendahuluan**

Karakteristik abad ke-21 adalah memecahkan masalah kehidupan yang semakin kompleks agar diperoleh solusi yang efektif dan efisien (Saputri A.C dkk, 2018). Oleh karena itu, keterampilan kreativitas menjadi hal yang sangat penting. Untuk menghadapi tuntutan abad ke-21, Keterampilan yang sangat diperlukan adalah keterampilan 4C. Keterampilan 4C menurut Trilling Bernie & Fadel Charles (2009) adalah ; berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas (*creativity*) dan inovasi (*inovation*). Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk menghadapi abad 21 adalah keterampilan kreativitas. Berdasarkan hasil Indeks Kreativitas Global, Indonesia berada di peringkat di bawah indeks kreatif dan inovatif (Florida R Mellander C & King, 2015). Melihat dari hasil tersebut perlu ditekankan bahwa keterampilan kreativitas harus ditingkatkan agar para siswa siap dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.

Keterampilan 4C sangat penting bagi siswa yang menghadapi keterampilan abad ke-21. Namun penelitian keterampilan abad 21 di Indonesia masih belum banyak dilakukan, dan evaluasi 4Cs belum dilakukan dalam satu unit. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa 4C

berada di bawah standar dan mendekati standar (Setiawati & Rusman, 2018; Raniah et al., 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah indikator instrumen yang digunakan dalam menampilkan data menggunakan indikator P21 atau *US-Based Partnership for 21st Century Skills*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran tentang profil awal keterampilan abad 21 terutama keterampilan kreativitas, sehingga dapat menjadi acuan dan pertimbangan dalam membuat kebijakan di bidang pendidikan, menyusun kurikulum, menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan abad 21. keterampilan dan bahan penelitian tentang faktor pendukung dan hambatan yang mempengaruhi keterampilan abad 21 siswa.

Menurut Hulbeck (1945) dalam Munandar (2004:20) mengatakan "*Creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way*". Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan. Keberhasilan kreativitas menurut Amabile (Munandar, 2004: 77) adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik. Amabile (Munandar, 2004: 223) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreativitas yaitu evaluasi, hadiah, persaingan/kompetisi antara anak, dan lingkungan yang membatasi. Sementara menurut Torrance dalam Arieti yaitu: (1) usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; (2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; (3) terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual; (4) terlalu banyak melarang; (5) takut dan malu; (6) penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu; dan (7) memberikan kritik yang bersifat destruktif. Pentingnya keterampilan kreativitas dalam pendidikan, khususnya dalam belajar Informatika adalah kemampuan dalam melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu materi-materi yang berkaitan dengan informatika dan merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian. Berdasarkan uraian tersebut, keterampilan kreativitas sangat penting untuk menghadapi tuntutan masyarakat abad 21. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil awal keterampilan kreativitas siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Banyudono.

