BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aspek penilaian Kurikulum 2013 meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan hal itu tak jauh beda dengan kandungan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Pesatnya perkembangan teknologi membuat guru lebih kreatif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa. Sedangkan untuk membangun karakter siswa, guru sebagai uswah harus memberi contoh yang baik dalam perkataan maupun perbuatan. Namun untuk meningkatkan keterampilan atau pun kreativitas siswa, sekolah harus benar-benar berpikir keras untuk menemukan cara tepat. Hal ini dikarenakan banyak program yang disusun sekolah tidak mampu meningkatkan kreativitas siswa seperti adanya eskul yang pada akhirnya tidak terurus perkembangannya. Cara-cara tepat meningkatkan kreativitas siswa perlu dicari karena tugas sekolah tidak hanya memberi pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab membantu siswa menggali dan mengembangkan kreativitas siswa.

Pendidikan berasal dari kata ‘didik’, kemudian kata ini mendapat awalan ‘me’ sehingga menjadi ‘mendidik’, artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam pendidikan yang agak luas, pendidikan berarti sebuah proses yang di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalamnya dibutuhkan metode-metode tertentu sehingga orang mampu memahami, mengetahui dan kemudian mengamalkannya.[1]

Masyarakat di negara berkembang memiliki kreativitas yang lebih unggul dari pada masyarakat di negara maju, hal ini dikarenakan keterbatasan ilmu dan teknologi disekitarnya sehigga mengharuskan mereka menggunakan kreativitas untuk bertahan hidup. Namun ketika masuk sekolah, justru kreativitas ini tidak dimanfaatkan dan bahkan malah mundur, berkarat bahkan mati. Hal ini dikarenakan pola pendidikan masih menggunakan pola barat yang lebih mementingkan rasio, padahal di negara barat pun kini sudah beralih dan memperhatikan pembinaan kreativitas sehingga pendidikan negara berkembang selalu tertinggal 10 sampai 20 tahun dari negara maju.[2] Untuk mengejar ketertinggalan ini, tidak ada cara lain kecuali dengan membina kreativitas siswa.

Masih banyak sekolah yang tidak mampu memaksimalkan kegiatan pengembangan kreativitas siswa. Kegiatan-kegiatan tersebut hanya menjadi pelarian dan sarana bermain bagi siswa, akibatnya sebagian siswa hanya akan mendapat kesenangan semata, tanpa pengembangan yang berarti. Sedangkan ditinjau dari aspek kehidupan mana pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Maka dari itu tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup, karena kita menghadapi

[1] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) cetakan ke-19, hal. 10
[2] Primadi Tabrani, *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), hal. 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak tantangan baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial.[3]

Proses mengajar-belajar masa kini di samping guru menggunakan interaksi resiprokal, ia juga dianjurkan memanfaatkan konsep komunikasi banyak arah untuk menciptakan suasana pendidikan yang kreatif, dinamis dan diaglosis (Pasal 40 ayat 2a UU Sisdiknas 2003). Namun masih banyak pula guru sekarang ini yang masih menjaga jarak dengan siswanya, sehingga membuat siswa sungkan bahkan untuk menanyakan hal yang tidak mereka mengerti sekalipun. Hal ini juga sangat mempengaruhi kerja kreatif siswa.

MA Nasy'atul Muta'allimin I Gapura Timur Gapura Sumenep menerapkan satu program yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa yakni program *Creative Student Day* (CSD). Program yang diselenggarakan sekali dalam setahun ini merupakan program yang paling ditunggu-tunggu oleh kebanyakan siswa, pasalnya di sinilah siswa bisa menuangkan karya-karya mereka.

Program CSD ini merupakan program yang unik dan mampu membuat warna dalam sekolah. Artinya, siswa tidak dibiarkan hanya berkutat dengan buku pelajaran serta soal-soal ujian, tetapi juga diberi kebebasan berpikir untuk merangsang kemampuan kreativitas mereka.

Namun apakah program CSD ini mampu meningkatkan kreativitas siswa? Karena tentunya tak semua siswa mampu mengikuti program CSD ini dengan

[3] Utami Munadar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sungguh-sungguh, adakalanya beberapa diantara mereka berkarya hanya untuk memenuhi kewajiban sebagai siswa di MA Nasy'atul Muta'allimin I Putri Gapura Timur Gapura Sumenep. Maka dari itu kemudian penulis mengambil kasus ini untuk diteliti, dengan judul 'IMPLEMENTASI PROGRAM *CREATIVE STUDENT DAY* (CSD) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MA NASY'ATUL MUTA'ALLIMIN I PUTRI GAPURA TIMUR GAPURA SUMENEP'.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain program *Creative Student Day* (CSD) MA Nasy'atul Muta'allimin I Putri Gapura Timur Gapura Sumenep?
2. Bagaimana kreativitas siswa MA Nasy'atul Muta'allimin I Putri Gapura Timur Gapura Sumenep?
3. Bagaimana implementasi program *Creative Student Day* (CSD) dalam meningkatkan kreativitas siswa MA Nasy'atul Muta'allimin I Putri Gapura Timur Gapura Sumenep?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain program *Creative Student Day* (CSD) MA Nasy'atul Muta'allimin I Gapura Timur Gapura Sumenep.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa MA Nasy'atul Muta'allimin I Putri Gapura Timur Gapura Sumenep.
3. Untuk mengetahui implementasi program *Creative Student Day* (CSD) dalam meningkatkan kreativitas siswa ma nasy'atul muta'allimin I gapura timur gapura sumenep.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis
   1. Penelitian ini diharapkan mampu memeberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa di MA Nasy'atul Muta'allimin I Gapura Timur Gapura Sumenep, khususnya pada program *Creative Student Day* (CSD).
   2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang peningkatan kreativitas siswa.

b. Manfaat praktis
   1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah untuk menciptakan kegiatan-kegiatan yang mampu meningkatkan kreativitas siswa, serta mampu mengembangkan program *Creative Student Day* (CSD) agar lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id