

PAPER NAME

**PAPER - Pembinaan Kesiswaan - OK Kiri
m Rev1.docx**

AUTHOR

Tjipto Djuhartono

WORD COUNT

3826 Words

CHARACTER COUNT

25699 Characters

PAGE COUNT

10 Pages

FILE SIZE

38.8KB

SUBMISSION DATE

Aug 7, 2023 3:22 PM GMT+7

REPORT DATE

Aug 7, 2023 3:23 PM GMT+7

● **24% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 23% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

● **Excluded from Similarity Report**

- Submitted Works database
- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 8 words)

MANAJEMEN PEMBINAAN KESISWAAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA PADA SMK BISNIS DAN TEKNOLOGI BEKASI

Iwan Budiarto¹, Tjipto Djuhartono², Saidatun Nafisah³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

¹budiarso.iwan@gmail.com, ²tjiptodjuhartono@gmail.com,

³saida.unindra@gmail.com

Abstrak

Dengan berbekal kreativitas, kualitas hidup manusia dapat lebih meningkat. Hidup saat ini dan di masa yang akan datang dihadapkan dengan kondisi yang belum jelas dan tidak dapat diprediksi, penuh dengan tantangan sehingga sangat diperlukan ide-ide, pemikiran-pemikiran atau gagasan-gagasan kreatif yang baru. Terdapat kondisi di mana pendidikan Indonesia mendapat kritikan yang sangat pedas dan sekaligus sebagai renungan bagi generasi Indonesia untuk terlepas dari kritikan tersebut. Indeks GCI (*The Global Creativity*) menunjukkan kreativitas pendidikan di Indonesia berada di urutan terendah. Indonesia berada di peringkat ke-67 dari 139 negara. Sementara negara-negara tetangga di Kawasan Asia, seperti Malaysia berada di urutan ke-24 dan Singapura ke-7. Rendahnya indeks GCI ini menggambarkan adanya kehaliran pendidikan di Indonesia dalam upaya untuk mengasah kreativitas peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi sejauh mana langkah perencanaan, seperti apa proses pelaksanaan, bagaimana tahapan evaluasi, apa saja faktor penghambat, dan pendorong dalam upaya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Lingkup atau tingkat peserta didik yang diteliti dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian deskriptif (*descriptive research*). Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan tentang keadaan atau fenomena tanpa direayasa dan dibuat-buat. Artinya, mendeskripsikan kondisi tentang suatu hal apa adanya. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam bidang manajemen pembinaan kesiswaan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik tingkat SMK di Indonesia.

Kata kunci: manajemen kesiswaan, pengembangan kreativitas, peserta didik SMK.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang tidak didasarkan pada bakat alam atau bawaan dari lahir seseorang. Kemampuan untuk menciptakan kreativitas tidak hanya dilakukan oleh mereka yang berbakat saja, melainkan semua orang berpotensi dan mampu untuk berpikir menjadi kreatif, menciptakan ide baru dan beragam. Seorang yang memiliki kreativitas akan tampak dari hasil kegiatannya yang berbeda dari orang lain. Kreativitas jika dipahami dari kata asalnya merupakan hasil adopsi bahasa Indonesia dari bahasa Inggris "*create*" yang berarti daya cipta atau kemampuan untuk mencipta. (kbbi.kemdikbud).

Munandar menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan suatu yang baru, menciptakan ide-ide baru untuk memecahkan masalah atau mengidentifikasi hubungan baru antara elemen yang sudah ada (2012: 25).

Menurut Slameto, yang penting dalam kreativitas adalah menciptakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus baru bagi orang lain atau dunia. Artinya, kreativitas adalah mampu menciptakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri. (2010: 146).

