

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Oleh karena itu segala sesuatu yang ada pada masa kini dituntut untuk menjadi serba canggih karena adanya pergeseran zaman tersebut. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap peningkatan mutu pendidikan karena persaingan juga sudah sangat ketat pada zaman sekarang ini. Berdasarkan hal tersebut tentunya pemerintah melakukan pengembangan terhadap kurikulum yang ada karena kurikulum yang sudah ada bisa jadi kurang sesuai dan perlu di *upgrade* untuk menyesuaikan dengan apa yang ada pada zaman sekarang ini dengan menerbitkan kurikulum K13. Kurikulum 13 sebenarnya merupakan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, sehingga kurikulum 13 bisa disebut kurikulum PLUS artinya kurikulum KBK ditambah lagi kurikulum KTSP (HM. Zainuddin, 2015: 138).

Menurut Mujtahidin (2013: 204) belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti museum, di laboratorium, di hutan, dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 18 telah diterangkan bahwa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan salah satu jenjang pendidikan di Indonesia (setara SMA sederajat) yang bertujuan khusus untuk menyiapkan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja di berbagai bidang tertentu. Dengan adanya SMK ini dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan khusus sesuai bidangnya masing-masing. Dengan demikian diharapkan lulusan SMK akan lebih mudah terserap ke dunia kerja maupun industri, karena sejak awal siswa SMK sudah diajarkan dan dididik sesuai keterampilan masing-masing yang telah disesuaikan langsung dengan dunia sektor yang berkaitan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.23 Tahun 2006 Terdapat 23 Standart Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) SMK/MK diantaranya yaitu : 1) membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif dan inovatif, 2) menunjukkan kemampuan berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan, 3) menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa lulusan SMK salah satunya perlu memiliki kemampuan berfikir kreatif.

Menurut Downing (dalam Sani 2015:13) kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Kreativitas terkait dengan tiga komponen utama yakni: keterampilan berfikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis,

prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Adanya ketiga aspek tersebut bertujuan agar siswa bisa memecahkan sebuah permasalahan dengan pengajuan ide dan solusi pada permasalahan yang dihadapi. Sedangkan menurut Sandberg (dalam Sani 2015:15) berfikir sintetik (kreatif) yaitu mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Salah satu aspek intelegensi ini adalah kemampuan mendefinisikan kembali suatu permasalahan secara efektif dan berfikir mendalam.

Hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SMK Muhammadiyah 1 Lamongan yakni bapak Kurnia Yahya., S.Kom., M.Kom selaku guru mata pelajaran produktif menyatakan bahwa hasil belajar siswa hampir sama namun tetap ada beberapa siswa yang mempunyai hasil belajar dibawah rata-rata. Dari hasil belajar siswa ini berkaitan terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa, karena siswa yang aktif dalam mata pelajaran desain grafis dengan mendengarkan setiap materi dan bertanya kepada guru cenderung memiliki kemampuan berfikir kreatif yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang aktif. Sedangkan untuk siswa yang kurang aktif cenderung memiliki kreativitas rendah dengan hasil belajar yang rendah pula. Sehingga terdapat perbedaan antara siswa yang aktif dengan siswa yang kurang aktif. Menurut bapak Kurnia Yahya., S.Kom., M.Kom dengan adanya mata pelajaran desain grafis merupakan wadah yang sangat tepat untuk mengasah kemampuan berfikir kreatif siswa karena pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk kreatif agar kemampuan siswa dalam membuat desain bisa terlatih, dan nantinya hasil dari kreativitas siswa bisa dijadikan penilaian hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis.

