

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu Negara tidak pernah terlepas dari pendidikan yang ada di dalam Negara itu sendiri. Pendidikan merupakan unsur penting dikarenakan dengan adanya pendidikan akan lahir generasi-generasi penerus yang dapat mencetak sumber daya manusia yang memadai baik dari segi kualitatif maupun kuantitatif. Dengan demikian keberhasilan mutu pendidikan yang ada di Indonesia tentunya akan menjadi harapan bagi semua. Berbicara masalah pendidikan sangatlah luas, bila sudah berbicara tentang pendidikan tentu didalamnya akan membahas lebih rinci dan lebih dalam. Salah satu unsur pendidikan yang paling penting adalah siswa. Siswa disebutkan memegang komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan dikarenakan salah satu penentu berhasil tidaknya pendidikan yang ada juga tergantung dari siswa. Selain itu siswa juga menjadi pokok bahasan utama dalam pendidikan dikarenakan siswa nantinya yang akan menjadi ujung tombak dari maju tidaknya bangsa dalam beberapa tahun kedepan. Hal itu semua tentu tidak terlepas dari tujuan pendidikan dan hasil belajar.

Menurut Undang-Undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 (1) pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat bangsa

dan Negara”. Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidikan guru profesionalis yakni guru disekolah-sekolah dasar dan menengah, serta dosen di perguruan-perguruan tinggi sebagaimana yang tersirat dalam Bab XI Pasal 39 (2) UU Sisdiknas tersebut.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap dalam Syah (2013:11) pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu di artikan mampu menimbulkan tanggung jawab moril dan segala perbuatannya. Orang dewasa itu adalah orang tua si anak atau orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru sekolah, pendeta, atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala-kepala asrama dan sebagainya.

Menurut Parnes dalam Beetlestone (2013:4) berfikir kreatif yang dimaksudkan tidak menunjukkan bahwa berfikir kreatif itu berbeda secara kualitatif, berfikir kreatif merupakan proses reflektif yang merupakan bagian integral dari proses kreatif. Penyelesaian masalah memungkinkan kita untuk mengadopsi tingkah laku yang kreatif dan dorongan yang sangat kuat untuk berubah.

Menurut Munandar (2014:35) Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan. Ciri kreatif lainnya adalah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius,

misalnya kecenderungan untuk percaya pada paranormal. Kemudian minat seni dan keindahan juga lebih kuat dari rata-rata. Walaupun tidak semua orang berbakat kreatif menjadi seniman, tetapi mereka kecenderungan mempunyai minat yang cukup besar terhadap seni, sastra, musik, dan teater.

Sobur (2016:263) menurut para psikolog istilah kepribadian mempunyai arti yang lebih dari pada sekedar sifat menarik. Kepribadian seseorang itu tersusun dari semua sifat yang dimilikinya. Sifat itu bermacam-macam antara lain adalah ada yang berkenaan dengan cara orang berbuat seperti tekun dan tabah, ada yang menggambarkan sikap seperti sosialibilitas dan patriotisme, ada yang berhubungan dengan minat seperti estetis dan atletis, dan juga yang terpenting adalah temperamental emosional yang meliputi optimisme, pesimisme, mudah bergejolak dan tenang.

Mengutip pengertian dari Hypocrates dan Galenus dalam Sobur, (2016:274) manusia dapat dibagi menjadi empat tipe kepribadian menurut keadaan zat cair yang ada dalam tubuhnya diantaranya adalah Melancholicus adalah orang yang mempunyai kepribadian murung atau muram, sedangkan Sanguinicus merupakan orang yang selalu menunjukkan wajah yang berseri-seri periang atau selalu gembira dan bersifat optimis, kemudian ada Flegmaticus orang dengan kepribadian lamban dan pemalas sedangkan Cholericus yakni orang pemaarah dan agresif yang sukar untuk mengendalikan diri sendiri ketika sedang menghadapi suatu masalah.

Hasil wawancara peneliti pada hari Senin ,01 Maret 2019 dengan salah satu guru di SMKN 01 kamal yaitu ibu Amalia Riskiyanti S.Kom selaku

guru mata pelajaran produktif menyatakan bahwa siswa cenderung memiliki kepribadian yang berbeda-beda termasuk juga dalam hal berfikir kreatif dari kepribadian masing-masing siswa. Kepribadian tersebut sangat mempengaruhi tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa, karena di dalam kelas siswa tersebut tentu akan diajak untuk bernalar secara kreatif, dan siswa yang lebih banyak diam dan hanya melamun cenderung kurang kreatif dari pada siswa yang aktif untuk bertanya di dalam kelas. Menurut beliau mata pelajaran desain grafis merupakan mata pelajaran yang sangat tepat digunakan untuk kemampuan berfikir kreatif dengan kepribadian karena mata pelajaran tersebut merupakan dasar dari bidang keahlian TKI, jadi siswa diajak untuk berimajinasi dan berfikir secara kreatif dengan membuat desain berupa vector secara bebas sehingga memacu mereka untuk bekerja secara kreatif mungkin dan karena materi yang dijelaskan dalam mata pelajaran desain grafis adalah materi tentang desain dimana menggunakan corel draw seperti membuat bentuk, vector, dan garis dimana materi tersebut dapat mengolah, mengasah kemampuan siswa itu sendiri dalam berfikir kreatif sebelum belajar dari perangkat lunak, mengetahui silsilah, dan menggunakan objek computer. Hal tersebut sesuai dengan K13 yang cenderung untuk mengajak siswa, mengeksplor dan mengajarkan untuk dapat mandiri dalam setiap pembelajarannya agar sesuai dengan kreatifitas pembelajaran yang mereka dapatkan. Kepribadian pun juga berpengaruh kepada kepribadian dari mereka sesuai dengan karakter HOTS dalam K13 yakni berfikir kreatif, mengeksplorasi dan lain sebagainya.