Penjelasan tentang kreativitas di atas dapat menjadi pertimbangan yang sangat penting dan menjadi fokus tugas bagi lembaga atau institusi pendidikan untuk memunculkan, memupuk, dan mengembangkan kreativitas peserta didik yang dimiliki. Munandar menjelaskan (2012: 60) beberapa alasan mengapa kreativitas sangat penting bagi peserta didik adalah sebagai berikut: Pertama, peserta didik memiliki kesempatan untuk mewujudkan dirinya. Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah kemandirian. Kedua, berpikir kreatif memungkinkan peserta didik melihat berbagai macam cara untuk menyelesaikan masalah. Pada akhirnya, peserta didik akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan berbagai ide. Ketiga, peserta didik akan merasa puas jika mereka memiliki waktu untuk mengasah kreativitas. Tingkat ketercapaian kepuasan peserta didik akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Keempat, menjadi kreatif memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Mereka akan mampu menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Kenyataannya, hasil penelitian yang dipublikasikan oleh *Global Creativity Indonesia* (GCI, 2015) memberikan kritik yang mendalam terhadap sistem pendidikan Indonesia. Hasil menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi sangat rendah, peringkat ke-67 dari 139 negara. Indonesia masih kalah dari Singapura (7) dan Malaysia (24), dua negara satu Kawasan di Asia Tenggara. Kegagalan indeks GCI menunjukkan bahwa proses pembelajaran Indonesia mengalami masalah dengan kreativitas.

Pada kesempatan ini, peneliti melakukan penelitian di salah satu institusi pendidikan setingkat sekolah menengah kejuruan di Indonesia yang telah berdiri lebih dari dua puluh tahun. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengelolaan program-program pengembangan peserta didik untuk menjadi kreatif.

Peneliti memilih SMK BISTEK (Sekolah Menengah Kejuruan Bisnis dan Teknologi) yang berdomisili di Jalan Cikunir Raya Nomor 1 Bekasi Jawa Barat. SMK BISTEK ini didirikan pada tahun 1998 di bawah naungan YKMI (Yayasan Karya Anak Mandiri Indonesia). SMK BISTEK memiliki tiga program keahlian, yaitu jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran, dan jurusan Perbankan dan Keuangan Mikro. Tiga program keahlian tersebut semuanya telah meraih akreditasi A di tahun 2019. Sampai dengan saat ini, jumlah siswa aktif per tanggal 23 Februari 2023 mencapai 892 siswa. Salah satu misi SMK BISTEK yaitu menciptakan tenaga terampil yang mampu berwirausaha dan menciptakan peluang kerja yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan dunia usaha, baik saat ini maupun di masa mendatang. SMK BISTEK juga memiliki tujuan dalam pembelajaran yaitu mempersiapkan peserta didik untuk menjadi individu produktif yang dapat bekerja secara mandiri dan memenuhi pekerjaan yang ada di DUDI (dunia usaha atau industri) sebagai tenaga kerja sesuai dengan kemampuan dalam paket kejuruan yang mereka pilih. (<https://smkbistekbekasi.sch.id/profile/bistek>).

Dua hal yang menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SMK BISTEK ini; Pertama, SMK BISTEK telah berdiri sejak 1998, artinya berusia lebih dari 20 tahun, tentunya memiliki banyak pengalaman, dan telah menghasilkan banyak lulusan. Kedua, SMK BISTEK memiliki misi dan tujuan untuk menghasilkan peserta didik yang terampil, menjadi individu yang produktif, memiliki kemampuan untuk bekerja secara mandiri dan mampu (bersaing) menghadapi tantangan pekerjaan saat ini

dan di masa mendatang. Peneliti dalam hal ini meyakini untuk menghasilkan peserta didik yang sukses, maka perlu dibina melalui kreativitas.

Lebih lanjut, peneliti ingin mengetahui apakah SMK BISTEK dalam melaksanakan misi dan tujuan yang telah dibuat sudah berhasil atau belum. Jika berhasil, kemudian dilihat apa saja yang menjadi faktor pendorong dan jika belum berhasil, maka perlu dipahami apa yang menjadi penghambat. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi sejauh mana langkah perencanaan, seperti apa proses pelaksanaan, bagaimana tahapan evaluasi, apa saja faktor penghambat, dan pendorong dalam upaya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Penelitian ini berlandaskan beberapa teori, di antaranya: definisi dan ciri-ciri kreativitas, dan faktor-faktor yang mempengaruhi terciptanya kreativitas. Adapun untuk mengetahui pengelolaan program-program pembinaan peserta didik, peneliti melakukan analisis dari proses teori perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembinaan kesiswaan dalam pengembangan kreativitas siswa. Selain itu, peneliti merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang Pembinaan Kesiswaan, Nomor 39 Tahun 2008.

