

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek yang sangat penting dalam upaya pemerintah untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas serta mendorong pembangunan nasional (Fatimah et al., 2024). Berbagai perubahan telah terjadi dalam sistem pendidikan Indonesia sejak masa klonial hingga era modern saat ini. Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan menjadi prioritas utama pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia. Salah satu program utama pemerintah yaitu program wajib belajar 12 tahun yang terbagi dalam beberapa jenjang, mulai dari pendidikan dasar seperti SD/MI, pendidikan menengah pertama seperti SMP/MTs, pendidikan menengah atas seperti SMA/SMK/MA, hingga perguruan tinggi (Universitas), di samping itu, tersedia pula pendidikan non-formal seperti Madrasah dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan khusus di kalangan masyarakat tertentu (Welly Kusuma Wardani, 2015). Meskipun terdapat banyak kemajuan, tantangan yang dihadapi, sistem pendidikan di Indonesia masih cukup besar, tantangan tersebut meliputi akses kesenjangan pendidikan antara wilayah perkantoran dan pedesaan, kualitas tenaga pendidik yang tidak merata, keterbatasan sarana dan para sarana serta kebutuhan untuk meningkatkan partisipasi pendidikan terutama di daerah terpencil (Fatimah et al., 2024). Hal ini mendorong pemerintah untuk terus melakukan inovasi dalam penerapan kebijakan kurikulum agar mampu menjawab tantangan global dan bisa memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia.

Salah satu inovasi pendidikan terbaru di Indonesia adalah penerapan kurikulum merdeka yang diperkenalkan oleh kemendikbudristek sebagai upaya untuk menciptakan pendidikan yang lebih relevan dengan tantangan zaman yang semakin modern ini. Kurikulum merdeka mulai diperkenalkan pada tahun 2022 dan merupakan lanjutan dari kurikulum K13, dengan tujuan utama untuk memberikan kebebasan yang lebih besar bagi satuan pendidikan baik tenaga pengajar maupun siswa (Ningsih & Sartika, 2023). Dalam aktivitas belajar mengajar. Kurikulum memiliki beberapa karakteristik diantaranya 1) fleksibel dalam pembelajaran 2) Berfokus pada materi penting dan menyediakan waktu yang cukup untuk memahami kerampilan dasar 3) model pembelajaran yang difokuskan pada proyek yang diterapkan untuk memperkuat keterampilan bersosial dan karakter sesuai dengan profil pancasila. Dengan penerapan kurikulum merdeka ini diharapkan dapat meningkatkan keterbukaan dalam dunia pendidikan yang modern, relevan serta membekali siswa dengan kemampuan untuk menghadapi abad ke-21 (Ningsih & Sartika, 2023).

Siswa abad ke-21 diharapkan mampu menguasai ilmu pengetahuan, memiliki keterampilan metakognitif, berpikir kritis dan kreatif, serta menunjukkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang efektif. (Wijayanto et al., 2020). Berpikir kreatif adalah kunci keberhasilan siswa dalam menangani berbagai tantangan di abad 21. Berpikir kreatif tidak hanya sebatas kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga mencakup keterampilan dalam menyelesaikan masalah, berinovasi, serta beradaptasi dengan situasi yang beragam (Yokhebed, 2019).

Dalam pembelajaran sketsa dan ilustrasi siswa diharapkan mampu mengekspresikan imajinasi mereka melalui karya visual, mengembangkan kemampuan untuk menciptakan gambar yang tidak hanya indah secara pandangan, tetapi juga komunikatif dan penuh makna (Nurcahyo, 2022). Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan yang besar bagi guru dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat masing-masing agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengekspresikan kreatifitas melalui tugas dan proyek, tujuannya adalah agar siswa dapat menggali potensi dirinya dalam menemukan solusi yang orisinal dan relevan terhadap berbagai permasalahan yang nyata (Ningsih, 2023). Adapun aspek yang merupakan ciri dari kemampuan berpikir kreatif terdiri dari empat aspek yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan pengembangan (*elaboration*) (Lestari & Zanthi, 2019).

