

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada era globalisasi ini tidak terlepas dari peran pendidikan. Perkembangan yang sangat cepat dan pesat tersebut sebanding dengan tuntutan yang semakin rumit. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal lain berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didik, (Munandar, 2014 : 4). Untuk menghadapi tantangan tersebut, setiap individu harus memiliki prestasi akademik yang baik disamping memiliki kemampuan yang melibatkan pemikiran kritis, logis dan kreatif. Pendidikan mempunyai peran yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Selain itu, pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berkompeten dengan beberapa kemampuan yang dimiliki. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, 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.

Terdapat beberapa jalur pendidikan yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah pendidikan formal. Sebagai pendidikan formal, sekolah memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran serta mengembangkan diri dan potensi diri siswa agar terbentuk generasi penerus bangsa yang memiliki kemampuan akademis maupun nilai-nilai sikap yang baik dan mumpuni. Seseorang akan mampu menata masa depannya dengan bijaksana dan bisa berpikir lebih maju untuk kehidupannya. Salah satu pendidikan formal yang ada di Indonesia yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berkenaan dengan hal tersebut, sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 1 Ayat 6, Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Sebagai pendidikan formal, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki misi menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dan tuntutan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) SMK/MK diantaranya yakni : 1) Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif, 2) Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan, 3) Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks, 4) Menghasilkan karya kreatif, baik individual

maupun kelompok. Hal tersebut juga sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dengan demikian, lulusan SMK dapat dikatakan memiliki peluang lebih besar terserap ke dalam dunia industri dan dunia usaha. Hal tersebut dikarenakan dalam prosesnya disamping dibekali ilmu pengetahuan dan nilai-nilai sikap, siswa SMK juga dibekali dengan keterampilan tertentu yang sesuai dengan jurusan yang ditempuh, serta kemampuan kreativitas yang dibutuhkan di dunia industri dan dunia usaha.

Kreativitas merupakan salah satu hasil dari berpikir kreatif. Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada, (Slameto, 2010 : 145). Kreativitas siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.

Munandar (2014 : 43) menyatakan bahwa mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup? Mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri peserta didik? *Pertama*, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. *Kedua*, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih-lebih juga memberikan kepuasan kepada individu. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berpikir kreatif ini juga menjadi salah satu hal yang sangat penting bagi siswa, karena merupakan aktivitas yang memang harus dikembangkan dan diajarkan pada setiap mata pelajaran. Namun demikian, cara siswa dalam mengekspresikan ide-ide kreatif tersebut berbeda-beda antar siswa satu dengan siswa yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya juga berbeda-beda.

Selain dalam tingkat kemampuan berpikir kreatif, siswa juga memiliki cara yang berbeda-beda dalam memperoleh, menyimpan serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan. Perbedaan antar siswa dalam cara menyusun dan menyerap informasi tersebut dikenal sebagai gaya kognitif. Gaya kognitif dapat menunjukkan adanya variasi antar siswa dalam menganalisis dan merespon suatu tindakan kognitif yang diberikan. Gaya kognitif dapat dikonsepsikan sebagai sikap, pilihan atau strategi yang secara stabil menentukan bagaimana cara-cara seseorang yang khas dalam menerima, mengingat, berpikir dan memecahkan masalah, (Slameto, 2010 : 160-161). Salah satu gaya kognitif yang telah dikembangkan oleh para ahli serta dikenal secara meluas adalah gaya kognitif Impulsif dan Reflektif. Gaya kognitif impulsif dan reflektif merujuk pada kecenderungan siswa dalam mengambil keputusan dan bagaimana cara siswa menyerap pelajaran. Seorang reflektif atau impulsif bergantung pada kecenderungan untuk merefleksi atau memikirkan alternatif-alternatif kemungkinan-kemungkinan pemecahan suatu masalah yang bertentangan dengan kecenderungan untuk mengambil keputusan yang impulsif dalam menghadapi masalah-masalah yang sangat tidak pasti jawabannya, (Nasution, 2006 : 97).