Berikut adalah penjabaran landasan teori dalam penelitian ini.

1. Manajemen

Peneliti berpegang pada pokok-pokok pemikiran Terry dalam menganalisis manajemen kesiswaan di SMK BISTEK. Sebagaimana yang peneliti jelaskan di bawah ini:

a. *Planning* (perencanaan)

Menurut Terry dalam Sukarna (2011: 10) "*Planning is the selection and relation of facts and the making and using of assumptions regarding the future in the visualization and formulation of proposed activities believed necessary to achieve desired results*". Perencanaan adalah proses memilih dan menghubungkan fakta-fakta dengan membuat dan menggunakan perkiraan atau asumsi untuk masa depan. Perencanaan mencakup menggambarkan dan merumuskan Tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

b. *Actuating* (penggerakkan/pelaksanaan)

Pendapat Terry dalam Sukarna (2011: 82) "*Actuating is setting all members of the group to want to achieve and to strive to achieve the goal willingly and keeping with the managerial planning and organizing effort*". Semua anggota kelompok dimotivasi untuk bersemangat dan berusaha keras untuk mencapai tujuan, secara tulus dan sesuai dengan perencanaan dan upaya pengorganisasian pimpinan.

c. *Controlling* (pengawasan)

Pengawasan (*controlling*) menurut Terry dalam Sukarna (2011: 110) menggambarkan bahwa "*Control is the process of determining what is to be done, that is the standard, what is being done, that is performance, evading performance, and applying corrective measures to that performance according to plans, that is, in conformity with the standard*". Pengawasan dapat didefinisikan sebagai proses penentuan apa yang harus dilakukan, yaitu standar apa yang harus dilakukan, menilai pelaksanaan (evaluasi), dan menentukan kapan perlu melakukan perbaikan agar pelaksanaan sesuai dengan rencana dan selaras dengan standar.

2. Kreativitas

Menurut Campbell (2017: 45) ketika seseorang menjadi kreatif, mereka memiliki kemampuan untuk menemukan solusi baru dan menyelesaikan masalah secara efektif. Dalam bentuk kreativitas ini, individu selalu bersemangat untuk menemukan hal baru dengan membuat system dan produk. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi ide atau semangat kreatif individu.

Kemampuan kreatif terdiri dari (1) kemampuan untuk menanggapi dan memberikan jalan keluar dari segala pemecahan yang ada, (2) kemampuan untuk berpartisipasi dalam proses penemuan untuk kemaslahatan, (3) kemampuan untuk berpikir, gaya kognitif, dan motivasi, dan (4) kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru. Oleh karena itu, kreativitas didasarkan pada kelenturan (*flexibility*), kelancaran (*fluency*), kecapakan (*smartly*) dan kepandaian (*intelligency*). Campbell, (2017: 35).

Adapun Bayanie dalam Sari *at all* (2020: 45) menjelaskan bahwa anak-anak memiliki peluang untuk sukses di masa yang akan datang jika mereka dapat memecahkan masalah dengan kreatif. Sari juga mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menggabungkan hal-hal yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dengan bahan-bahan yang telah ada sehingga menjadi sesuatu yang berguna.

3. Ciri-Ciri Kreativitas.

Konsep kreativitas menurut Munandar dalam Sudarti (2020: 120) ciri-ciri seseorang memiliki kreativitas dapat dilihat dua hal, yaitu *aptitude* (memiliki hubungan antara proses berpikir dan kognisi) dan *nonaptitude* (perasaan atau sikap).

