

## **PENGARUH PARTISIPASI KEGIATAN OSIS TERHADAP BERPIKIR KREATIF DALAM MEMECAHKAN MASALAH ORGANISASI PADA PENGURUS OSIS**

**Rizma Fithri dan Rendy Ferdian Anggriawan**  
Fakultas Psikologi dan Kesehatan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

**Abstrak** : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan dimana pendidikan formal lebih menekankan perkembangan kognitif saja daripada afektif. Sehingga pengajaran di sekolah, jarang ada kegiatan yang menuntut berpikir kreatif dan siswa tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif, Adapun yang menjadi masalah penelitian ini adalah "Apakah ada Pengaruh Partisipasi Kegiatan OSIS Terhadap Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Organisasi Pada Pengurus OSIS di SMPN 1 Gedangan?". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh partisipasi kegiatan OSIS terhadap berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasi. Dalam penelitian ini data disebarkan kepada seluruh pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan. Kemudian dilakukan analisis terhadap data-data yang diperoleh berupa analisis kuantitatif Hasil analisis menunjukkan bahwa partisipasi kegiatan OSIS memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap berpikir kreatif dalam memecahkan masalah pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan. Selain itu sumbangan penelitian sebesar 0,397 yang menunjukkan bahwa 40% variabel berpikir kreatif bisa dijelaskan oleh variabel independen yang digunakan dalam persamaan regresi. Sedangkan sisanya sebesar 60% dijelaskan oleh variabel lain diluar variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

**Kata kunci** : Partisipation Kegiatan OSIS; Berpikir Kreatif

**Abstract** : This research is motivated by the fact that formal education emphasizes the development of cognitive rather than affective. So the teaching in schools, there is rarely an activity that demands creative thinking and students are not stimulated to think, act, and behave creatively, As for the problem of this research is " Is there a student council Influence Activity Against Participation In Creative Thinking to Solve Problems in the Organization's Governing council?". The

*purpose of this study was to determine whether there is an influence on the participation of the student council activities creative thinking in solving organizational problems. In this study the data distributed to all council committee in SMP Negeri 1 Gedangan. Then the analysis of the data obtained in the form of quantitative analysis results showed that the participation of the student council activities has a positive and significant influence on creative thinking in solving the problem of the management council in SMP Negeri 1 Gedangan . In addition, the research contribution of 0.397 which shows that 40 % of creative thinking variables can be explained by the independent variables used in the regression equation. While the remaining 60 % is explained by other variables beyond the variables used in this study.*

**Keywords :** *Activity Partisipation OSIS; Creative Thinking*

## **PENDAHULUAN**

Perlu disadari bahwa selama ini pendidikan formal hanya menekankan perkembangan yang terbatas pada ranah kognitif saja. Sedangkan perkembangan pada ranah afektif kurang diperhatikan. Terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali ada kegiatan yang menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Contohnya adalah dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Supardi Uki S (2012: 248), siswa hanya diarahkan untuk berpikir mencari jawaban tunggal secara rinci dan mendalam terhadap suatu permasalahan, sehingga tidak terbiasa untuk mencari beberapa alternatif jawaban yang beraneka ragam dalam menyelesaikan suatu persoalan. Fakta itu sesuai yang dikatakan oleh Munandar (2009: 3) bahwa pengajaran disekolah pada umumnya hanya melatih proses berpikir konvergen, terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis. Sehingga siswa akan terbiasa dengan berpikir konvergen dan bila dihadapkan pada suatu masalah, siswa akan mengalami kesulitan memecahkan masalah secara kreatif.

Penemuan Rafi'udin (dalam Arnyana, 2009) menambah pendapat Munandar. Dalam temuannya dinyatakan bahwa terjadi keluhan tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang dimiliki oleh peserta didik karena pendidikan berpikir belum ditangani dengan baik. Oleh karena itu, penanganan kecakapan berpikir kritis dan kreatif sangat penting. Hal itu menurut Munandar (2002: 15) merupakan kemampuan yang sangat penting untuk melihat bermacam-macam kemungkinan

penyelesaian terhadap suatu problem-problem yang semakin kompleks dimana individu harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dalam persaingan yang semakin ketat. Oleh sebab itu dalam proses pengembangan berpikir pada siswa diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah.

