Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>

HAMBATAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM MENGEMBANGKAN PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KONSELING

Ayong Lianawati¹⁾ dan Maghfirotul Lathifah²⁾

^{1,2)}Program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Adibuana Surabaya

¹⁾ayong@unipasby.ac.id, ²⁾maghfirotul@unipasby.ac.id

Histori artikel

Received:
11 Oktober 2020

Accepted:
23 Oktober 2020

Published:
1 November 2020

Abstrak

Kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan program layanan BK dibutuhkan agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan perubahan situasi pembelajaran, Metodologi, dan pola belajar siswa yang semakin baru dan kekinian. Namun seringkali mahasiswa mengeluhkan kesulitan untuk menemukan ide kreatif berkenaan dengan program yang akan dikembangkan. Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan yang dirasakan mahasiswa dalam berkeaktivitas, sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi perkuliahan selanjutnya. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dengan memberikan angket kepada 51 orang sampel penelitian, jawaban pada setiap indikator dipersentasekan kemudian dibandingkan presentase terbesar yang menunjukkan hambatan mahasiswa dalam berkeaktivitas Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa kurang senang dalam berkeaktivitas dan merasa tidak yakin dengan ide kreatif yang dimiliki. Faktor budaya yang tidak terbiasa bebas berkespresi diperkirakan yang menjadikan hambatan tersebut ada. Oleh karena itu proses pembelajaran yang harus diterapkan adalah menstimulasi mahasiswa untuk bebas mengekspresikan pemikirannya, contohnya dengan banyak melakukan *brainstorming*.

Kata-kata Kunci: hambatan kreativitas, program bimbingan konseling

Abstract. Student creativity in developing guidance and counseling service programs are needed so that they can adapt to the demands of changing learning situations, methodologies, and student learning increasingly new patterns and up to date. However, students often complain of difficulties in finding creative ideas regarding the program to be developed. The research aims to identify the barriers that students feel in creativity so that can be used as a reference in developing the next lecture strategy. The method used in this research is the descriptive method, by giving a questionnaire to 51 research samples, the answers to each indicator are percentage then compared to the largest percentage which shows student barriers in creativity. The results showed that students were less than happy with the creativity and felt unsure about their creative ideas. The cultural factors that are not accustomed to freedom of expression make these obstacles exist. Therefore, the learning process that must be applied is to stimulate students to freely express their thoughts, for example by doing a lot of brainstorming.

Keywords: barriers of creativity, guidance and counseling program

Latar Belakang

Inovasi dan kreativitas merupakan luaran pembelajaran di perguruan tinggi saat ini. Mahasiswa diharapkan bukan hanya memiliki kecakapan akademik secara teoritis, namun juga secara praktis diharapkan dapat memunculkan ide – ide dan produk kerja yang inovatif serta kreatif. Perubahan zaman dan situasi kehidupan yang cepat membuat mahasiswa harus siap dengan berbagai tuntutan, tantangan, dan persoalan yang mungkin akan dihadapinya ketika menjalankan profesinya kelak. Terutama bagi calon pendidik di era revolusi 4.0.

Suryahadikusumah & Kurniasari (2019) menjelaskan bahwa guru BK millennial pada dasarnya sebagai penghubung antara dua generasi, yaitu generasi di atas mereka dan siswa yang merupakan generasi digital. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa guru BK millennials harus mampu membuat layanan yang relevan dengan kondisi peserta didik di era 4.0, namun juga tetap menggunakan prinsip layanan bimbingan seperti yang diharapkan oleh generasi sebelumnya.

Kompetensi pribadi yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran di perkuliahan ialah kakter kreatif. Karakteristik lulusan yang kreatif akan mampu menyelesaikan masalah dengan baik, mambu berinovasi, dan membangun kolaborasi. Hasil kajian Situmorang (2016) menyatakan bahwa tingginya kreativitas mahasiswa ditandai dengan kemauan untuk bertindak secara original dalam menemukan hal yang baru dan memiliki dorongan besar dalam mewujudkan harapan tersebut.