Lebih rinci, Sudarti menjelaskan ciri-ciri berpikir kreatif (*aptitude*) yaitu (1) Kemampuan untuk berpikir dengan lancar, menghasilkan banyak ide, pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah, saran, dan pendapat untuk berbagai tujuan. Contohnya adalah mengajukan banyak pertanyaan, mengungkapkan ide dengan lancar, dan dapat dengan cepat menemukan kesalahan atau kekurangan dalam situasi atau objek. (2) Keterampilan berpikir fleksibel, menemukan banyak solusi atau alternatif dengan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu mengubah cara berpikir secara spontan, dan selalu memiliki perspektif yang berbeda dari mayoritas orang. (3) Kemampuan untuk berpikir kreatif, mampu menggabungkan kata-kata konvensional dengan yang baru. Contohnya adalah memikirkan masalah yang orang lain tidak pernah pikirkan. (4) Kemampuan untuk merinci atau mengelaborasi, menambah atau merinci suatu hal, konsep, atau keadaan. Salah satu contohnya adalah mencoba dan memeriksa detail-detail suatu hal untuk menentukan jalan yang akan ditempuh. (5) Keterampilan untuk menilai atau mengevaluasi, mencetuskan pendapat dan melaksanakan keputusan terhadap situasi. Sebagai contoh, untuk membuat rencana yang akan dilakukan dengan menganalisis masalah secara kritis dan terus menerapkan kata tanya, “mengapa”.

Karakter berpikir kreatif (*nonaptitude*), menurut Sudarti terdiri dari lima hal: (1) Rasa ingin tahu. Seseorang memiliki sikap ini karena mereka selalu terdorong untuk belajar lebih banyak dan memperhatikan keadaan, seperti banyak mempertanyakan hal-hal. (2) Bersifat kreatif. Konsep ini dapat dilihat dari kemampuan untuk memperkirakan hal-hal yang belum pernah terjadi, seperti meramalkan tindakan atau komentar orang lain. (3) Merasa terganggu oleh banyaknya orang. Sikap ini terlihat dari keinginan untuk mengatasi masalah yang sulit, terutama dalam situasi yang rumit, contohnya orang tidak cenderung memilih

jalan yang mudah ayau biasa. Mereka juga berusaha untuk berhasil secara konsisten. (4) Sifat berani mengambil resiko. Sikap ini mencakup tidak takut gagal dan tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan, seperti berani menjawab pertanyaan meskipun jawabannya belum tentu benar. (5) Sifat menghargai diri sendiri dan orang lain.

4. Faktor-Faktor yang Dapat Mempengaruhi Kreativitas.

Menurut Clark dalam Taslim (2013: 44) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas terbagi menjadi dua kelompok, yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor berikut mendukung perkembangan kreativitas:

- a. Situasi yang menimbulkan ketidaklengkapan dan keterbukaan.
- b. Situasi yang menimbulkan banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang mendorong upaya untuk menghasilkan
- d. Situasi yang mendorong rasa tanggungjawab dan kemandirian.
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri.
- f. Kedwibasaan yang memungkinkan secara lebih luas mengembangkan potensi kreativitas.
- g. Posisi kelahiran.
- h. Perhatian orang tua terhadap hal-hal yang menarik bagi anaknya, dorongan dari lingkungan sekolah, dan keinginan diri.

Namun, hal-hal berikut dapat menghambat kreativitas seseorang:

- a. Tidak adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian untuk mengambil resiko atau mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- b. Konformitas dengan teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- c. Kurang berani untuk mengeksplorasi, menggunakan imajinasi, dan melakukan penelitian.
- d. Stereotip peran seks atau jenis kelamin.
- e. Perbedaan antara bermain dan bekerja.
- f. Otoritarianisme.
- g. Tidak menghargai fantasi dan khayalan.