Mata pelajaran sketsa dan ilustrasi dalam kurikulum merdeka mendorong siswa untuk tidak hanya mengikuti teknik-teknik standart menggambar, tetapi juga dituntut untuk menjadi individu yang kreatif, inovatif dan mampu berpikir secara mandiri (Nurcahyo, 2022). Pendekatan pembelajaran yang berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka, dimana mereka dapat bekerja secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman sekelasnya, karena kemampuan berpikir kreatif dalam seni visual menjadi modal utama bagi siswa dalam menghadapi dunia yang penuh tantangan di era digital seperti saat ini.

Peneliti juga tertarik untuk melihat perbedaan kemampuan kreatif dari sisi gender selain dari aspek fokus materi. Menurut Caravell dkk. (2024) Gender didefinisikan sebagai persepsi masyarakat tentang perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam peran, fungsi, dan tanggung jawab. Persepsi ini berasal dari konstruksi sosial, atau norma-norma yang dibuat dan diterima dalam masyarakat. Pemahaman ini tidak tetap dan dapat berubah seiring dengan waktu. Menurut Masythoh & Nuriadin (2021) Anak perempuan biasanya lebih unggul dalam menulis dan bahasa, sementara anak laki-laki lebih unggul dalam menghitung karena kemampuan spasial mereka yang lebih baik. Namun menurut Novianti et al. (2018) menyimpulkan bahwa siswa laki-laki dan perempuan memiliki penilaian yang sama tentang proses kreatif berpikir.

Berdasarkan temuan dari wawancara dengan guru mata pelajaran sketsa dan ilustrasi desain grafis kelas X SMKN 1 Kamal mengatakan bahwa siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi, tanpa adanya kemampuan berpikir kreatif siswa tidak akan maksimal dalam pengerjaan karyanya. Dalam mata pelajaran tersebut diharapkan mampu mengekspresikan imajinasi mereka melalui karya visual yang komunikatif dan bermakna. Adapun kemampuan berpikir kreatif siswa di SMKN 1 Kamal masih sekitar 30% dalam satu kelas.

Pembiasaan berpikir kreatif siswa tergantung pada masing-masing guru yang mengajar, semakin besar guru mengajak siswanya berpikir kreatif maka semakin besar pula penguasaan berpikir kreatifnya. Sedangkan proses berpikir

kreatif siswa di kelas biasanya dipancing dari berbagai pertanyaan yang menarik agar dapat merangsang proses berpikir kreatif siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, untuk mendukung penelitian ini, peneliti akan merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan, yakni penelitian yang dilaksanakan oleh 1) Assagaf dkk. (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa perempuan dalam menyelesaikan soal persamaan trigonometri bervariasi pada kategori sangat tinggi, cukup, hingga sangat rendah. Sementara itu, siswa laki-laki menunjukkan kemampuan kreatif matematis pada kategori tinggi, cukup, dan rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa baik siswa perempuan maupun laki-laki belum sepenuhnya mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Salah satu penyebabnya adalah ketidakmampuan dalam memenuhi salah satu indikator berpikir kreatif, yaitu *originality*. 2) Pratama dkk. (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa perempuan lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Siswa perempuan mencakup 52,38% dari total siswa, sementara siswa laki-laki mencapai 50%. Dibandingkan dengan siswa perempuan, siswa laki-laki lebih banyak berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah dan sedang. Siswa laki-laki maupun perempuan memiliki jumlah yang hampir seimbang pada tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi dan rendah. Dari total 16 siswa laki-laki, 4 siswa (25%) berada pada tingkat tinggi, sedangkan pada siswa perempuan, jumlah yang berada pada tingkat tinggi dan rendah masing-masing adalah 5%. 3) Masythoh dkk. (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik perempuan lebih baik dibandingkan