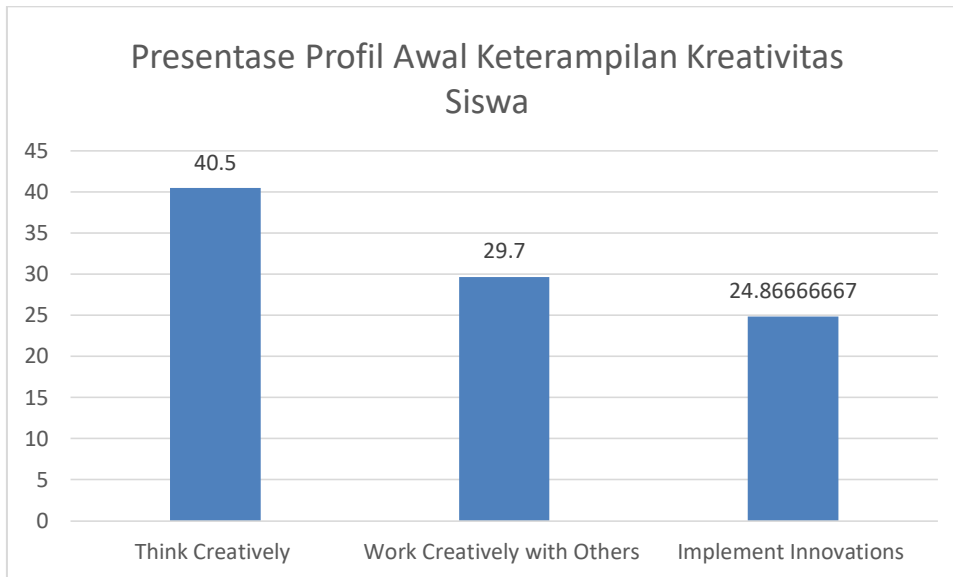
## **Metode**

Riset ini ialah riset deskriptif kualitatif yang bertujuan buat mengenali serta menggambarkan keterampilan kreativitas siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Banyudono pada mata pelajaran informatika. Pengukuran keterampilan kreativitas memakai instrumen dengan tiap-tiap penanda dibesarkan bersumber pada 3 aspek keterampilan kreativitas yang diadaptasi dari P21 atau *US-Based Partnership for 21st Century Skills*., Ketiga aspek tersebut ialah *Think Creatively, Work Creatively with Others*, dan *Implement Innovations*. Instrumen tersebut berbentuk lembar observasi keterampilan kreativitas siswa. Subjek dalam riset ini merupakan 34 siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Banyudono Tahun Ajaran 2022/2023 yang diseleksi lewat metode purposive sampling. Informasi diperoleh dari hasil obseervasi dengan skor 1, 2, 3, serta 4 cocok dengan kriteria. Skor yang diperoleh siswa pada tiap aspek setelah itu dikonversi ke dalam persentase. Jenis klasifikasi analisis

hasil persentase yang diadaptasi dari Riduwan (2010).

## Hasil dan Pembahasan

Hasil tes keterampilan kreativitas siswa dapat ditunjukkan pada Gambar 1. Gambar ini menunjukkan hasil tertinggi pada aspek *think creatively* yaitu 40,5% yang masuk dalam kategori sedang, sedangkan untuk kedua aspek lainnya masuk dalam kategori Rendah dengan rincian sebagai berikut :



**Gambar 1. Presentase Aspek Keterampilan Kreativitas Siswa**

Presentase aspek *think creatively* yaitu 40,5% yang masuk dalam kategori sedang. Aspek ini merupakan salah satu aspek terbesar diantara aspek lainnya. Pada aspek ini siswa sudah mampu menggunakan berbagai teknik pembuatan ide (seperti brainstorming), menciptakan ide-ide baru dan bermanfaat dan menguraikan, memperbaiki, menganalisis dan mengevaluasi ide-ide mereka sendiri untuk meningkatkan dan memaksimalkan upaya kreatif

Presentase aspek *work creatively with others* yaitu 29,7% yang masuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengembangkan, menerapkan, dan mengomunikasikan ide-ide baru kepada orang lain secara efektif, bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan beragam; bergabung dengan grup masukan dan umpan balik ke dalam pekerjaan, menunjukkan keaslian dan daya cipta dalam bekerja dan memahami dunia nyata batas untuk mengadopsi ide-ide baru, melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar memahami kreativitas dan inovasi itu adalah proses siklus jangka panjang dari keberhasilan kecil dan kesalahan yang sering terjadi. Presentase aspek *implement innovations* yaitu 24,8% yang masuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan siswa belum mampu bertindak berdasarkan ide-ide kreatif untuk memberikan kontribusi nyata dan bermanfaat bagi bidang dalam dimana inovasi akan terjadi.

Secara umum, hasil rata-rata skor persentase keterampilan kreativitas siswa menunjukkan kategori yang rendah. Hal ini relevan dengan hasil studi PISA dari 2009 hingga 2015 untuk Indonesia yang masih menunjukkan hasil rendah dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa

(OECD 2010, PISA 2009). Salah satu penyebab rendahnya keterampilan kreativitas siswa adalah siswa kurang berlatih untuk mengembangkan keterampilan kreativitas sesuai tuntutan keterampilan abad ke 21. Selain itu, model pembelajaran 'transmisi' masih dominan dalam pendidikan di berbagai belahan dunia (Saavedra dan Opfer, 2012). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan kreativitas siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan atau mengembangkan keterampilan kreativitas siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran berbasis proyek. Trilling dan Fadel (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model tersebut dalam waktu yang cukup lama, menunjukkan hasil belajar dan berbagai keterampilan abad ke-21 dari siswa secara signifikan berbeda dengan kelas yang menggunakan metode tradisional. Selain itu, Woods (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah pada akhirnya memerlukan perubahan dalam peran guru dari menjadi 'sumber pengetahuan' menjadi pelatih dan fasilitator untuk memperoleh pengetahuan.