Peneliti merujuk pada penelitian terdahulu yang telah diterbitkan di Jurnal Intelegensia Vol. 6 No. 2 Juli-Desember 2018, berjudul Manajemen Pembinaan Kesiswaan pada Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah yang dilakukan oleh Jazuli *at all.*, memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaanya yaitu tentang manajemen pembinaan kesiswaan pada peserta didik. Adapun perbedaannya, yang menjadi keterbaruan terletak pada manajemen pembinaan kesiswaan pada pengembangan kreativitas peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian selanjutnya dengan judul Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga, dilakukan oleh Sudarti. Studi ini diterbitkan dalam Seri Humaniora Jurnal Al-Azhar Indoneis Vol. 5 No. 3. Salah satu kemampuan halus (*soft skill*) yang harus dimiliki setiap orang adalah kreativitas. Menurut Sudarti kekuatan kognitif, emosi, dan dorongan menjadi dasar kreatif. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak sangat penting dan membutuhkan dukungan dari keluarga sebagai komunitas terkecil. Peneliti ingin mengembangkan penelitian di atas dengan mempertimbangkan dorongan yang lebih besar, yaitu bagaimana lingkup sekolah menerapkan pembinaan kesiswaan untuk mendorong kreativitas pesertas didik.

7 METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena dalam melakukan penelitian untuk menggambarkan makna dan data secara sistematis, faktual, dan akurat. Penggunaan penelitian deskriptif kualitatif mengacu kepada pendapat Sukmadinata, (2020: 18) menjelaskan penelitian deskriptif (*descriptive research*) memiliki tujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena yang ada. Dalam penelitian ini, para peneliti tidak mengubah objek penelitian dan semua kegiatan atau peristiwa berlangsung dengan apa adanya, tanpa direayasa.

Menurut Wiliam dalam Moleong (2019: 5) penelitian kualitatif adalah pengumpulan data di lingkungan alami dengan metode alami dan dilakukan oleh peneliti alami. Menurut Denzim dan Lincoln dalam Moleong (2019: 5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah untuk menafsirkan fenomena dan menggunakan berbagai pendekatan saat ini.

Data dan Sumber Data

Penelitian ini mengambil data dan sumber data dari pembuat kebijakan di SMK BISTEK Bekasi. Sumber data yang peneliti alami adalah ada dua jenis sumber, yaitu sekunder dan primer. Sugiyono (2019: 410) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberitahu pengumpul data; sumber sekunder adalah sumber yang memberitahu pengumpul data secara tidak langsung, misalnya melalui orang lain atau dalam bentuk dokumen. Data yang dikumpulkan oleh peneliti berasal dari unsur yayasan, kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, dan guru pembimbing kegiatan.

Pengumpulan Data

Langkah penting dalam penelitian adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai metode dan dalam berbagai *setting* atau kondisi. *Setting* dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai tempat alamiah, tidak direayasa atau *natural setting* yang berada di lingkungan SMK BISTEK Bekasi. Berbagai cara dapat dijabarkan sebagai upaya pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dokumentasi, atau gabungan.

Analisis Data

Dalam penelitian ini, model Miles dan Huberman digunakan untuk menganalisis data. Analisis dilakukan pada saat pengumpulan data dan dalam periode tertentu setelah pengumpulan data selesai. Analisis dilakukan secara interaktif dan dilakukan secara terus menerus sampai data menjadi jenuh. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019: 438) memberikan gambaran tentang model interaktif ini bahwa ...peneliti sudah menganalisis jawaban responden. Jika hasil analisis ternyata tidak memuaskan, peneliti akan mengajukan pertanyaan lagi sampai mendapatkan data yang dapat dipercaya. Analisis data dimulai dengan pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), sampai kepada verifikasi atau simpulan (*verification or conclusion*).

Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dipresentasikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, diagram *flowchart*, atau yang lainnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been*

narrative text". Teks naratif biasanya digunakan untuk menampilkan data dalam penelitian kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2019: 442).