Merujuk pada hasil penelitian observasi dari Kelas X RPL di SMKN 01 KAMAL pada mata pelajaran Desain Grafis menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara berfikir kreatif dengan kepribadian yang mereka miliki, pada saat dipertanyakan tentang bagaimana cara mereka menyelesaikan soal dan masalah maka tanpa disadari terjadi proses berfikir kreatif mereka didalamnya yang ternyata hal itu ditentukan oleh tipe-tipe kepribadian mereka. Menurut Hypocrates dan Galenus dalam Sobur (2016:274) dimana pengertian kepribadian dari manusia dapat dibagi menjadi empat tipe kepribadian menurut keadaan zat cair yang ada dalam tubuhnya diantaranya adalah *Melancholicus* adalah orang yang mempunyai kepribadian murung atau muram, sedangkan *Sanguinicus* merupakan orang yang selalu menunjukkan wajah yang berseri-seri periang atau selalu gembira dan bersifat optimis, kemudian ada *Flegmaticus* orang dengan kepribadian lamban dan pemalas sedangkan *Cholericus* yakni orang pemaarah dan agresif yang sukar untuk mengendalikan diri sendiri.

Hasil Observasi ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu oleh Yusuf & Nurihsan dalam Karno (2015:3) yang mengatakan bahwa, kepribadian merupakan salah satu kajian atau temuan-temuan hasil praktek penanganan kasus dari para ahli. Kepribadian manusia terdiri dari dua dimensi yaitu dimensi kesadaran dan dimensi ketidaksadaran. Dimensi kesadaran manusia mempunyai dua komponen pokok yaitu fungsi jiwa dan sikap jiwa yang masing-masing mempunyai peranan penting dalam orientasi manusia dalam dunianya empat jiwa pokok itu adalah pikiran, perasaan, pendirian, dan intuisi. Oleh karena itu, kepribadian seseorang berpengaruh terhadap proses

berfikir karena pikiran merupakan bagian dari fungsi jiwa yang membentuk kepribadian itu sendiri.

Hasil Penelitian terdahulu lainnya oleh Aziz dalam Karno (2015:3) mengungkapkan tidak hanya mempengaruhi proses berpikir, kepribadian juga mempengaruhi tingkat kreatifitas dari seseorang. Banyak aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat kreatifitas seseorang, diantaranya adalah faktor kepribadian. Kepribadian kreatif diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang baik berupa sikap, sifat, minat dan ciri lain yang bersifat non kognitif dan menjadi ciri-ciri khusus orang yang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi, para ahli dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan mengambil judul ANALISIS TINGKAT KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DITINJAU DARI TIPE KEPERIBADIAN SISWA (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 01 KAMAL). Yaitu dimana peneliti mencoba menghubungkan Kemampuan berfikir kreatif seseorang dengan kepribadiannya dalam mata pelajaran Desain Grafis

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas sehingga rumusan masalah yang akan diteliti yakni:

1. Bagaimana tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa yang memiliki kepribadian bertipe *Flegmaticus* pada mata pelajaran Desain Grafis?.
2. Bagaimana tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa yang memiliki kepribadian bertipe *Cholericus* pada mata pelajaran Desain Grafis?.

3. Bagaimana tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa yang memiliki kepribadian bertipe *sanguinis* pada mata pelajaran Desain Grafis?.
4. Bagaimana tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa yang memiliki kepribadian bertipe *melancholicus* pada mata pelajaran Desain Grafis?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada pertanyaan penelitian maka Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dengan kepribadian bertipe *Flegmaticus* pada mata pelajaran Desain Grafis .
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dengan kepribadian bertipe *Cholericus* pada mata pelajaran Desain Grafis.
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dengan kepribadian bertipe *sanguinis* pada mata pelajaran Desain Grafis.
4. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dengan kepribadian bertipe *melancholicus* pada mata pelajaran Desain Grafis.

1.4 Batasan Istilah

1. Tipe kepribadian yang akan diteliti adalah tipe kepribadian *Melancholicus*, *Sanguinicus*, *Flegmaticus*, *Cholericus*.
2. Peserta didik yang akan diteliti adalah peserta didik kelas X RPL 2 SMKN 01 KAMAL.
3. Instrumen Penelitian yang digunakan dalam pemecahan masalah ini adalah angket kepribadian, soal tes pemecahan masalah berfikir kreatif, dan pedoman wawancara.

4. Mata pelajaran yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berfikir kreatif dan kepribadian adalah mata Pelajaran Desain Grafis.
5. KD yang digunakan dalam penelitian ini adalah k.d 3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.
6. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti:

1. Peneliti mampu mencari bagaimana analisis dari berfikir kreatif dengan tipe kepribadian siswa.
2. Peneliti dapat menemukan bagaimana siswa tersebut dapat menuangkan kreatifitasnya pada mata pelajaran Desain Grafis.
3. Peneliti dapat memperoleh data kualitatif yang membahas tentang tipe-tipe kepribadian siswa.

b. Bagi Siswa

1. . siswa mampu mengeksplorasi dirinya sendiri dengan berfikir kreatif.
2. Siswa mampu mengetahui tipe-tipe kepribadian dalam dirinya sendiri yang selama ini belum diketahui.
3. .Siswa dapat hal-hal baru dari penelitian ini terlebih bagaimana dia dapat berdamai dan menyadari potensi apa yang ada dalam dirinya.