

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3. Dengan adanya undang-undang tersebut, maka salah satu tugas pokok sekolah adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa 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 dan bertanggung jawab. Peserta didik dikatakan telah mencapai perkembangannya apabila siswa dapat memperoleh pendidikan dan prestasi belajar yang sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimilikinya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.23 Tahun 2006 tentang Standar 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) menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks, 4) Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa lulusan SMK salah satunya perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif menurut Coleman dan Hammen (dalam Rakhmat, 2005: 74) adalah “*thinking which produces new methods, new concepts, new understanding, new inventions, new work of art.*” yang artinya pemikiran yang menghasilkan metode baru, konsep baru, pemahaman baru, penemuan baru, karya seni baru. Berpikir kreatif adalah gaya pemikiran yang memiliki banyak pandangan dan mampu menemukan cara berbeda dengan yang lain untuk menghasil suatu pemikiran baru, (Akbar, 2017: 3). Namun berpikir kreatif ada kaitannya dengan kreativitas.

Kreativitas berasal dari kata ‘*to create*’ artinya membuat. Dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah atau produk, (Sudarma, 2013: 9). Pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada yang banyak digunakan baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah, (Slameto, 2010: 145). Kreativitas menerjunkan seseorang ke dalam keadaan ambang yaitu keadaan antara yang ada dan belum ada. Dengan demikian seseorang yang kreatif selalu dalam kondisi kacau, ricuh, kritis, gawat, mencari-cari, mencoba-coba untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah

dipelajarinya. Selain dalam tingkat kemampuan berpikir kreatif, siswa juga memiliki cara yang berbeda-beda dalam memperoleh, menyimpan serta menerapkan pengetahuan terhadap metode pengajaran tertentu, perbedaan-perbedaan antar pribadi yang menetap dalam cara menyusun dan mengolah informasi serta pengalaman-pengalaman ini dikenal sebagai gaya kognitif.

Gaya kognitif merupakan variabel penting yang mempengaruhi pilihan-pilihan siswa dalam bidang akademik, kelanjutan perkembangan akademik, bagaimana siswa belajar serta bagaimana siswa dan guru berinteraksi di dalam kelas, (Slameto, 2010: 160). Gaya kognitif merupakan salah satu variabel kondisi belajar yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam merancang pembelajaran, terutama dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya kognitif peserta didik, (Daesmita, 2014: 145). Terdapat banyak dimensi dari gaya kognitif yang dikembangkan oleh para ahli. Salah satu diantaranya gaya kognitif yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Field Independent (FI)* artinya siswa bisa belajar secara mandiri dan *Field Dependent (FD)* artinya siswa mau belajar apabila ada pengaruh dari luar. Menurut Arifin dkk (dalam Halolo, 2016: 7), siswa dengan gaya kognitif *Field Independent (FI)* cenderung memilih belajar individual, menanggapi dengan baik, dan bebas (tidak bergantung pada orang lain), sedangkan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* cenderung memilih belajar dalam kelompok dan sering berinteraksi dengan siswa lain atau guru, memerlukan ganjaran atau penguatan yang bersifat ekstrinsik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang di dalamnya terdapat berbagai macam kejuruan yaitu seperti Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik

Sepeda Motor dan lain sebagainya. SMK bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang terampil produktif untuk dapat mengisi lowongan kerja yang ada dan mampu menciptakan lapangan kerja sesuai bidang yang dimiliki. SMKN 2 Bangkalan merupakan salah satu sekolah negeri yang mempunyai kompetensi kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan. Penelitian ini memfokuskan pada program kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan kelas X TKJ.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bersama guru mata pelajaran desain grafis, menemukan beberapa persoalan yang dihadapi siswa kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan yaitu kurang adanya variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar, siswa pasif dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru, belum maksimal dalam melakukan cara berpikir untuk membuat kelas lebih hidup dan tidak berkesan kaku atau membosankan. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa tanpa memberikan soal atau praktikan yang membuat siswa untuk berpikir kreatif atau siswa belum terbiasa dalam berpikir kreatif.

Sebagai langkah awal guru dalam kegiatan belajar mengajar, maka guru hendaknya mengetahui profil berpikir kreatif siswa dan gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*. Gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)* sangat erat kaitannya dengan berpikir kreatif, karena untuk dapat berpikir kreatif, siswa bisa menemukan bentuk ide-ide yang baru yang dimilikinya sedangkan gaya kognitif *Field Independent (FI)* siswa bisa belajar secara mandiri dan *Field Dependent (FD)* siswa mau belajar apabila ada pengaruh dari luar.

Untuk lebih mendukung penelitian ini, maka perlu adanya penelitian terdahulu yang relevan. oleh sebab itu penulis mencantumkan penelitian yang dilakukan oleh Jatu Shinta Dewi (2015), pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kategori gaya kognitif *Fied Independent (FI)* cenderung memiliki skor kreativitas yang lebih tinggi, dibandingkan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)*.

Dengan mengetahui kemampuan berpikir kreatif masing-masing siswa dengan gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*, diharapkan kepada guru mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMKN 2 Bangkalan untuk lebih memperhatikan siswanya khususnya dalam melatih kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya, karena dengan begitu siswa akan termotivasi untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam belajar dan pada akhirnya siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Sehubungan dengan hal tersebut, berpikir kreatif dan gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)* siswa merupakan salah satu aspek kepribadian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dan pengetahuan dasar yang wajib dimiliki untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Profil berpikir kreatif siswa kelas X TKJ ditinjau dari gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)* pada materi perangkat lunak pengolah gambar bitmap di SMKN 2 Bangkalan ”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah ditentukan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil berpikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)* pada materi perangkat lunak pengolahan gambar bitmap di SMKN 2 Bangkalan ?
2. Bagaimana profil berpikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* pada materi perangkat lunak pengolahan gambar bitmap di SMKN 2 Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Profil berpikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)* pada materi perangkat lunak pengolahan gambar bitmap di SMKN 2 Bangkalan.
2. Profil berpikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* pada materi perangkat lunak pengolahan gambar bitmap di SMKN 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Istilah

1.4.1 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita menginginkan munculnya ide-ide baru.

1.4.2 Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap

Perangkat lunak pengolah gambar bitmap merupakan materi pada mata pelajaran desain grafis yang ditempuh siswa di SMKN 2 Bangkalan pada semester genap. Gambar bitmap (*raster*) adalah gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (*pixel*) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar.

1.4.3 Gaya Kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*

Gaya kognitif adalah salah satu variabel kondisi belajar yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam merancang pembelajaran, terutama dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya kognitif peserta didik, *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)* merupakan tipe gaya kognitif yang mencerminkan cara analisis seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

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

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Pihak Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, sehingga menghasilkan generasi penerus bangsa yang baik.

- b. Bagi Guru

Dapat mengetahui profil berpikir kreatif siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*, sehingga membantu guru dalam merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi Peserta Didik

Dengan mengetahui profil berpikir kreatif diharapkan dapat menjadi motivasi bagi mereka untuk terus belajar sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka dapat meningkat dan mendapatkan prestasi yang baik.

- d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti khususnya mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa jurusan TKJ yang ditinjau dari gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*.