17 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan dalam pembinaan kesiswaan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dilaksanakan di SMK BISTEK Bekasi sesuai dengan teori manajemen yang digagas oleh Terry dalam Sukarna. Teori yang dimaksud menyebutkan bahwa dalam proses perencanaan perlu membuat, memperkirakan, dan merumuskan kegiatan-kegiatan. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMK BISTEK. Perencanaan disusun dan diusulkan oleh wakil kepala sekolah bidang kesiswaan sebelum memasuki tahun ajaran baru. Kegiatan-kegiatan yang diusulkan telah dianggap sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Usulan-usulan tersebut kemudian dibahas bersama-sama dengan unsur pengurus yayasan, semua wakil kepala sekolah, dan tim manajemen sekolah. Jenis-jenis kegiatan di SMK BISTEK untuk meningkatkan kreativitas siswa yang telah disepakati dalam rapat perencanaan terdapat tiga kegiatan, yaitu seni rupa, seni tari, dan seni musik. Tiga jenis kegiatan tersebut telah berjalan di SMK BISTEK sejak sebelum pandemi covid-19 sampai dengan tahun ajaran semester genap 2022-2023. Tiga jenis seni tersebut dikemas menjadi sebuah pentas seni drama atau disebut sebagai Bistek *Art Show*. Setelah dibentuk kepanitiaan, Bistek *Art Show* disosialisasikan kepada siswa melalui media sosial dan pamflet.

Perencanaan pembinaan kesiswaan di SMK BISTEK selaras dengan tujuan pembinaan kesiswaan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas.

2. Pelaksanaan.

Pelaksanaan dalam pembinaan kesiswaan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik di SMK BISTEK telah sesuai dengan jenis kegiatan pembinaan kesiswaan yang tercantum dalam lampiran nomor empat huruf (h) tentang pembinaan seni pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 39 Tahun 2008. Pelaksanaan pentas seni atau Bistek *Art Show* diikuti oleh semua siswa dari jenjang kelas sepuluh dan kelas sebelas. Adapun jenjang kelas dua belas tidak diperkenankan mengikuti kegiatan ini dikarenakan fokus pada persiapan ujian kelulusan.

Kegiatan pentas seni ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Campbell bahwa ketika kreativitas terus dilatih, maka individu seseorang menemukan hal baru, berpikir positif, mendapatkan konsep atau cita kreatif sehingga mampu mengatasi masalah-masalah dalam dirinya. Sebagai contoh, seorang siswa diminta untuk menampilkan tarian daerah dengan bagus di hadapan orang banyak, maka dalam dirinya akan berusaha untuk menemukan konsep atau cara bagaimana agar tampil maksimal. Artinya kondisi semacam ini, melatih kemampuan peserta didik untuk melihat, menganalisis, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Contoh di atas juga sejalan dengan pendapat Bayani dalam Sari (2020: 45).

Selain itu, peneliti mengamati bahwa pentas seni drama atau Bistek *Art Show* sesuai teori yang diungkapkan oleh Sudarti tentang ciri-ciri kreativitas yaitu *aptitude* dan *nonaptitude*. Pentas drama melatih berpikir (*aptitude*) dan (*nonaptitude*) siswa. Berpikir *aptitude* memiliki makna (1) keterampilan berpikir lancar, yang berarti bahwa peserta didik dapat mencetuskan berbagai ide, pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah, saran, dan pendapat untuk berbagai tujuan sebelum atau sesudah pentas seni. (2) keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yang berarti bahwa peserta didik dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dan menemukan berbagai solusi. (3) keterampilan berpikir orisinal, yang berarti bahwa peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau sesuatu yang baru dan unik. (4) keterampilan merinci atau mengelaborasi, yang memungkinkan peserta didik menambah atau merinci sesuatu. (5) keterampilan menilai dan mengevaluasi, yang memungkinkan peserta didik membuat keputusan tentang situasi. Salah satu contohnya adalah mampu menganalisis masalah secara menyeluruh dengan terus mengajukan kata tanya “mengapa”. Tujuannya adalah untuk membuat rencana yang lebih baik di masa mendatang. Selanjutnya, pentas seni drama yang dilaksanakan di SMK BISTEK Bekasi dapat mengasah berpikir *nonaptitude*, di antaranya (1) peserta didik memiliki jiwa imajinatif yang tinggi; (2) peserta didik memiliki keingintahuan yang tinggi; (3) peserta didik mempunyai tantangan oleh keberagaman dan situasi yang belum jelas dan rumit; (4) peserta didik memiliki keberanian, tidak ragu-ragu dalam memilih keputusan; (5) peserta didik memiliki kemampuan menghargai orang lain dan juga diri sendiri.