Dalam konteks menyiapkan diri menghadapi era disrupsi, kreativitas dibutuhkan untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan perubahan situasi pembelajaran, metodologi, dan pola belajar siswa yang semakin baru dan kekinian. Kemenristekdikti (Retnanigdiyastuti, 2018) menyatakan bahwa salah satu karakteristik guru bimbingan dan konseling yang mampu mentransformasikan diri di era disrupsi adalah menerapkan pola *hybridlearning*

(mengkombinasikan *face to face* dengan online), dan multitasking secara kreatif-inovatif yang berimbang dalam peningkatan layanan bimbingan dan konseling yang berkualitas.

Dengan demikian pengembangan program layanan merupakan bentuk kreativitas yang perlu dilatih pada mahasiswa bimbingan dan konseling. Pengembangan program meliputi pengembangan konten layanan, media, dan strategi penyampaian. Baik dalam penyusunan skripsi, maupun tugas perkuliahan mahasiswa digiring dan diharapkan mampu membuat program layanan sebagai produk mereka. Namun seringkali mahasiswa mengeluhkan kesulitan untuk menemukan ide kreatif berkenaan dengan program yang akan dikembangkan.

Hasil pengamatan awal pada beberapa kelas di semester 6 Program studi bimbingan dan konseling UNIPA Surabaya menunjukkan ketika harus mendapat tugas mengembangkan program dan media BK mereka selalu takut salah, dan selalu membayangkan figur dosen pengampunya. Mayoritas mahasiswa mengaku bahwa mereka sebenarnya memiliki ide-ide dalam pengembangan program namun tidak berani untuk dikemukakan. Pada akhirnya yang dilakukan oleh mahasiswa adalah mencari contoh tugas yang pernah dibuat oleh angkatan sebelumnya, untuk meminimalisir mendapat penilaian yang jelek dari dosen.

Secara teoritis pada dasarnya setiap orang memiliki daya kreatif. Boulden (Ismail, 2019) menjelaskan bahwa kreativitas seseorang itu ditandai dengan kemampuan dalam menemukan gagasan baru, mampu memecahkan suatu persoalan, mampu menyelesaikan sesuatu dengan cara lain yang lebih variatif, memiliki keluwesan dalam mengalihkan suatu persoalan ke persoalan yang lain. Untuk melihat kreativitas mahasiswa dapat dimulai dari menstimulasi mereka untuk berpendapat, barulah kemudian dapat ditingkatkan pada level kreativitas yang lain.

Mahasiswa merasa kurang kreatif atau kesulitan dalam berkreasi, diperkirakan terhambat dalam proses kreatifnya, atau ada faktor lain yang mengikutinya. Dalam konsep Bloomberg (Sawyer, 2011) dijelaskan bahwa kreativitas terjadi dalam proses berpikir ketika menghadapi masalah dengan menggunakan cara yang baru, dan menghubungkannya dengan berbagai aspek. Hambatan kreativitas kemungkinan bukan hanya dalam proses kreatifnya, namun cara mahasiswa menyikapi persoalan yang diberikan dalam pembelajaran dapat mempengaruhi lemah kuatnya kreativitas mereka.

Budiharti & Jailani (2014) menyatakan bahwa kreativitas akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar mendukung individu mengeksplorasi kreativitasnya. Jika melihat konsep tersebut situasi pembelajaran yang dirasakan oleh mahasiswa pun menjadi faktor yang mendukung atau menghambat kreativitas mereka.

Memahami hambatan kreativitas merupakan hal yang penting dilakukan agar dapat diidentifikasi kemungkinan perubahan nuansa dan strategi perkuliahan yang lebih tepat. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam tidak akan berguna jika tidak berlandaskan pada kondisi empiris mahasiswa sebagai peserta didik. Jika hambatan kreativitas berhasil ditemukan, akan lebih mudah untuk mengembangkan strategi yang tepat dan relevan dalam pengembangan kreativitas.

Dengan beberapa asumsi dan faktor-faktor yang diperkirakan menjadi penghambat proses kreatif tersebut, maka dilakukanlah penelitian ini. Mengkaji secara faktual hambatan yang paling banyak dirasakan oleh mahasiswa menjadi tujuan dalam penelitian ini, sehingga dapat ditemukan gambaran perbaikan proses pembelajaran di program studi bimbingan dan konseling UNIPA Surabaya yang tepat dalam rangka mendorong kreativitas sebagai luaran lulusan program studi.

