

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang. Hal ini terlihat dengan adanya pendidikan dapat cara berpikir masyarakat menjadi lebih maju dan menghasilkan talenta yang berkualitas. Negara-negara dengan bakat berkualitas tinggidianggap sebagai negara maju. . Oleh sebab itu, semua negara perlu memiliki pendidikan yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan di Indonesia berpedoman pada pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 khususnya pada butir ke-2 dan ke-3 yang menyatakan bahwa :

“ Pendidikan nasional Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahanzaman.“

“ Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

Pendidikan dikatakan berhasil apabila mencapai tujuan pendidikan dan mencetak lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah lembaga pendidikan formal tingkat menengah atas. Sekolah menengah kejuruan merupakan sekolah yang menyiapkan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja atau industri sesuai dengan bidang atau keahlian yang telah mereka ikuti. Dengan adanya sekolah menengah kejuruan diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan bidangnya dalam menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin berkembang seperti saat ini. Hal ini mengacu pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah, Bab I Pasal 1 pada butir ke-3 yang menyatakan bahwa Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pasal 15 tentang Sistem

Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai tujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik sebagai bekal mereka dalam memasuki dunia kerja. Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di kabupaten Bangkalan khususnya di kecamatan Kwanyar yaitu SMK AL-ASY'ARY. SMK AL-ASY'ARY merupakan sekolah formal swasta yang ada di kecamatan Kwanyar dengan beberapa jurusan salah satu nya jurusan Multimedia. Peserta didik lulusan multimedia harus memiliki skill atau kemampuan untuk memasuki dunia kerja yang semakin hari semakin berkembang. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suana kelas yang menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dan turut aktif dalam proses pembelajaran dengan cara memilih model atau metode pembelajaran yang tepat dan menarik. Selain itu peran guru juga sangat penting untuk mengasah kemampuan siswa agar siswa mampu berfikir kreatif.

Poses berfikir kreatif merupakan kemampuan proses berfikir tingkat tinggi yang harus dimiliki oleh setiap individu. Dengan berfikir kreatif mampu memunculkan ide baru dan dapat menjadi solusi penyelesaian dalam memecahkan permasalahan yang ada. Berpikir kreatif termasuk berpikir pada otak kanan, yaitu dengan fokus membuat dan mengomunikasikan hubungan baru yang lebih bermakna (Darwanto, 2019). Selain itu (Siswono, 2016) juga berpendapat Berpikir kreatif adalah sebuah proses dalam menggunakan keterampilan berpikir secara efektif untuk membantu seseorang membuat sesuatu,

mengevaluasi, dan mengaplikasikan keputusan sesuai dengan apa yang dipercaya atau dilakukan.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Dari bermacam karakter yang dimiliki peserta didik inilah yang sangat mempengaruhi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, mereka mempunyai cara sendiri dalam belajar, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah oleh sebab itu, pendidik dituntut untuk memahami berbagai masalah yang ada didalam kelas terutama karakter siswa. Dengan mengenal berbagai macam karakter siswa, pendidik harus bisa membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menggunakan metode yang tepat untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran algoritma pemograman X Multimedia di SMK Al-asy'ary yaitu bapak Jakfar, Amd.T pada hari Senin, 25 Oktober 2021 yang dilakukan oleh peneliti, menurut informasi dari beliau dalam pembelajaran algoritma pemograman, setiap memulai pelajaran beliau selalu bertanya kepada siswa tentang materi yang pernah diajarkan sebelumnya namun hanya ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan tersebut. Padahal sangat penting bagi siswa mengulang materi yang pernah diajarkan, hal yang dilakukan oleh beliau untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang pernah diajarkan sebelumnya kemudian dikaitkan dengan materi yang akan diajarkan. Rasa kurang semangat yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa kurang memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru, karena materi algoritma bersangkut paut dengan logika dan penalaran. Adapun permasalahan

yang kedua yaitu peserta didik tidak berani menyampaikan pendapatnya sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hal ini dapat dihubungkan dengan prestasi belajar peserta didik yang sebagian besar mengalami kendala dalam proses pembelajaran yaitu mereka masih belum bisa mengembangkan dan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang baik.