Tujuan Pendidikan Nasional diwujudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia sebagai sumber daya manusia yang bermanfaat di segala sektor kehidupan. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, kreativitas merupakan salah satu penentu untuk dapat mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Menurut Guilford (dalam Nashori, 2004) berpikir kreatif adalah proses berpikir menyebar dengan penekanan pada segi keragaman jumlah dan kesesuaian. Menurut Woolfolk (dalam Edward, 2007) keterampilan berpikir kreatif adalah suatu keterampilan seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide baru, konstruktif, dan baik berdasarkan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang rasional, maupun persepsi dan intuisi. Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif dapat menggunakan acuan yang dibuat Munandar (2009: 192) yang mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan aspek - aspek berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, kemampuan menilai dan keterampilan mengelaborasi.

Munandar (2009: 193) mengatakan bahwa dalam berpikir kreatif. Tahap-tahap tersebut antara lain adalah tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, tahap evaluasi dan tahap revisi. Dalam proses berpikir kreatif, tahapan ini harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh meloncat-loncat sebelum tahapan yang awal sudah selesai. Karena jika dari awal tidak selesai, maka tahapan yang selanjutnya tidak bisa dilakukan.

Berpikir kreatif tumbuh subur bila ditunjang oleh faktor personal dan situasional. Menurut Coleman dan Hammen (dalam Wahyudin, 2003), faktor yang secara umum menandai orang-orang kreatif adalah bisa dari kemampuan kognitif, sikap yang terbuka, sikap yang bebas, otonom dan percaya pada diri sendiri. Dalam mengembangkan dan

mewujudkan potensi kreatifnya, seseorang dapat mengalami hambatan, kendala atau rangsangan yang dapat merusak atau mematikan kreativitasnya. Schallcross (dalam Sumardi, 2005) menggolongkan kendala atau rintangan dalam menggunakan potensi kreatif ke dalam kendala historis, biologis, fisiologis dan sosiologis.

Ali Mahmudi (2002: 176) mengatakan kemampuan berpikir kreatif juga dapat dikembangkan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkannya adalah strategi pembuatan soal, pernyataan, atau pertanyaan (*problem posing*). Selain itu bisa juga dengan cara menyediakan pilihan-pilihan pada anak atau peserta didik seperti memberi pilihan kegiatan pada anak, mengenalkan pengalaman baru dan mengizinkan atau mentoleransi anak berbuat salah.

Menurut tokoh Coleman dan Hammen (dalam Al-Khalili, 2005) perkembangan berpikir kreatif pada siswa dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari siswa, misalnya: bakat, minat, kemampuan kecerdasan dan sikap. Faktor *intern* ini biasanya diidentikkan dengan kecerdasan atau intelegensi siswa. Faktor *ekstern* atau faktor yang berasal dari luar siswa, misalnya: lingkungan sekolah, sekolah, atau masyarakat. Faktor *ekstern* yang cukup memegang andil adalah lingkungan. Lingkungan pendidikan diluar pembelajaran seperti kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dapat mempengaruhi kreatif berpikir pada siswa.

Dalam hal ini organisasi merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya. Menurut Wahyu Purhantara (2002: 153) dalam penelitiannya menyatakan kreativitas memiliki arti penting dalam sistem organisasi. Dalam menyikapi keadaan yang berubah-ubah, langkah-langkah kreatif selalu diambil oleh suatu organisasi, seperti pengembangan atau inovasi agar lebih efisien, berkreasi dengan produk baru, atau hanya berinovasi dengan produk yang sudah ada, dan sebagainya. Dalam mengembangkan kreativitas, organisasi sangat membutuhkan orang-orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan analitis. Ketika ide-ide akan diejawantahkan, organisasi membutuhkan orang-orang yang memiliki kemampuan berpikir analitis. Partisipasi dalam kegiatan OSIS juga dapat menimbulkan suatu kerjasama dan inovasi serta berpikir kreatif. Kerjasama dan inovasi ini dapat meningkatkan kreatif dalam berpikir pada siswa. Sebaliknya, bisa juga partisipasi dalam kegiatan OSIS dapat mengganggu perkembangan berpikir kreatif pada siswa

karena terlalu sibuknya berorganisasi pada siswa.