Merujuk pada hasil wawancara dengan Bapak Kurnia Yahya, S.Kom, M.Kom selaku guru mata pelajaran desain grafis menunjukkan bahwa ada

keterikatan antara berfikir kreatif dengan hasil belajar siswa. Siswa dengan hasil belajar tinggi biasanya selalu ingin membuat hal-hal yang baru, sesuatu yang lain dari yang sudah ada pada umumnya karena mereka memiliki banyak ide maupun gagasan yang ingin mereka lakukan. Hal tersebut merupakan ciri-ciri berfikir kreatif yang imajinatif. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) imajinatif bisa berarti mempunyai atau menggunakan imajinasi (bersifat khayal). Untuk siswa dengan hasil belajar sedang biasanya mereka adalah anak yang imajinatif namun mereka kurang percaya diri dalam menyampaikan ide yang mereka miliki dan cenderung untuk membuat sesuatu sesuai dengan apa yang sudah ada pada umumnya. Sedangkan siswa dengan hasil belajar rendah biasanya terlihat kurang dalam menyampaikan ide-ide yang mereka miliki. Hal ini sejalan dengan ciri-ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Munandar (2014:36) yakni tidak kooperatif dan menolak otoritas guru, dimana siswa sebenarnya mempunyai kreativitas namun mereka merasa dibatasi oleh aturan-aturan yang ada. Sehingga dalam berpikir kreatif siswa dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa baik yang memiliki hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang mendasari penelitian ini diantaranya yaitu skripsi dari Fanni Latifah Ahadiyah (2017) dengan judul ” Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Kelas VIII SMP Negeri 17 Surakarta”. Dari penelitian tersebut dapat menyimpulkan bahwa dari keenam subjek penelitian, dua siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif paling tinggi, juga memiliki kemampuan matematika yang tinggi pula. Dari hasil tes dan hasil wawancara J6 dan J5 yang sama-sama memiliki kemampuan matematika tinggi

juga mampu menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi pula. Karena J6 dan J5 memenuhi ketiga indikator berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility* dan *originality*.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Ali Aziz Alhabbah (2015) dengan judul ” Analisis Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Luas Bangun Datar Siswa Kelas VII-G MTSN Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015”. Dari penelitian tersebut dapat menyimpulkan bahwa Siswa Kelas VII-G MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015 telah menjawab rumusan masalah yang disusun ppeneliti tentang bagaimana tingkat berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal luas bangun datar siswa kelas VII-G MTsN Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2014-2015, tingkat kreativitas yang paling dominan adalah kreativitas tingkat 3. Untuk siswa berkemampuan tinggi mencapai kreativitas Tingkat 3. Siswa berkemampuan sedang mencapai kreativitas Tingkat 3. Siswa berkemampuan rendah atau kurang mencapai kreativitas Tingkat 2. Kreativitas tertinggi mencapai tingkat 3, dan komponen kreativitas untuk mencapai tingkat 3 dari beberapa siswa yaitu kefasihan dan fleksibilitas adalah yang sering muncul dalam penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Materi Menerapkan Pembuatan Desain Berbasis Gambar Vektor Di Smk Muhammadiyah 1 Lamongan”.

1.2. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan padalatar belakang yang telah ditentukan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi pembuatan gambar berbasis vektor di SMK Muhammadiyah 1 Lamongan ?
2. Hal-hal apa saja yang dapat dilakukan guru sebagai upaya peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi pembuatan gambar berbasis vektor ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi pembuatan gambar berbasis vektor di SMK Muhammadiyah 1 Lamongan.
2. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi pembuatan gambar berbasis vektor.

1.4. Batasan Istilah

1. Peserta didik yang akan diteliti adalah siswa jurusan Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Lamongan.
2. Instrumen Penelitian yang digunakan dalam pemecahan masalah ini adalah soal tes pemecahan masalah berfikir kreatif.
3. Mata pelajaran yang digunakan untuk identifikasi kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar kognitif adalah mata pelajaran Desain Grafis.
4. KD yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD 3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.
5. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian berikutnya yang sejenis.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pihak sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, sehingga dapat bermanfaat untuk semua pihak.

- b. Bagi guru

Dapat mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa yang berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan, sehingga membantu guru untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi peserta didik

Dengan mengetahui kemampuan berfikir kreatifnya, maka diharapkan bisa menjadi motivasi bagi siswa untuk terus belajar dan menginovasikan ide siswa tentang desain dengan tujuan kemampuan dan prestasi mereka bisa berkembang baik akademik maupun non akademik.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti tentang kemampuan berfikir kreatif siswa dengan ditinjau dari hasil belajar kognitif.