

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi di dalam diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Menurut Fryer (dalam Beetlestone, 2012:3) Kreatifitas melibatkan pengungkapan atau pengekspresian gagasan dan perasaan serta penggunaan berbagai macam cara untuk melakukannya, misalnya melalui seni ekspresif. Menurut (Utami 2002:50) kreativitas disebut kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai

pengalaman. Belajar juga merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah 2016:87).

Siswa adalah adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik atau siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Siswa juga salah satu komponen manusiawi yang menempati posisisentral dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, siswa sebagaipihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian inginmencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehinggamenuntut dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untukmencapai tujuan belajarnya. Jadi dalam proses pembelajaran yang diperhatikan pertama kali adalah siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa, agar mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan tidak terlepas dari kegiatan siswa yang menciptakan situasi pembelajaran dan memacu siswa untuk melakukan hal-hal yang kreatif seperti : mencermati dan mengevaluasidengan tepat apa yang dicermatinya dan dapat memecahkan masalah,dan selalu bergaul dengan ide-ide. Kreativitas belajar siswa ini memegang peranan yang sangat penting

dalam pembelajaran, karena kreativitas tersebut sangat mempengaruhi kondisi belajar siswa.

Berdasarkan observasi dari peneliti pada tanggal 15 April 2019 di SMKN 1 Kamal wawancara dengan Wali kelas XI MM Ibu Camelia Arif, S.Kom, penulis menemukan indikasi sebagai berikut:

- a. Masih adanya siswa yang belum mau bertanya.
- b. Masih adanya siswa yang belum mempunyai keinginan atau kemauan untuk mencari pengalaman belajar yang baru, contohnya mencari modul di internet atau berusaha membeli buku yang berhubungan dengan pembelajaran.
- c. Masih adanya siswa yang belum berinisiatif dalam menyatakan pendapat dan keyakinannya terhadap materi pelajaran.
- d. Masih adanya siswa yang suka mencontek dalam mengerjakan tugas maupun ulangan harian.
- e. Masih adanya siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan dari guru.

1.2 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti juga mempunyai tujuan untuk melengkapi atau sebagai pembandingan penelitian terdahulu berikut ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nela Sari dengan judul “Analisis Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar tergolong Tidak Pernah.

Diketahui responden yang menyatakan Sangat Sering sebesar 30% kemudian yang menjawab Sering sebesar 27%, yang menjawab Kadang-kadang 8% dan yang menjawab Tidak Pernah sebanyak 34%. Berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar ditinjau dari keseluruhan aspek mayoritas “Tidak Pernah”. Artinya, siswa tidak pernah melaksanakan sebagian besar dari indikator Kreativitas Belajar seperti tidak pernah mencari artikel di internet untuk menambah literatur pustaka, berusaha membeli buku yang berhubungan dengan pelajaran, suka membaca buku di perpustakaan dan mencatat hal yang dianggap penting dalam pelajaran, mengulang pelajaran yang saya dapat dari sekolah di rumah, cenderung kritis mengajukan pertanyaan terhadap pernyataan siswa lain, berani memberikan sanggahan terhadap pendapat siswa lain yang kurang tepat, dan lain sebagainya. (Sari : 2013)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Inti Kana dengan judul “Analisis Tingkat Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di SMP Islam Tanen Rejotangan Tulungagung Kelas VIII A Tahun Pelajaran 2011/2012”. Pada penelitian tersebut, mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa yang dijenjangkan berdasarkan nilai. Untuk nilai 0-24 termasuk tingkat “tidak kreatif”, nilai 25-49 termasuk tingkat “kurang kreatif”, nilai 50-64 termasuk tingkat “cukup kreatif”, nilai 65-79 termasuk tingkat “kreatif”, nilai 80-100 termasuk tingkat “sangat kreatif”. Berdasarkan analisis tingkat

keaktivitas pada aspek kefasihan nilai yang diperoleh 340 untuk nilai maksimal 800, sehingga persentase kefasihan sebesar 42,5 %. Berdasarkan analisis tingkat kreativitas pada aspek fleksibilitas nilai yang diperoleh 345 untuk nilai maksimal 600, sehingga persentase fleksibilitas sebesar 57,5 %. Berdasarkan analisis tingkat kreativitas pada aspek kebaruan nilai yang diperoleh 195 untuk nilai maksimal 600, sehingga persentase kefasihan sebesar 32,5 %. Nur Inti Kana membuat suatu kesimpulan bahwa aspek kreativitas tertinggi dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) Di SMP Islam Tanen Rejotangan Tulungagung Kelas VIII A Tahun Pelajaran 2011/2012 adalah aspek fleksibilitas.

Berdasarkan indikasi - indikasi yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini dengan judul :
 “Analisis Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Ditinjau dari Hasil Belajar Materi Animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 1 Kamal.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapatlah dirumuskan masalahnya dengan:

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMKN 1 Kamal ditinjau dari hasil belajar kelompok siswa rendah?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMKN 1 Kamal ditinjau dari hasil belajar kelompok siswa menengah?

3. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMKN 1 Kamal ditinjau dari hasil belajar kelompok siswa tinggi?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa Kelas XI Multimedia pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D diSMKN 1 Kamal ditinjau dari hasil belajar kelompok siswa rendah.
2. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa Kelas XI Multimedia pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D diSMKN 1 Kamal ditinjau dari hasil belajar kelompok siswa menengah.
3. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa Kelas XI Multimedia pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D diSMKN 1 Kamal ditinjau dari hasil belajar kelompok siswa tinggi.

1.5 Batasan Istilah

a. Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang seringnya (sebab musabab, duduk perkara).

b. Kreativitas Belajar

Pengertian kreativitas secara umum adalah kemampuan mengembangkan atau menciptakan ide dan cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Sedangkan pengertian dari belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam

penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah 2016:87) Jadi, kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah masalah yang berhubungan dengan pembelajaran.

c. Materi Animasi 2D dan 3D

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi juga berasal dari kata *”Animation”* yang dalam bahasa Inggris *”to animate”* yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai **menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam.**

d. SMKN 1 Kamal

SMKN 1 Kamal adalah Sekolah menengah kejuruan negeri yang terletak di desa Telang, kecamatan kamal, kabupaten Bangkalan. Peneliti di sini memilih Kelas XI Multimedia untuk dilakukan penelitian. Karena di Kelas XI Multimedia terdapat kreativitas siswa yang beragam.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah dapat memperhatikan kreativitas siswa pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada siswa dan lebih memahami dan mengembangkan kreativitas siswa.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan sebagai pengalaman dalam merealisasikan teori yang telah didapat dibangku kuliah.

d. Bagi Pihak lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.