Algoritma pemrograman merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran pemrograman dasar. Mata pelajaran pemrograman dasar merupakan mata pelajaran produktif pada bidang keahlian multimedia di SMK Al-asy'ary yang memegang peran penting bagi siswa yang ingin menjadi seorang programmer, materi yang akan diajarkan kepada siswa yaitu materi yang berkaitan dengan langkah-langkah penyelesaian masalah dalam pembuatan suatu program atau aplikasi. Pengetahuan yang mendasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam mempelajari materi tersebut yaitu pengetahuan matematika karena algoritma itu sendiri berasal dari konsep matematika. Dalam hal ini siswa harus dilatih logikanya agar siswa mampu menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah dengan baik dan benar, sehingga peran guru disini sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah.

Kemampuan yang paling mendasar yang harus dimiliki oleh setiap individu yaitu kemampuan pemecahan masalah. Analisis Pemecahan Masalah atau Problem Solving and Decision Making (Prosdem) merupakan salah satu metode pemecahan masalah yang mengedepankan cara berpikir yang rasional (Nurhidayati, 2021) . Dijelaskan oleh polya (dalam hadi dan radiyatul, 2014) Langkah-langkah dalam pembelajaran pemecahan masalah ada 4, yaitu: (1)

memahami masalah, (2) menentukan rencana strategi pemecahan masalah, (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh. Dalam menyelesaikan masalah Peserta didik mempunyai cara sendiri sesuai dengan karakteristik dan kepribadian masing-masing individu.

Kepribadian setiap individu berbeda-beda, sangat penting untuk setiap individu mengetahui tipe kepribadiannya untuk memudahkan mereka dalam proses pembelajaran serta dapat mengetahui gaya belajar yang tepat sesuai dengan kepribadian yang dimiliki, sehingga beberapa ahli mengelompokkan setiap individu kedalam tipe-tipe kepribadian tertentu. Dalam menentukan tipe kepribadian pada setiap individu dapat dilakukan dengan cara melakukan tes kepribadian salah satunya menggunakan tes kepribadian MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*). The Myers-Briggs Type Indicator dikembangkan oleh Kathrine Cook Briggs dan putrinya. Carl Gustav Jung menjelaskan bahwa kepribadian ini dibagi melalui empat dimensi sifat dasar manusia, yaitu dimensi pemusatan perhatian yang terdiri dari *Extrovert (E) vs Introvert (I)*, dimensi memahami informasi dari luar yang terdiri dari *Sensing (S) vs Intuition (N)*, dimensi menarik kesimpulan dan keputusan yang terdiri dari *Thinking (T) vs Feeling (F)*, lalu dimensi pola hidup yang terdiri dari *Judging (J) vs Perceiving (P)* (Septiani, 2020).

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Hasanah, dkk 2017) hanya meneliti 2 tipe kepribadian yaitu tipe kepribadian rational dan tipe kepribadian artisan dengan judul “Analisis Proses Berfikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah

Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Rational dan artisan”. Hasil dari penelitian tersebut adalah berdasarkan jenis kepribadian *Myers-Briggs* dapat disimpulkan bahwa 1. siswa yang memiliki tipe kepribadian rational cenderung lebih cepat dalam memahami soal dan dapat mengungkapkan informasi yang didupakannya baik secara lisan maupun secara tulisan, (a) pada tahap persiapan subjek cenderung lebih cepat dalam memahami soal. (b) pada tahap inkubasi subjek berhenti sejenak untuk mengendapkan pikirannya sehingga dapat memunculkan ide-ide baru, bahkan sudah dapat memikirkan alternatif lain namun masih bersifat abstrak, (c) pada tahap iluminasi subjek dapat menemukan ide dan membangun gagasan baru sehingga dapat mengembangkan ide dan pikirannya dengan cara-cara yang tidak hanya terpaku pada cara yang pernah diajarkan saja. (d) Pada tahap verifikasi subjek cenderung teliti karena berhasil mengevaluasi solusi dengan cara memeriksa kembali hasil jawaban yang telah diperolehnya. (2) siswa yang memiliki tipe kepribadian artisan (a) cenderung lama dalam memperoleh informasi, (b) Pada tahap inkubasi subjek berhenti sejenak untuk mengendapkan pikirannya karena subjek lebih cepat merasa bosan dengan suasana yang menuntutnya terlalu fokus, (c) pada tahap iluminasi subjek dapat membangun solusi masalah dengan benar namun tidak bisa mengembangkan ide dan gagasannya sehingga tidak bisa menerapkan cara lain yang dimaksud pada soal dan (d) pada tahap verifikasi subjek cenderung kurang teliti karena tidak dapat mengevaluasi solusi yang didupakannya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Hanifa dan Masriyah, 2019) meneliti dua tipe kepribadian yaitu tipe kepribadian rational dan guardian dengan judul “Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah

Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Rational dan Guardian“ hasil dari peneliti tersebut adalah 1. siswa yang memiliki kepribadian rational : pada tahap persiapan subjek diawali dengan membaca soal dan subjek memahami soal, pada tahap inkubasi subjek mengedepankan informasi dengan berhenti sejenak mengerjakan soal dan melauka hal-hal lain, pada tahap iluminasi subjek dapat menjawab soal dengan baik dan benar, pada tahap verifikasi subjek melakukan pemeriksaan kembali pada jawaban yang sudah diperoleh. 2. siswa yang memiliki tipe kepribadian guardian : pada tahap persiapan subjek membaca soal dan memahami soal , pada tahap inkubasi subjek berhenti sejenak untuk mengedepankan informasi, siswa berhenti dari kegiatan mengerjakan soal pada tahap ini siswa tidak melakukan aktivitas fisik, pada tahap iluminasi subjek berhasil menemukan solusi untuk mengerjakan soal, pada tahap verifikasi subjek menerapkan ide awalnya dalam mengerjakan soal dan subjek mengecek kembali terhadap jawabannya.

Berdasarkan paparan penelitian yang sudah dijelaskan , maka dalam penelitian ini penliti mengembangkan dari 2 penelitian tersebut dengan menggunakan 4 tipe kepribadian. Dengan demikian untuk mengetahui perbedaan proses berpikir kreatif siswa dari masing-masing tipe kepribadian MBTI, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Proses Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Pada Materi Algoritma Pemograman Ditinjau Dari Tipe Kepribadian MBTI di SMK Al-ASY'ARY”**.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas , peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Guardian ?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Artisan ?
3. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Rational ?
4. Bagaimana proses berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Idealist ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis proses berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Guardian ?

2. Untuk menganalisis proses berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Artisan ?
3. Untuk menganalisis proses berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Rational ?
4. Untuk menganalisis proses berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia dalam memecahkan masalah pada materi algoritma pemograman berdasarkan tipe kepribadian Idealist ?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini, secara teoritis diharapkan mampu memberikan nilai tambah pengetahuan dibidang pendidikan dalam upaya peningkatan kemampuan berfikir kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

Dapat memberikan motivasi dan inspirasi kepada siswa agar bisa memahami tipe kepribadian yang dimiliki serta mengasah kemampuan berfikir kreatif siswa.

b. Bagi Guru :

Dapat dijadikan sebagai acuan guru saat mengajar agar lebih baik dalam menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

c. Bagi Peneliti :

Dapat menambah wawasan dalam penelitian tentang kemampuan pemecahan masalah berdasarkan tipe kepribadian *Myers-Briggs Type Indicator* yang dikelompokkan oleh David Kersey yang meliputi tipe kepribadian Guardian, Artisan, Rational, dan Idealist.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah jelaskan atas, peneliti membatasi masalah penelitian, agar masalah yang dibahas lebih fokus dan menghindari kerancuan serta perluasan masalah.

1. Penelitian dilakukan di Kelas X Multimedia SMK Al-asy'ary Kwanyar.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa berdasarkan tipe kepribadian MBTI
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa yang memiliki tipe kepribadian guardian, artisan, rational dan idealist.
4. Penelitian dilakukan hanya berfokus pada materi algoritma pemograman.

F. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, peneliti mencantumkan definisi yang terdapat pada judul penelitian. Berikut istilah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Proses Berfikir Kreatif

Proses berfikir kreatif merupakan suatu proses aktivitas berfikir yang dilakukan oleh setiap individu mengembangkan ide dan menghasilkan ide-ide baru yang luas dan berkualitas.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan bentuk dari aktivitas berfikir untuk mencari solusi dan penyelesaian masalah dari setiap permasalahan yang dihadapi oleh setiap individu.

3. Tipe Kepribadian *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI)

Tipe Kepribadian *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) merupakan tipe kepribadian yang berdasarkan pada empat dimensi antara lain : (1) dimensi pemusatan perhatian yang terdiri dari *Extrovert (E)* vs *Introvert (I)*; (2) dimensi memahami informasi dari luar yang terdiri dari *Sensing (S)* vs *Intuition (N)*; (3) dimensi menarik kesimpulan dan keputusan yang terdiri dari *Thinking (T)* vs *Feeling (F)*; (4) lalu dimensi pola hidup yang terdiri