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi tidak dapat dihilangkan dari proses manajemen setelah adanya perencanaan dan pelaksanaan. Evaluasi diperlukan agar tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan. Selain itu, evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah hasil dari kegiatan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. SMK BISTEK telah melalui tahapan evaluasi setelah dilaksanakan Bistek *Art Show*. Rapat evaluasi dilakukan dua hari setelah pelaksanaan. Rapat evaluasi dihadiri oleh unsur yayasan, semua wakil kepala sekolah, tim manajemen sekolah, dan seluruh panitia pelaksanaan. Pembahasan dalam rapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan kegiatan. Selanjutnya, hasil evaluasi dicatat dan menjadi pedoman perbaikan kegiatan yang akan datang agar kegiatan pentas seni dapat benar-benar mengasah kemampuan siswa di bidang seni tari, seni musik, dan seni rupa.

4. Faktor Pendorong dan Penghambat

Dalam pembinaan kesiswaan untuk mengembangkan kreativitas siswa memiliki banyak faktor yang mempengaruhi dari berbagai sisi, baik faktor pendorong maupun faktor penghambat. Peneliti mendapatkan informasi faktor pendorong suksesnya kegiatan pembinaan kesiswaan ini karena memiliki visi yang sama dan tim yang solid untuk mengembangkan kreativitas para siswa. Adapun faktor penghambat yang peneliti dapatkan adalah (1) kurang meratanya kemampuan seluruh siswa dalam menampilkan pentas seninya; (2) kurangnya minat siswa untuk mengikuti pentas seni dan sarana serta prasarana yang kurang memadai; (3) masih minimnya waktu untuk siswa berlatih; (3) minimnya informasi perlombaan seni tingkat kota, provinsi, dan nasional; (4) ketidakhadiran tim panitia dikarenakan sakit dan acara darurat.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini sebagai berikut:

1. Model perencanaan dalam pembinaan kesiswaan untuk mengembangkan kreativitas siswa dilakukan dengan cara penyampaian usul kegiatan oleh wakil kepala sekolah yang dianggap telah mengakomodir upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa. Setelah itu, usulan-usulan kegiatan dirapatkan bersama dengan jajaran yayasan, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan tim manajemen sekolah. Tujuan dari kegiatan pembinaan kesiswaan merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
2. Model pelaksanaan yang digunakan dalam pembinaan kesiswaan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dan benar-benar memperhitungkan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Berpikir kreatif memiliki dua sifat, yaitu *aptitude* dan *nonaptitude*. *Aptitude* termasuk (1) kemampuan berpikir fleksibel atau luwes, (2) kemampuan berpikir lancar, (3) kemampuan berpikir unik, (4) kemampuan berpikir secara menyeluruh dan mengelaborasi, dan (5) kemampuan untuk menilai dan mengevaluasi. Adapun jenis *nonaptitude* termasuk, rasa ingin tahu, imajinatif, berani mengambil resiko, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta merasa tertantang oleh keberagaman.
3. Model evaluasi pembinaan kesiswaan memiliki tujuan untuk melihat apakah hasil dari kegiatan sesuai dengan perencanaan. Hasil evaluasi dicatat dan menjadi pedoman perbaikan kegiatan yang akan datang.
4. Faktor pendorong dan penghambat dijadikan sebagai modal penting untuk memahami kelemahan dan kekuatan sehingga kegiatan di masa mendatang akan menjadi lebih baik.