dengan peserta didik laki-laki dalam menyelesaikan soal pada materi barisan dan deret. Dengan demikian, faktor gender berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas serta fakta-fakta yang ada dilapangan, maka peneliti kemudian melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X DKV Di SMKN 1 Kamal pada Pelajaran Sketsa dan Ilustrasi Ditinjau dari Gender ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka penulis mengusulkan permasalahan sebagai berikut.:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik laki-laki kelas X DKV pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi di SMKN 1 Kamal?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik perempuan kelas X DKV pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi di SMKN 1 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik laki-laki di kelas X DKV pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi di SMKN 1 Kamal
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perempuan di kelas X DKV pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi di SMKN 1 Kamal

1.4 Manfaat

Adapun manfaat pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa, siswa dapat mengukur sejauh mana tingkat kemampuan berpikir kreatif dirinya yang didapatkan pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi sehingga siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dengan maksimal.
2. Bagi guru, guru dapat mengetahui atau memahami kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi, sehingga guru punya pandangan untuk memilih metode atau model pembelajaran selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara maksimal
3. Bagi peneliti, Peneliti memperoleh solusi atas permasalahan yang dihadapi sekaligus mendapatkan pengalaman berharga yang mendukung dirinya dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang profesional

1.5 Batasan Penelitian

1. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 1 Kamal. Siswa ini dipilih karena pada mata pelajaran sketsa dan ilustrasi harus mampu dalam berpikir kreatif untuk menghasilkan karya yang inovatif dan bermakna.
2. Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Pada fase E, melalui kreatifitas dan berpikir kritis peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan peralatan bahan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja di Desain Komunikasi Visual

- a. Memahami prinsip gambar sketsa dan ilustrasi
 - b. Memahami prinsip dasar dalam menggambar bentuk dan perspektif
 - c. Mengklasifikasi gambar sketsa, gambar bentuk dan perspektif
 - d. Mempraktekkan gambar sketsa dan ilustrasi dengan Teknik gambar yang sesuai
 - e. Membuat gambar bentuk dan perspektif sesuai Teknik menggambar
3. Indikator kreatifitas meliputi :
- a. Kelancaran (*Fluency*) kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai ide atau variasi gambar dalam waktu terbatas
 - b. Keluwesan (*Flexibility*) kemampuan siswa untuk menyesuaikan ide mereka menjadi berbagai bentuk dan Teknik gambar yang berbeda
 - c. Keaslian (*Originality*) kemampuan siswa untuk menghasilkan karya unik yang berbeda dengan orang lain
 - d. Pengembangan (*Elaboration*) kemampuan siswa untuk mengembangkan dan memperkaya ide dasar menjadi karya yang lebih rinci agar desain lebih bermakna

1.6 Definisi Istilah

- a. Analisis adalah proses pemecahan suatu masalah, fenomena atau Objek yang dipecah menjadi elemen-elemen yang lebih simpel supaya lebih mudah dipahami dan dipelajari. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang rinci dan menyeluruh tentang berbagai elemen yang membentuk suatu objek yang dikaji (Sugiyono 2019).
- b. Berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menciptakan ide atau gagasan baru sehingga memberikan kepercayaan kepada dirinya

untuk mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Keterampilan ini mendorong seseorang untuk menghasilkan ide secara tepat, fleksibel, dan orisinal, serta mampu mengembangkan ide tersebut secara mendalam (Primadoni1, 2023).

- c. Sketsa adalah gambar atau bentuk rancangan sederhana yang biasanya dibuat dengan cepat untuk menangkap ide atau bentuk dasar dari suatu objek. Sketsa biasanya sering digunakan sebagai panduan atau langkah awal sebelum membuat gambar yang lebih rinci. Sedangkan ilustrasi adalah sebuah gambar yang di rancang untuk memperjelas dan memperindah sebuah teks, cerita atau konsep. Ilustrasi biasanya lebih detail dan berfungsi untuk menyampaikan pesan atau perasaan tertentu yang memperkuat isi karya tersebut (Nurcahyo, 2022).