Metode

Penelitian dilakukan dengan metode deksriptif, yaitu menggambarkan secara prosesntase hambatan-hambatan yang dirasakan oleh mahasiswa ketika harus mengembangkan program bimbingan dalam mata kuliah yang mereka terima. Sampel penelitian diperoleh melalui teknik random sampling, dan mendapat sampel sejumlah 51 orang.

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket mengenai faktor-faktor yang mendukung kreativitas. Angket disusun menggunakan skala *guttman*, dengan jawaban ya/tidak. Indikator yang diungkap dalam angket antara lain 1) rasa senang, 2) keyakinan, 3) keterbukaan, dan 4) pengetahuan dasar.

Tabel 1. Kisi Kisi Angket Faktor Pendukung Kreativitas Dalam Belajar

Indikator	Deskripsi	Jumlah Item
Rasa senang	Mahasiswa suka mencari ide baru, tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan berbagai sudut pandang, dan bebas dalam mengekspresikan pemikiran juga imajinasi	7
Keyakinan	Memiliki keyakinan dengan ide yang dimiliki. Tidak khawatir akan penilaian orang lain terhadap ide kreatifnya.	8
Keterbukaan	Mampu menerima masukan dan informasi lain. Mau mendengar dan menyimak pendapat orang lain.	5
Pengetahuan dasar	Memiliki pengetahuan tentang cara mengembangkan program, perkembangan teknologi dan informasi dalam BK, dan cara menggunakan aplikasi teknologi	5

Setiap indikator tersebut dipersentasekan dan dibandingkan antara dua kelompok jawaban tersebut. Jika prosentase jawaban “tidak” lebih besar, dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut merupakan hambatan mahasiswa dalam berkreaitivitas.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian yang diperoleh telah diuraikan dalam bentuk tabel prosentase jawaban sampel penelitian. Berikut adalah uraian hasil penelitian tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengumpulan data penelitian

Indikator	Dirasakan	Tidak Dirasakan
Rasa senang	45,1 %	54,9%
Keyakinan	31,4 %	68,6%
Keterbukaan	86,3%	13,7%
Pengetahuan dasar	52,9%	47,1%

Pada indikator rasa senang 54,9 % sampel tidak merasakan kesenangan saat harus mengembangkan program layanan. Beberapa hal yang ditanyakan dalam indikator tersebut adalah kesenangan mahasiswa dalam mencari ide baru, menggunakan berbagai sudut pandang, dan bermain dengan pemikiran. Secara umum mereka kurang menyenangkan hal tersebut, dan lebih suka dengan suatu tugas yang pasti dan jelas langkah kerjanya.

Mahasiswa tidak merasakan kesenangan dalam proses kreatif, dikarenakan selalu merasa takut salah dan khawatir terlihat tidak pintar. Dalam penyelesaian masalah, mereka lebih suka jika diberikan langkah penyelesaian yang pasti, jika harus menemukan sendiri cara penyelesaiannya mereka akan kewalahan, karena minimnya pengalaman.

Indikator kedua, menjelaskan keberanian mahasiswa untuk berpendapat, menjelaskan ide yang dimiliki, serta tidak peduli pada penilaian teman. Berdasarkan Tabel 2, indikator ini 68,6% tidak dirasakan, yang berarti umumnya mahasiswa tidak yakin dengan apa yang dilakukannya dan khawatir akan penilaian teman maupun dosen atas ide kreatif mereka.

Berdasarkan jawaban pada angket, salah satu sumber kekhawatiran paling banyak ditemukan adalah persepsi pada sosok dosen. Dosen yang banyak memberikan kritik dianggap dosen yang menakutkan. Mahasiswa mengakui bahwa mereka tidak siap menjawab berbagai kritik yang dilemparkan oleh dosen.