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) yang dilakukan di SMKS Al Muhajirin Arosbaya, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas X TKJ-A pada mata pelajaran desain grafis, terdapat berbagai macam cara belajar siswa dalam menyerap dan mengolah materi serta informasi yang telah disampaikan dan dijelaskan oleh peneliti. Pada materi prinsip tata letak desain, peneliti memberikan soal pada siswa untuk membuat suatu sketsa poster dengan memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip tata letak dalam pembuatan desain grafis. Dalam proses mengerjakan soal tersebut, hanya ditemukan sebagian siswa yang cepat merespon soal, sedangkan sisanya dari siswa tersebut lambat dalam merespon soal yang diajukan oleh peneliti. Selain itu peneliti juga menemukan sebagian siswa yang membutuhkan waktu lama dalam mencari referensi atau alternatif untuk mendukung jawaban dari soal, namun ada juga beberapa siswa yang dapat langsung menemukan jawaban tanpa membutuhkan referensi atau alternatif jawaban. Setiap siswa memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda serta pengklasifikasian gaya kognitif yang berbeda. Hal tersebut merujuk pada kemungkinan siswa yang memiliki gaya kognitif berbeda akan memiliki gambaran berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal yang diberikan juga berbeda.

Selain itu, untuk mendukung hasil observasi dan pengamatan tersebut, peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 29 Oktober 2019 dengan guru pengampu mata pelajaran desain grafis di SMKS Al Muhajirin Arosbaya. Kesimpulan yang didapat dari wawancara tersebut yaitu menurut beliau mempelajari materi pelajaran prinsip tata letak merupakan hal yang sangat penting. Karena dengan mempelajari materi ini sejak dini dapat membantu dan

melatih siswa menempatkan semua elemen atau objek desain dengan baik dan tidak tumpang tindih satu sama lain, serta agar siswa mengetahui teori terlebih dahulu sebelum praktek langsung dengan menggunakan *software* aplikasi di Lab. Komputer. Selain itu, berkenaan dengan gaya kognitif siswa dalam mata pelajaran desain grafis, beliau menuturkan bahwa kemampuan siswa dalam menerima dan merespon materi yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru berbeda-beda, serta rasa ingin tau terhadap materi yang disampaikan dan diajarkan oleh guru hanya dimiliki oleh sebagian siswa. Dalam mengerjakan soal teori, terdapat beragam cara yang dilakukan oleh siswa tergantung bagaimana siswa belajar dan memahami materi yang telah dipelajari. Sedangkan dalam mengerjakan soal praktek, waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru rata-rata tergolong lebih lama dan cara yang digunakannya juga berbeda-beda. Hal tersebut dikarenakan tingkat berpikir kreatif dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menangkap materi juga berbeda-beda

Dengan mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif masing-masing siswa dengan berbagai gaya kognitif yang juga berbeda-beda, diharapkan nantinya guru dapat lebih memperhatikan siswa khususnya dalam melatih kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya dan karakteristik yang dimiliki setiap individu dalam penggunaan fungsi kognitif. Guru juga dapat mempertimbangkan kondisi belajar yang tepat dan strategi pembelajaran sesuai yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga memberikan manfaat pada kemungkinan hasil belajar siswa dapat dicapai secara optimal, serta siswa akan lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya sehingga ketika lulus nantinya siswa dapat memiliki keahlian serta peluang yang besar diterima di

perguruan tinggi, serta masuk ke dalam dunia industri dan dunia usaha. Hal tersebut sejalan dengan salah satu misi dari SMKS Al Muhajirin Arosbaya yakni “Membentuk Tenaga-Tenaga Terampil dan Profesional yang Menyesuaikan dengan Kebutuhan dan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Guna Menjawab Tantangan Masa Depan, serta Mewujudkan Unit Produksi dan Jasa (UPJ) yang Berstandar Dunia Usaha (DUDI)”.

Berkenaan dengan hal tersebut dan untuk mendukung penelitian ini, peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh 1) Siti Rahmatina, dkk (2014) dengan judul penelitian “*Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif*”. Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya kognitif reflektif pada pemecahan masalah bangun datar dan persamaan garis lurus memiliki tingkatan yang lebih tinggi daripada siswa dengan gaya kognitif impulsif. 2) D.J Purnomo, dkk (2015) dengan judul penelitian “*Tingkat Berpikir Kreatif Pada Geometri Siswa Kelas VII Ditinjau Dari Gaya Kognitif Dalam Setting Problem Based Learning*”. Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya kognitif reflektif berada ditingkat 3 (kreatif), sedangkan siswa dengan gaya kognitif impulsif berada ditingkat 1 (kurang kreatif) dan tingkat 4 (sangat kreatif). 3) Alfiatus Soleha (2018) dengan judul penelitian “*Profil Berpikir Kritis Siswa Ditinjau Dari gaya Kognitif (Reflektif-Impulsif) Dalam Memecahkan Masalah Materi Algoritma*”. Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu siswa dengan kategori gaya kognitif reflektif memenuhi semua indikator *FRISCO* yaitu indikator *Focus*, *Reason*,