Banyak ahli memberikan pengertian mengenai konsep partisipasi. Seperti pengertian partisipasi yang dikemukakan oleh Fasli Djalal dan Dedi Supriadi, (2001: 201-202), dimana partisipasi dapat juga berarti bahwa pembuat keputusan menyarankan kelompok atau masyarakat ikut terlibat dalam bentuk penyampaian saran dan pendapat, barang, keterampilan, bahan dan jasa. Partisipasi dapat juga berarti bahwa kelompok mengenal masalah mereka sendiri, mengkaji pilihan mereka, membuat keputusan, dan memecahkan masalahnya. Cohen dan Uphoff (dalam Siti Irene Astuti, 2011) membedakan partisipasi menjadi empat jenis, yaitu partisipasi dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan, pengambilan pemanfaatan dan evaluasi.

Menurut Mulyasa (dalam Marzal, 2008) indikator keberhasilan partisipasi sekolah adalah meningkatnya saling pengertian dan saling membantu antara *stakeholders* terutama dalam setiap peningkatan mutu yang dilakukan oleh sekolah dan masyarakat. Menurut Thoha (dalam Mulyasa, 2003) ada banyak faktor yang menentukan tingkat partisipasi dalam organisasi, di mana faktor tersebut tidak berdiri sendiri melainkan berproses sebagai sebuah sistem. Suatu organisasi itu tetap eksis bahkan memiliki produktivitas tinggi mana kala tingkat partisipasi terhadap organisasi itu juga tinggi. Faktor yang menentukan tingkat partisipasi dalam organisasi, adalah tujuan, visi dan misi organisasi. Tujuan, visi dan misi organisasi merupakan fondamen dan dasar dibentuknya suatu organisasi, yang akan menentukan arah suatu organisasi dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan.

Fungsi OSIS selain sebagai wadah di sekolah, juga berfungsi sebagai motivator dan preventif. Dengan demikian secara preventif, OSIS ikut mengamankan sekolah dari segala ancaman dari luar maupun dari dalam sekolah. Dalam OSIS terdapat suatu forum yang dinamakan dengan forum organisasi yang bertujuan untuk melatih diri siswa dalam hal mengasah kemampuan berbicaranya dan untuk dapat berlatih berbicara secara aktif. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diasumsikan bahwa partisipasi kegiatan OSIS dapat mempengaruhi berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasi pada pengurus OSIS. Dengan permasalahan diatas, peneliti berminat meneliti lebih dalam tentang pengaruh partisipasi kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah terhadap berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasi pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Menurut Azwar (2010: 11) karena penelitian ini banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasil penelitian ini diwujudkan dalam angka. Lebih spesifiknya penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat pengaruh, yaitu menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah berpikir kreatif sebagai variabel terikat. Berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang mencerminkan beberapa aspek, seperti berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinil, kemampuan untuk menilai dan keterampilan untuk mengelaborasi. Sedangkan untuk variabel bebas dalam penelitian ini adalah partisipasi kegiatan OSIS. Partisipasi kegiatan OSIS adalah keterlibatan suatu individu atau kelompok dalam pencapaian tujuan dengan berpartisipasi baik dalam mengambil keputusan, pelaksanaan, pengambilan manfaat dan evaluasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah pengurus OSIS di SMPN 1 Gedangan, Sidoarjo. Alasannya karena di SMPN 1 Gedangan, terdapat siswa yang aktif berorganisasi yang mampu berpikir kreatif, seperti ikut berpartisipasi dalam memecahkan persoalan disekolah semisal menindaklanjuti kedisiplinan sekolah, hal ini tentunya sejalan dengan tujuan kegiatan OSIS. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian populasi. Dalam penelitian ini digunakan sampel dari semua populasi karena berdasarkan data kepengurusan OSIS di SMPN 1 Gedangan populasi kurang dari 100 orang, yakni 40 orang. Berpikir kreatif diungkap dengan pengembangan alat ukur yang disebut skala berpikir kreatif dan untuk mengungkap variabel partisipasi kegiatan OSIS digunakan alat ukur yang disebut skala partisipasi. Pemberian skor pada skala berpikir kreatif dan skala partisipasi kegiatan OSIS menggunakan model yang berbeda, yaitu Skala Penilaian (*Rating Scale*) untuk variabel berpikir kreatif dan Skala *Thurstone* untuk variabel partisipasi kegiatan OSIS.

