

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk paling sempurna yang diciptakan oleh Tuhan, karena manusia diciptakan dan dibekali dengan akal budi dan potensi. Akal budi dan potensi manusia inilah yang membedakan manusia dan makhluk hidup lainnya. Salah satu potensi yang dianugerahkan Tuhan kepada manusia adalah kreativitas.

Kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan dan imajinatif. Hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas dalam bentuk terpadu yang berhubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan orang lain.

Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan kehidupan. Kreativitas yang ada pada diri perlu digali dan dikembangkan menjadi sebuah prestasi dan suatu karya yang membanggakan. Apabila kreativitas tidak dipupuk maka kreativitas tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi kreativitas terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin maju sehingga terjadi perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan di lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah. Kehidupan

yang semacam ini menuntut siswa untuk mampu menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang terjadi di sekitarnya. Salah satu cara siswa agar dapat menyesuaikan diri dan mengikuti tuntutan perkembangan zaman adalah memiliki kreativitas yang tinggi dalam dirinya, sehingga siswa dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan di era globalisasi yang semakin pesat ini.

Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki kreativitas tinggi, seperti rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, mempunyai daya imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, sifat menghargai, senang akan hal-hal yang baru.

Dalam lingkungan sekolah fenomena yang terjadi berkaitan dengan rendahnya kreativitas siswa yakni kurangnya rasa ingin tahu siswa, dan kurangnya kemampuan siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru, siswa belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih banyak meniru karya milik orang lain, serta kurangnya inisiatif siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat atau ide.

Munandar (2014:51) mengemukakan bahwa dampak dari rendahnya kreativitas siswa adalah siswa tidak memiliki rasa ingin tahu tentang sesuatu hal, tidak mampu mengaktualisasikan gagasan dan tidak mampu menemukan gagasan baru, tidak memiliki daya imajinasi, dan siswa terbiasa tidak mau berpikir aktif dan hanya mau menerima pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan dari guru. Rendahnya kreativitas akan menimbulkan masalah-masalah yakni siswa

kurang memiliki pengetahuan baru tentang sesuatu hal, siswa tidak mampu berpikir secara kritis, tidak mampu memecahkan masalah, menjadi tidak percaya diri, motivasi untuk belajar menjadi rendah dan pada akhirnya mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah.

Kreativitas bukan merupakan suatu sifat yang statis sehingga tidak dapat dirubah. Kreativitas dapat berkembang dengan baik apabila siswa memiliki semangat untuk mencari tahu sesuatu hal yang baru dan tidak takut menghadapi tantangan serta akibat dari tindakannya. Potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap siswa pada dasarnya sangat penting untuk dikembangkan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berkualitas. Dalam menciptakan sesuatu yang berkualitas agar dapat memperoleh hasil yang maksimal, maka dibutuhkan daya cipta yang baik dalam diri siswa tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kreativitas sangat diperlukan dalam kehidupan siswa di sekolah, agar dapat membantu siswa dalam menemukan ide atau pendapat baru dan memiliki daya cipta yang tinggi dalam proses belajar di sekolah ataupun ketika siswa berada di lingkungan masyarakat. Mengingat kreativitas sangat berpengaruh dalam kehidupan siswa, maka guru BK perlu membantu meningkatkan kreativitas siswa yang rendah, salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *token economy*.

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh pemimpin kelompok (konselor) dan anggota kelompok

(konseli/siswa) yang memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, serta saran.

Bimbingan kelompok merupakan layanan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Dalam kegiatan bimbingan kelompok pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat untuk membantu anggota kelompok mencapai perkembangan dalam hal pribadi, sosial, belajar, dan karier. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu berkembangnya sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok, dan untuk mengentaskan masalah peserta layanan.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling yang memiliki 4 tahap pelaksanaan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok guru BK membutuhkan teknik untuk membantu menyelesaikan masalah siswa. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah teknik *token economy*.

Teknik *token economy* atau tabungan kepingan merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan (atau satu tanda, satu isyarat) sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku

sasaran muncul. Teknik *token economy* merupakan suatu wujud modifikasi yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda /kartu).

Menurut Eford (2016:396), tujuan utama dari teknik *token economy* adalah untuk memodifikasi atau mengubah perilaku yang diinginkan. Teknik ini juga bertujuan untuk memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptif, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang diinginkan.

Teknik *token economy* merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk membantu peningkatan kreativitas siswa. Efektivitas penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa didukung oleh hasil penelitian Jawandi, dkk (2016) dengan judul efektivitas bimbingan kelompok teknik *gamestorming* dan teknik *token economy* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang *efektivitas penerapan teknik token economy melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Mengapa teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok dapat diterapkan untuk peningkatan kreativitas siswa?

2. Bagaimana prosedur penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa?
3. Apakah penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan kreativitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah, maka penelitian ini untuk mengetahui:

1. Alasan penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa
2. Prosedur penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa
3. Efektivitas penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan dan pemahaman tentang ilmu bimbingan konseling secara khusus tentang penerapan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru BK

Penelitian ini bermanfaat bagi Guru BK agar lebih meningkatkan keterampilan dalam menerapkan teknik *token*

economy melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis agar lebih memahami dan terampil menerapkan teknik *token economy* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kreativitas siswa.