Keterbukaan merupakan indikator mengenai mau menerima pandangan lain, dan terbuka atas sumber informasi yang ada. Sebesar 86,3% sampel merasa terbuka dan mau mendengar pendapat orang lain. Berdasarkan data temuan tersebut indikator keterbukaan tidak menjadi hambatan dalam berkreaitivitas.

Indikator terakhir mengenai pengetahuan dasar tertuju pada dimilikinya pengetahuan tentang cara mengembangkan program, perkembangan teknologi dan informasi dalam BK, dan cara menggunakan aplikasi teknologi. Umumnya mahasiswa memiliki pengetahuan tersebut, dibuktikan dengan 52,9% mahasiswa memberikan jawaban “ya” (merasakan).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dua hambatan utama yang teridentifikasi adalah rasa senang dalam berkreaitivitas dan keyakinan. Data temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian Makhashova et. al (2016) mahasiswa yang memiliki kreativitas lebih bahagia ketika proses pembelajaran dikarenakan mereka merasa telah memiliki kesempatan lebih banyak untuk mengekspresikan diri.

Dalam kajian Susanto (2017) dijelaskan faktor budaya dalam mengekspresikan diri berpengaruh pada kreativitas. Contoh yang sering terlihat adalah perbedaan budaya barat yang sering dikaitkan dengan prinsip-prinsip individualisme liberal, demokrasi, kebebasan ekspresi diri dan cita-cita kesetaraan, sedangkan budaya timur identik dengan kolektivisme, kesesuaian, tradisi, ketergantungan, harmoni sosial, dan ketertiban sosial, serta kontrol diri dan emosional. Hal tersebut berdampak pada seringkali masyarakat timur lebih memikirkan hal – hal umum, daripada ekspresi perasaan dan pemikiran pribadi.

Penyebab lainnya mahasiswa merasa tidak senang dalam mengekspresikan ide kreatif adalah menghindari perbandingan dengan rekan lainnya. Ketika ide kreatif dibandingkan dengan teman lainnya ada kekhawatiran ide mereka tidak semenarik dan sebagus ide yang lain. Kekhawatiran tentang perbandingan dengan orang lain dan tekanan evaluasi dapat menyebabkan kecemasan dan merusak keinginan untuk mengekspresikan kreativitas (Beghetto & Kauffman, 2014).

Dengan demikian, rendahnya keyakinan mahasiswa untuk mengemukakan ide kreatifnya dalam program layanan pun sangat mungkin terjadi. Mahasiswa akan khawatir akan penilaian sekitar, ada rasa takut jika yang dia buat salah dan dianggap aneh. Dalam satu decade terakhir banyak penelitian menyelidiki hubungan *self-efficacy* dengan kreativitas, sebagian besar menemukan hubungan positif antara kinerja kreatif dan efikasi diri (Chuang, Shiu, & Cheng, 2010).

Pentingnya keyakinan diri dalam berkreaitivitas pun dikemukakan dalam penelitian Amrullah et.al. (2018) yang mengkaji ciri khas individu yang kreatif. Dalam penelitiannya dijelaskan ciri individu yang kreatif meliputi 1) imajinatif dan memiliki rasa keingintahuan besar, 2) memiliki keinginan mengeksplorasi hal yang tidak diketahui, 3) menyukai tantangan dan berani mencoba hal baru, serta memiliki kemampuan dalam memahami ambiguitas, dan 4), mau berusaha, keteguhan, dan percaya terhadap kemampuan yang dimilikinya.

Dukungan sosial dari lingkungan kelas perlu dibangun agar mahasiswa memiliki keyakinan dalam mengembangkan ide kreatifnya. Mahasiswa dengan self-efficacy yang tinggi adalah mereka yang mendapatkan dukungan dalam mengembangkan kreativitasnya sehingga mampu menjadi kreatif (Chang, Wang, & Lee, 2016). Bentuk dukungan yang dapat dikembangkan seperti umpan balik, dan menstimulasi untuk saling melengkapi ide.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah, perlunya pengalaman belajar yang menstimulasi kebebasan mahasiswa untuk mengekspresikan ide pemikiran, dan reflektif. Kekhawatiran mahasiswa akan penilaian orang lain perlu diimbangi dengan penilaian dirinya sehingga dia lebih yakin pada program layanan yang dikembangkannya.