Dalam menggunakan *rating scale*, rentangan alternatif pilihan jawaban setiap aspek yang diobservasi adalah berskala 1-8 yang kemudian nanti dikonversi nilainya sesuai kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti, yang artinya: 7-8 nilainya adalah 4 atau sangat kreatif, 5-6 nilainya adalah 3 atau kreatif, 3-4 nilainya adalah 2 atau kurang kreatif

dan 1-2 nilainya adalah 1 atau sangat tidak kreatif. Dalam teknik penilaian skala ini peneliti melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) bersama pembina OSIS dan kesiswaan beserta dengan keseluruhan pengurus OSIS di SMPN 1 Gedangan. Dalam forum ini peneliti memberikan dua persoalan kepada pengurus OSIS, yang mana mereka disuruh menjawab pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti dengan persoalan yang telah dibuat, sehingga nantinya ada produk yang dihasilkan oleh pengurus OSIS berupa gagasan ataupun kalimat yang telah ditulis. Dalam hal ini pembina OSIS dan guru bidang kesiswaan bertugas untuk mengobservasi pengurus OSIS dan memberikan rentangan kuantitas berupa angka pada instrumen yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan dengan jawaban yang dihasilkan oleh responden dalam menjawab persoalan yang diajukan oleh peneliti. Jadi dalam pengambilan data semua perangkat yang telah disebutkan ikut dalam berpartisipasi.

Sedangkan dalam menggunakan skala Thurstone, alternatif pilihan jawaban A sampai dengan K. Setiap item diberikan alternatif respon dengan rentang skala 11, ke sebelas rentang skala tersebut diberikan keterangan dengan huruf A sampai K. Langkah selanjutnya adalah mencari penilai atau *judges* minimal 30 orang untuk memberikan penilaian item. Instruksi yang diberikan ke penilaian sebelum melakukan penilaian adalah penilai atau *judges* diminta meletakkan item pada rentang huruf tersebut, semakin ke arah huruf A maka item tersebut menyatakan item yang *unfavorable* demikian pula sebaliknya apabila item tersebut diletakkan semakin mendekati huruf K maka item tersebut menyatakan item yang *favorable*.

Proses penilaian ini dilakukan pada semua item yang telah disusun satu per satu. Apabila seluruh item sudah dilakukan penilaian oleh seluruh penilaian atau *judges*, maka langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data seperti menghitung frekuensi, menghitung persentase, menghitung persentase kumulatif. Selanjutnya melakukan penghitungan nilai S (median) dan nilai Q dari penghitungan nilai *percentile* 25 dan *percentile* 75. Skala Thurstone menghendaki skala kita berisi butir-butir yang bervariasi lokasinya, dari butir yang menunjukkan partisipasi kegiatan OSIS rendah hingga tinggi. Artinya, kalau bisa skala kita berisi butir yang memiliki lokasi dari S=1 hingga S=10.

Setelah itu, item-item yang terpilih disusun ulang secara acak dalam format skala dengan jawaban "Ya" dan "Tidak". Skoring dilakukan hanya

pada respon "Ya" dengan memberikan nilai sebesar nilai S pada item yang dijawab "Ya", sementara yang menjawab "Tidak" tidak diberi skor (nilai 0). Untuk keperluan interpretasi, hitunglah total nilai kemudian hitung mean (rata-rata) dari nilai S yang dijawab "Ya", selanjutnya nilai mean (rata-rata) tersebut letakkan pada rentang skala 1 s/d 11.

