

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan nasional menurut UU. Nomor 20 tahun 2003 (dalam Ningrum, 2016: 1) adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa peserta didik perlu memiliki kemampuan aspek kognitif yaitu berpikir kreatif.

Menurut Slameto (2010: 144) berpikir kreatif berarti berpikir dalam arah yang berbeda-beda, akan diperoleh jawaban-jawaban unik yang berbeda-beda tetapi benar. Sedangkan Munandar (2014: 65) bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang mencerminkan aspek-aspek kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), dan orisinalitas dalam berpikir (*originality*), serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, atau memperinci) suatu gagasan (*elaboration*). Dengan demikian berfikir kreatif penting sekali untuk dimiliki peserta didik karena dapat membantu peserta didik

untuk dapat memikirkan, menciptakan, dan mengembangkan sesuatu yang baru melalui ide-ide, gagasan, atau pemikiran kreatif.

Operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*) merupakan mata pelajaran sistem komputer di SMK, pada mata pelajaran tersebut siswa harus dapat berpikir kreatif. Menurut Surya (2013: 44) berfikir merupakan bentuk pengenalan dengan memanipulasi sejumlah konsep abstrak. Dengan demikian pada pembelajaran Operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*) siswa diharapkan akan membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Dalam lembaga pendidikan khususnya SMK, cara berpikir kreatif siswa sayang sekali apabila kurang diperhatikan, karena siswa SMK dituntut untuk dapat menciptakan produk melalui ide-ide, gagasan, atau pemikiran kreatif siswa.

SMK merupakan sekolah kejuruan yang dituntut untuk menghasilkan siswa siap kerja. Menurut Suherman (2014: 2) menyatakan Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang harus berpusat pada anak, dimana peserta didik harus dapat belajar secara individu maupun secara berkelompok dimana siswa dapat membangun kemauan, pemahaman, dan pengetahuannya. Sedangkan menurut Slameto (2010: 159) Sasaran pendidikan dan kurikulum perlu dianalisis untuk mengetahui fungsi-fungsi mental apa yang dituju dalam pendidikan. Hendaknya suatu program yang menetap bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang ditingkatkan. Berdasarkan pendapat tersebut kurikulum 2013 sangat cocok untuk diterapkan di SMK karena Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk membangun kemauan, pemahaman, pengetahuannya, dan aktif terlebih untuk menghasilkan produk di setiap melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) di SMK PGRI 1 Bangkalan faktanya guru tidak mengajarkan siswanya untuk berpikir kreatif. Artinya, pada saat pembelajaran guru hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa tanpa memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk menggali lebih dalam pengetahuannya sendiri dan hasilnya juga sangat bertentangan, di SMK PGRI 1 Bangkalan pada mata pelajaran sistem komputer siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal dan cenderung jawaban siswa sama ketika saat mengerjakan soal Operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*). Sebagai langkah awal guru untuk menunjang pembelajaran guru harus mengetahui cara berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tersebut. Namun masing-masing peserta didik sebagai individu memiliki minat belajar yang berbeda-beda yaitu minat personal, minat situasional, dan minat taraf tinggi. Minat merupakan perasaan senang yang harus timbul dalam diri siswa pada saat pembelajaran berlangsung agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Menurut Slameto (2010:180) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Budiarti (2011: 15) Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang menimbulkan minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh para guru bidang studi. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu merupakan hal yang tidak hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Mengembangkan minat

terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya.

Menurut Munandar (2014: 50) menyatakan bahwa minat pada usia dini menjadikan mereka terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas. Oleh Karena itu, minat belajar sangat erat kaitannya dengan berpikir kreatif, karena untuk dapat berpikir kreatif, siswa tentu menggunakan minat yang dimilikinya. Berpikir kreatif penting bagi siswa SMK guna untuk bersaing di dalam dunia industri, dan sebaiknya berpikir kreatif menjadi salah satu aktivitas yang harus dikembangkan dan diajarkan pada setiap mata pelajaran. Dalam hal ini khususnya pada mata pelajaran produktif system komputer materi operasi aritmatika bilangan biner jurusan Tekni Komputer dan Jaringan (TKJ) karena pada pembelajaran tersebut siswa di latih untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya dilakukan terkait dengan penelitian berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi peluang ditinjau dari gender siswa didapatkan hasil yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nina, dkk (2014) menyatakan bahwa : 1) kemampuan berpikir kreatif siswa laki-laki dalam menyelesaikan masalah matematika terkait materi Peluang adalah siswa laki-laki memenuhi empat indikator berpikir kreatif yaitu indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan menilai. Siswa laki-laki kurang memenuhi indikator berpikir kreatif yaitu indikator penguraian. 2) kemampuan

berpikir kreatif siswa perempuan dalam menyelesaikan masalah matematika terkait matri Peluang adalah siswa perempuan memenuhi tiga indikator berpikir kreatif yaitu indikator kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Siswa perempuan tidak memenuhi dua indikator berpikir kreatif yaitu indikator penguraian dan indikator menilai.

Berdasarkan uraian di atas ada kemungkinan besar bahwa siswa kurang berminat terhadap materi manipulasi gambar vektor. Hal ini merupakan tugas guru untuk lebih mengetahui mendalam karakteristik belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut penulis mengangkat Judul “Identifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari minat siswa pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*) kelas X TKJ SMK PGRI 1 Bangkalan”.

1.2 Pertanyaan Peneliti

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

1. Bagaimana identifikasi kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki minat personal pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*) di SMK PGRI 1 Bangkalan?
2. Bagaimana identifikasi kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki minat situasional pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*) di SMK PGRI 1 Bangkalan?
3. Bagaimana identifikasi kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki minat taraf tinggi pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder*, *Ripple Carry Adder*) di SMKN PGRI 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Identifikasi kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki minat personal pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder, Ripple Carry Adder*) di SMK PGRI 1 Bangkalan.
2. Identifikasi kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki minat situasional pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder, Ripple Carry Adder*) di SMK PGRI 1 Bangkalan.
3. Identifikasi kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X TKJ yang memiliki minat taraf tinggi pada materi operasi logika arimatik (*Half-Full Adder, Ripple Carry Adder*) di SMK PGRI 1 Bangkalan.

1.4 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kerancuan dan perbedaan pemahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa batasan istilah yang perlu di definisikan antar lain sebagai berikut :

1. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan pemikiran yang memiliki banyak pandang dan mampu menemukan banyak cara berbeda untuk menghasilkan suatu pemikiran yang baru.

2. Minat

Minat merupakan suatu rasa ketertarikan atau rasa lebih suka terhadap sesuatu tanpa adanya unsur paksa dari orang lain.

3. Operasi logika arimatik (*Half-Full Adder, Ripple Carry Adder*)

Operasi logika arimatik (*Half-Full Adder, Ripple Carry Adder*) merupakan penjumlahan pada bilangan biner yang selanjutnya dikembangkan dalam rangkaian Half dan Full Adder.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai acuan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi baru yang dapat di jadikan acuan, sehingga dapat bermanfaat untuk semua pihak.

b. Bagi Guru

Dapat mengetahui identifikasi berfikir kreatif siswa yang memiliki minat belajar berbeda-beda, sehingga mampu merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat lebih meningkatkan cara berfikir kreatif dan meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan dorongan belajar siswa dalam mata pelajaran sistem komputer.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman peneliti mengenai identifikasi berpikir kreatif siswa SMK ditinjau dari minat siswa.