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran. Pertama, untuk SMK BISTEK Bekasi agar dapat mengembangkan jenis kegiatan pembinaan kesiswaan yang lain untuk mengasah kreativitas siswa. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 terdapat sepuluh materi pembinaan kesiswaan. Kedua, dalam tahap evaluasi agar memegang prinsip *continuous improvement*, artinya perbaikan yang berkelanjutan. Ketiga untuk Dinas Pendidikan terkait agar memberikan atensi yang lebih untuk memfasilitasi anak-anak peserta didik di tingkat sekolah menengah kejuruan dengan cara menyelenggarakan kegiatan-kegiatan atau perlombaan-perlombaan untuk mengasah kreativitas siswa antar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). KBBI Daring, kreativitas (*online*). Tersedia: <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/kreativitas>. (01 Maret 2023)
- Bayanie, Mareta. (2012). "Hubungan Motivasi Berprestasi dan Konsep Diri dengan Sikap Kreatif". *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol. 7 (1) 155-72.
- Campbell, David. (2017). *Mengembangkan Kreativitas diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Media Indonesia. (2023). Kreativitas dan Pendidikan Kita (*online*). Tersedia: <https://mediaindonesia.com/opini/38101/kreativitas-dan-pendidikan-kita> (07 Maret 2023).

- Moleong, L. J. (2019). *Metode Penelitian Edisi Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mundandar, Utami. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan
- Rachmawati, Y. dan Euis, K. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dekdikbud.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- SMK Bisnis dan Teknologi Bekasi. (2023). Profile (*online*). Tersedia: <https://smkbistekbekasi.sch.id/profile/bistek> (07 Maret 2023).
- Sudarti, O. D., (2020). “Pengembangan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga”. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humanioar* Vol. 5 (3) 117-127.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarna. (2011). *Dasar-Dasar Manajemen*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Sukmadinata, N. Sy. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taslim, Judfi. (2013). *Hubungan Antara Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Negeri 1 Kampar Utara Kabupaten Kampar*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

● 24% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 23% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	jurnal.uai.ac.id	Internet	3%
2	text-id.123dok.com	Internet	2%
3	pt.scribd.com	Internet	2%
4	etheses.uin-malang.ac.id	Internet	2%
5	repository.untag-sby.ac.id	Internet	2%
6	aksiologi.org	Internet	1%
7	adobsi.org	Internet	<1%
8	123dok.com	Internet	<1%
9	id.123dok.com	Internet	<1%

10	repository.iainpurwokerto.ac.id	<1%
	Internet	
11	repository.ptiq.ac.id	<1%
	Internet	
12	lib.ui.ac.id	<1%
	Internet	
13	repository.unhas.ac.id	<1%
	Internet	
14	eprints.unisnu.ac.id	<1%
	Internet	
15	media.neliti.com	<1%
	Internet	
16	ilsogno-bomboniere.com	<1%
	Internet	
17	scribd.com	<1%
	Internet	
18	tusyanah.wordpress.com	<1%
	Internet	
19	widuri.raharja.info	<1%
	Internet	
20	a-research.upi.edu	<1%
	Internet	
21	myke2686.wordpress.com	<1%
	Internet	

22	utomoreza.wordpress.com	<1%
	Internet	
23	e-journal.hamzanwadi.ac.id	<1%
	Internet	
24	ejournal.unisnu.ac.id	<1%
	Internet	
25	repository.uinjambi.ac.id	<1%
	Internet	
26	slideshare.net	<1%
	Internet	
27	Teguh Wiyono. "PENGARUH MOTIVASI SISWA DAN KREATIVITAS BEL...	<1%
	Crossref	
28	eprints.uny.ac.id	<1%
	Internet	
29	Sely Artasasta Lawongo, Tri Santoso, Magfirah Magfirah, Afadil Afadil, ...	<1%
	Crossref	
30	fr.scribd.com	<1%
	Internet	
31	hukum.papua.go.id	<1%
	Internet	
32	positori.kemdikbud.go.id	<1%
	Internet	
33	repository.radenintan.ac.id	<1%
	Internet	

34	adoc.pub Internet	<1%
35	es.scribd.com Internet	<1%
36	etheses.iainponorogo.ac.id Internet	<1%
37	garuda.kemdikbud.go.id Internet	<1%
38	international.binus.ac.id Internet	<1%
39	konsultasiskripsi.com Internet	<1%
40	ml.scribd.com Internet	<1%