Berdasarkan model yang berbeda diatas, maka dalam uji reabilitas juga menggunakan uji yang berbeda karena data atau angka yang dihasilkan juga berbeda, untuk variabel berpikir kreatif menggunakan rumus Cronbach's Alpha, sedangkan untuk variabel partisipasi kegiatan OSIS menggunakan rumus *Guttman Split-Half* karena data atau angka yang diperoleh merupakan angka dikotomi. Dalam uji reliabilitas variabel berpikir kreatif diperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha yang lebih besar atau  $r$  alpha (0,897) yang bernilai positif dan lebih besar dari  $r$  tabel (0,334). Jika harga  $r$  Alpha bertanda positif dan lebih besar dari  $r$  tabel, maka variabel/skala dikatakan reliabel dan sebaliknya. Berdasarkan nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar  $0.897 > 0.334$  maka instrument tersebut valid. Artinya semua item tersebut reliabel sebagai instrument pengumpul data. Kriteria lain menyebutkan, jika nilai korelasi sama dengan (=) atau lebih besar (>) dari 0.80 maka instrument tersebut reliabel dan sebaliknya (Sarwono, 2006). Berdasar nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar  $0.897 > 0.80$ , maka instrument tersebut reliabel.

Sedangkan untuk variabel partisipasi kegiatan OSIS diperoleh reliabilitas pada bagian pertama adalah 0.890 dan reliabilitas pada bagian kedua adalah 0.867. *Correlation Between Forms* adalah korelasi antar belahan dengan nilai reliabilitas 0.461. nilai reliabilitas belah dua dengan rumus *Spearman Brown* diperoleh dengan nilai 0.978, dan nilai reliabilitas *Guttman Split-Half Coefficient* adalah 0.976. Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien *Guttman Split-Half* yang lebih besar ( 0,976 ) yang bernilai positif dan lebih besar dari  $r$  tabel ( 0,334). Jika harga nilai koefisien *Gutman Split-Half* bertanda positif dan lebih besar dari  $r$  tabel, maka variabel atau skala dikatakan reliabel dan sebaliknya. Berdasarkan nilai koefisien *Guttman Split-Half* sebesar  $0.976 > 0.334$ , maka instrument tersebut dapat dikatakan valid. Artinya semua item tersebut reliabel sebagai instrument pengumpul data. Kriteria lain juga menyebutkan, apabila nilai korelasi = atau > dari 0.80 maka instrument tersebut reliabel dan sebaliknya (Sarwono, 2006). Berdasar nilai koefisien *Gutman Split-Half* sebesar  $0.976 > 0.80$ , maka instrument tersebut reliabel. Perhitungan analisis data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana.

## HASIL

Berdasarkan kaidah korelasi (*Correlations Coefficient*) jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak (Muhid, 2010), dan dari analisis data dapat diperoleh besarnya korelasi 0.630, dengan signifikansi 0.000. Karena signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti  $H_a$  diterima. Artinya ada hubungan yang signifikan antara partisipasi kegiatan OSIS dengan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasi pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan. Selain itu berdasarkan harga koefisien korelasi yang positif yaitu 0.630, maka arah hubungannya adalah positif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi partisipasi kegiatan OSIS, maka akan diikuti oleh semakin tinggi pula berpikir kreatif pada pengurus siswa, dan sebaliknya.

Sementara itu juga dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :  $Y = 36.058 + 0.208X$ , atau dengan kata lain : Berpikir Kreatif =  $36.058 + 0.208$  Partisipasi Kegiatan OSIS. Selain itu juga didapatkan nilai konstanta sebesar 36.058 yang menyatakan bahwa jika tidak ada partisipasi kegiatan OSIS, maka berpikir kreatif pada pengurus OSIS adalah 36.058. Untuk koefisien regresi sebesar 0.208 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda positif (+)), 1 skor partisipasi akan meningkatkan berpikir kreatif pada pengurus OSIS sebesar 0.208. Persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai 0.208 pada variabel partisipasi kegiatan OSIS (X) adalah bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi partisipasi kegiatan OSIS, maka akan semakin tinggi pula berpikir kreatif pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan.