Contoh pengalaman yang dapat dicoba adalah *brainstorming* dan *project based learning*. Suryahdikusumah (2018) melakukan penelitian tindakan menggunakan *project based learning (PBL)* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang media layanan BK. Refleksi dari penelitian tersebut adalah kegiatan *brainstorming* membuat mahasiswa lebih bebas berkreasi dengan idenya, dan mempermudah dalam mengolah pandangan dirinya dan pendapat temannya.

Pembelajaran yang didasarkan pada proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. PBL memiliki kekuatan yakni model pembelajaran yang berpusat pada proses pembelajaran yang lebih aktif serta kolaboratif dengan kelompoknya dari serangkaian proses proyek yang dikerjakan (Chasanah, Khoiri, & Nuroso, 2016). Pada penelitian lainnya disebutkan model PBL merupakan model pembelajaran yang memungkinkan seseorang dapat belajar dan meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan sesuatu produk dari hasil proyek yang digarapnya.

Dalam metode tersebut perbedaan pendapat dan pandangan merupakan hal yang penting dan saling melengkapi. Kekhawatiran ide mahasiswa dinilai buruk dapat diminimalisir karena antar mahasiswa akan saling melengkapi keterbatasan setiap ide yang diutarakan. Oleh karena itu, dalam setiap proses pengembangan program layanan BK porsi pertemuan kelas untuk melakukan *brainstorming* perlu dipertimbangkan.

Kesimpulan

Hambatan utama kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan program layanan BK adalah kurang senang dalam berkreaitivitas dan kurang yakin pada ide kreatif yang dimilikinya. Faktor budaya yang tidak terbiasa bebas berkespresi diperkirakan yang menjadikan hambatan tersebut ada. Oleh karena itu proses pembelajaran yang harus diterapkan adalah menstimulasi mahasiswa untuk bebas mengekspresikan pemikirannya, contohnya dengan banyak melakukan *brainstorming*.

Daftar Pustaka

- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi sistematis aspek kreativitas dalam konteks pendidikan. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187-200.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69.
- Budiharti, B. & Jailani, J. (2014). Keefektifan model pembelajaran matematika realistik ditinjau dari prestasi belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 2 (1), 27-41.
- Chang, S. H., Wang, C. L., & Lee, J. C. (2016). Do award-winning experiences benefit students' creative self-efficacy and creativity? The moderated mediation effects of perceived school support for creativity. *Learning and Individual Differences*, 51, 291–298.
- Chasanah, A. R. U., Khoiri, N., & Nuroso, H. (2016). Efektivitas model project based learning terhadap keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan kalor kelas X SMAN 1 Wonosegoro tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(1), 19-24.
- Chuang, C. F., Shiu, S. C., & Cheng, C. J. (2010). The relation of college students' process of study and creativity: The mediating effect of creative self-efficacy. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 43, 960-963.
- Ismail, I. (2019). Guru kreatif: Suatu tinjauan teoritis. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 11(2), 15-30.
- Makhashova, P., Meirmanov, A., Zhunusbekov, Z., Makasheva, O., Mirzaliyeva, E., Ermuratova, A., & Sakenov, J. (2016). On the development of professional competence in students of creative pedagogical specialties. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(11), 4660-4668.
- Retnaningdyastuti, M. T. S. R. (2018). Tantangan dan peluang siswa dan guru bk di era disrupsi. In Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling 2018.
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford university press.
- Situmorang, D. D. B. (2016). Hubungan antara potensi kreativitas dan motivasi berprestasi mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling angkatan 2010 FKIP Unika Atma Jaya. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 1(1), 6-9.
- Suryahadikusumah, A. R. (2019). Karakteristik guru BK millenial di sekolah menengah atas Kota Palembang. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 52-57.
- Suryahdikusumah, A. R. (2018). Project based learning untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa merancang media informasi BK melalui media sosial. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 2(02), 94-100.
- Susanto, E. (2017). Budaya kreatif dalam konsep dan pengembangan. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, 1(2), 191-200.