Inference, Clarity dan *Overview* dan siswa dengan kategori gaya kognitif impulsif hanya memenuhi 1 indikator *FRISCO* yaitu indikator *Focus*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas serta fakta-fakta yang ada dilapangan, maka peneliti ingin membuat penelitian yang berjudul **“ANALISIS TINGKAT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF IMPULSIF DAN REFLEKTIF PADA MATERI PRINSIP TATA LETAK DESAIN GRAFIS (Studi Kasus Kelas X TKJ-A di SMKS Al Muhajirin Arosbaya)”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif pada materi prinsip tata letak desain grafis?
2. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif pada materi prinsip tata letak desain grafis?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif pada materi prinsip tata letak desain grafis.
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif pada materi prinsip tata letak desain grafis.

1.4 Batasan Istilah

1.4.1 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu proses dan rangkaian tindakan kognitif yang digunakan oleh seseorang untuk memunculkan suatu ide-ide baru, konsep baru, serta pemahaman dan penemuan karya yang baru. Hal-hal tersebut merupakan gabungan dari hal-hal sebelumnya yang belum pernah ada dan belum pernah diwujudkan maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada namun memiliki perbedaan.

1.4.2 Gaya Kognitif Impulsif

Gaya kognitif impulsif merupakan salah satu gaya kognitif siswa yang memiliki karakteristik cepat dalam menjawab soal tetapi jawaban yang diberikan cenderung salah, mengambil keputusan tanpa memikirkanya secara mendalam, serta kurang konsentrasi dalam kelas.

1.4.3 Gaya Kognitif Reflektif

Gaya kognitif reflektif merupakan salah satu gaya kognitif siswa yang memiliki karakteristik lambat dalam menjawab soal tetapi jawaban yang diberikan cenderung benar, mempertimbangkan segala alternatif sebelum mengambil keputusan dalam situasi yang tidak mempunyai penyelesaian yang mudah, serta mempunyai konsentrasi yang tinggi saat belajar.

1.4.4 Prinsip Tata Letak Desain Grafis

Prinsip tata letak desain merupakan salah satu materi dari mata pelajaran desain grafis yang wajib ditempuh oleh siswa kelas X jurusan TKJ di SMKS Al Muhajirin Arosbaya pada semester ganjil. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.3 dan 3.4 silabus mata pelajaran desain grafis. Pada materi prinsip tata letak, siswa akan diajarkan mengidentifikasi, memahami, menyusun, mengatur, memadukan, menyatukan semua unsur yang terdapat pada bidang atau ruang desain, serta menyajikan hasil akhir desain grafis dengan memperhatikan dan mempertimbangkan prinsip tata letak agar desain grafis yang dihasilkan memiliki komposisi karya visual yang sesuai, komunikatif, memiliki daya tarik serta nilai estetika. Terdapat 7 prinsip tata letak desain grafis yaitu Kesatuan (*Unity*) dan Keselarasan (*Harmony*), Keseimbangan (*Balance*), Proporsi (*Proportion*), Irama (*Rhythm*), Penekanan/Fokus dan Emphasis, Kontras (*Contrast*) dan *Variety*, serta Repetisi (*Repetition*).

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut :

a. Bagi Pihak Sekolah

Mendapatkan bantuan pemikiran dan ilmu yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan mutu dan kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa serta menyiapkan lulusan yang berkompeten.

b. Bagi Guru

Dapat mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa dengan gaya kognitif impulsif dan reflektif sehingga dapat membantu guru dalam perencanaan pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

c. Bagi Siswa

Dapat menjadi acuan dan motivasi diri siswa dalam belajar untuk mengembangkan kemampuan dirinya, khususnya kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran desain grafis.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pemahaman dan pengetahuan mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya kognitif impulsif dan reflektif.