Sementara itu, dari hasil perhitungan Koefisien Determinasi ( $R^2$ ), dapat disimpulkan bahwa variabel independen dalam penelitian ini mampu menerangkan 40% mengenai berpikir kreatif pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan. Sedangkan sisanya 60% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Contohnya, kemampuan kognitif seperti kecerdasan, sikap yang terbuka, sikap yang bebas, kepercayaan diri, faktor lingkungan psikososial, pengajuan masalah dan lain sebagainya.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat diperjelas dengan penelitian yang dilakukan oleh Tatag Yuli Eko Siswono, yang mempunyai kesimpulan penelitian bahwa berpikir kreatif tidak hanya dipengaruhi oleh

partisipasi, melainkan juga ada faktor lain seperti pengajuan masalah (*problem posing*). Seperti yang sudah diketahui, berpikir kreatif merupakan proses dari kreativitas. Kreativitas berkaitan dengan pemecahan masalah, dan pemecahan masalah dapat menjadi sarana untuk menilai dan mengukur kemampuan berpikir kreatif dari siswa. Dari hasil penelitian dan pendapat para ahli tampak bahwa pemecahan masalah berkaitan dengan kreativitas terutama berpikir kreatif dan begitu pula sebaliknya.

Edward (2007: 12) mendefinisikan berpikir sebagai keterampilan mental yang memadukan kecerdasan dengan pengalaman. Sehingga dapat dikatakan tidak setiap orang yang cerdas memiliki tingkat berpikir yang bagus pula, karena keterampilan berpikir yang bagus didapat juga karena adanya kebiasaan atau pengalaman, seperti pengalaman dalam bidang organisasi. Munandar juga (2009: 192) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan aspek-aspek seperti mampu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, kemampuan menilai dan keterampilan mengelaborasi.

Menurut Siswono (2008: 4), siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. Dan hal itu dapat dilakukan jika siswa mengikuti suatu perkumpulan atau organisasi, seperti berpartisipasi pada kegiatan OSIS.

Hal itu menurut Munandar (2002) merupakan kemampuan yang sangat penting untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah yang semakin kompleks dimana individu harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dalam persaingan yang semakin ketat. Oleh sebab itu dalam proses pengembangan berpikir pada siswa diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah.

Tentunya dalam suatu partisipasi berarti suatu kelompok mengenal masalah mereka sendiri, mengkaji pilihan mereka, membuat keputusan, dan memecahkan masalahnya. Menurut Cohen dan Uphoff (dalam Siti Irene Astuti D, 2011) membedakan partisipasi menjadi empat jenis, yaitu partisipasi dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan, pengambilan

pemanfaatan dan evaluasi.

Sudiarta (dalam Munandar, 2009) mengungkapkan bahwa “ikut berpartisipasi dalam kegiatan OSIS dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan itu sangat penting”. Beberapa alasan diungkapkan oleh Sudiarta (dalam Munandar, 2009) seperti kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya, berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dan bersibuk diri secara kreatif.