Proses mengembangkan kreativitas siswa memerlukan proses beradaptasi terhadap pengetahuan yang baru dan memasukkannya ke dalam kerangka kerja konseptual yang telah dimiliki, akan mendukung pembelajaran lebih lanjut, dan pada saatnya akan memunculkan kreativitas dan orisinalitas, dan menentukan kebiasaan kognitif baru. Hal tersebut juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Lai, 2011). Guru juga dapat menggunakan respon siswa sebagai kesempatan untuk mengevaluasi kesiapan mereka untuk belajar lebih dalam, dan memperkenalkan konsep-konsep baru yang sesuai dengan menantang pemikiran mereka (Bolstad, 2011). Scott (2015) menyatakan bahwa beberapa sekolah telah mengajarkan siswanya untuk menciptakan pengetahuan; bukan hanya mengajarkan siswa untuk "memakan" pengetahuan yang statis dan lengkap, sehingga mendukung dalam pengembangan keterampilan kreativitas siswa. McLoughlin dan Lee (2008) berpendapat bahwa tujuan akhir dari belajar adalah merangsang kemampuan siswa untuk menyusun dan menghasilkan ide-ide, konsep dan pengetahuan sehingga dapat mengembangkan keterampilan 4C atau keterampilan abad 21 sesuai tuntutan perkembangan jaman.

## **Kesimpulan**

Hasil penelitian profil awal keterampilan kreativitas siswa menunjukkan hasil yang tertinggi pada aspek *think creatively* sebesar 40,5%, dimana dapat dikategorikan dalam kategori moderate sedangkan kedua aspek lainnya didapatkan hasil yang rendah di mana *work creatively with others* yaitu 29,7% dan *implement innovations* yaitu 24,8%. Oleh karena itu, berbagai upaya diperlukan untuk meningkatkan keterampilan kreativitas siswa pada setiap aspek terutama pada aspek *work creatively with others* dan *implement innovations* karena kedua aspek tersebut masih tergolong rendah.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih memuat apresiasi yang diberikan oleh penulis kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam penelitian, baik dalam bentuk support, perizinan, konsultan, maupun membantu dalam pengambilan data.

## Referensi

- Bolstad, R. 2011. Taking a 'Future Focus' in Education – What Does It Mean? NZCER Working Paper. Wellington, New Zealand Council for Educational Research.
- Florida, dkk (2015): The Global Creativity Index 2015. Retrieved from <http://martinprosperity.org/media/Global-Creativity-Index-2015.pdf>
- Lai, E.R. 2011. Metacognition: A Literature Review. Pearson Research Report. Upper Saddle River, NJ, Pearson Education.
- Raniah, Dian., Efendi, Ridwan., & Liliawati, Winny. (2018). Profil Keterampilan Abad 21 pada Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Materi Gelombang Bunyi. Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI) 2018;19-24.
- McLoughlin, C. and Lee, M.J.W. (2008). The three p's of pedagogy for the networked society: personalization, participation, and productivity. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, Vol. 20, No. 1, pp. 10-27.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta.
- OECD. (2013). PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy. Diakses dari <http://www.oecd.org>
- P21. 2007a. The Intellectual and Policy Foundations of the 21st Century Skills Framework. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.
- P21. 2007b. 21st Century Curriculum and Instruction. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.
- P21. 2008. 21st Century Skills, Education & Competitiveness. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.
- P21. 2011. Framework for 21st Century Learning. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.
- P21. 2013. Reimagining Citizenship for the 21st Century: A Call to Action for Policymakers and Educators. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Saputri A.C, dkk. (2018). Critical thinking skills profile of senior high school students in Biology learning. *Journal of Physics : Conference Series*.
- Setiawati, Intan., & Rusman. (2018). Profil Keterampilan 4C Siswa SMP: Studi Awal Pada Dua SMP Di Kabupaten Bandung Barat. Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI) 2018:155-159.
- Trilling Bernie & Fadel Charles. (2009). *21st Century Skill : Learning for Life in Our Time*. San Francisco : JOSSEY-BASS.
- Saavedra, A. and Opfer, V. (2012). Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences. A Global Cities Education Network Report. New York, Asia Society.
- Scott, C.L. (2015). The Futures of Learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century? UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF Working Papers Series, No. 15]
- Woods, D. (2014). Problem-Based Learning (PBL) (online). McMaster University. <http://chemeng.mcmaster.ca/problembased-learning> (Diakses 5 Desember 2016)