Hasil penelitian ini memberikan sebuah jalan terang untuk membuat siswa terutama pengurus OSIS lebih termotivasi dalam berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan OSIS. Bagi siswa yang berpikir kreatifnya tinggi akan berperan sebagai motivasi internal yang akan mendorong siswa lain agar lebih tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan OSIS. Partisipasi kegiatan OSIS akan berjalan dengan maksimal, apabila pemahaman tugas dan konsep per individu tersusun dengan baik, sehingga wajar jika partisipasi kegiatan OSIS dapat berpengaruh terhadap berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Selama melakukan penelitian ini secara keseluruhan peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam proses penelitian. Keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini antara lain adalah dalam proses dokumentasi, karena tidak semua dokumen bisa diperoleh. Selanjutnya dalam proses observasi tidak semua kegiatan dapat diikuti oleh peneliti karena alasan privasi dari sekolah. Kelemahan-kelemahan yang lain dalam penelitian ini juga terletak dari pengambilan skalanya yang sebenarnya peneliti masih belum sepenuhnya menguasai teori tentang skala *Thurstone* dan *Rating Scale*. Selain itu teori yang menjelaskan tentang berpikir kreatif bahwa berhubungan dengan partisipasi juga masih minim, karena kebanyakan partisipasi berhubungan dengan kreativitas, bukan berpikir kreatifnya. Hal lain seperti faktor suasana ketika penyebaran instrument yang kurang kondusif, karena ketika menyebarkan instrument dilakukan saat setelah ujian sekolah dan pengurus OSIS masih sibuk mengurus PPDB di sekolah. Sehingga faktor lelah juga bisa mempengaruhi subjek peneliti dalam merespon pernyataan yang diberikan oleh peneliti.

Secara garis besar, penelitian ini memberikan hasil bahwa siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan OSIS, maka kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasinya juga tinggi, begitupun

juga sebaliknya. Jika siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan OSIS, maka kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasinya juga rendah.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh partisipasi kegiatan OSIS terhadap berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasi pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan, maka diperoleh suatu kesimpulan bahwa partisipasi kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap berpikir kreatif dalam memecahkan masalah pada pengurus OSIS. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi partisipasi kegiatan OSIS, maka akan diikuti oleh semakin tinggi pula berpikir kreatif pada pengurus OSIS, dan sebaliknya. Selain itu faktor partisipasi kegiatan OSIS masih cukup kuat untuk memprediksi berpikir kreatif dalam memecahkan masalah pada pengurus OSIS di SMP Negeri 1 Gedangan.

Dalam hal ini pihak sekolah disarankan untuk tetap memperhatikan kondisi anak didiknya terutama dalam perkembangan berpikir kreatifnya, terutama dalam kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah organisasi. Dalam rangka membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas pendidikan tinggi, disarankan kepada pihak sekolah untuk menciptakan suasana yang memicu siswa untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya. Jika siswa kreatif, maka akan memudahkan siswa untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengadakan penelitian lebih lanjut disarankan untuk mencermati faktor-faktor lain yang mempengaruhi berpikir kreatif sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

## **Daftar Pustaka**

- Al Khalili, A. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Arnyana, 2009. *Kreativitas Berpikir*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djalal, F dan Supriadi, D. 2001. *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*. Yogyakarta : Adicita Karya Nusa.
- Dwiningrum, S. I. A. 2011. *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bono, E. de. 2007. *Revolusi Berpikir*. Bandung : Kaifa.
- Ghozali, I. 2009. *Desain Penelitian Eksperimen Teori , Konsep dan Analisis Data Dengan Program SPSS 16.00*. Depok : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Marzal. 2008. *Partisipasi Orang Tua Siswa dalam Kerangka Manajemen Berbasis Sekolah di MTs Negeri Yogyakarta II*. Tesis. PPS – UNY.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Rosda Karya.
- Munandar, U. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana.
- Nashori, F. 2004. *Proses Kreatif Penulis Muslim Indonesia*. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi PSIKOLOGIKA*, No. 17, Volume IX.
- Purhantara, W. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Bernardine.
- Sarwono, S, W. 2006. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Siswono, TY.E. 1999. *Metode Pemberian tugas Pengajuan Soal (Problem Posing) Dalam Pembelajaran matematika Pokok Bahasan Perbandingan di MTs Negeri Rungkut Surabaya*. Tesis Pascasarjana IKIP Surabaya.
- Suryabrata, S. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Uki, S, S. 2012. *Jurnal Formatif : Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Universitas Indraprasta PGRI.
- Wahyudin, 2003. *Menuju Kreativitas*. Jakarta: Gema Insani Press.