

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat pendidikan menurut Utami Munandar (Guru Besar Psikologi UI) adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan bakat, minat, dan kemampuannya secara optimal dan utuh (mencakup matra kognitif, afektif, dan psikomotor) (Syah, 2017). Pendidikan menurut Muhibbin Syah (2017:1) adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Selain itu, Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) yang menyatakan bahwa :

“Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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” (Syah, 2017:1).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar dengan tujuan untuk mengembangkan bakat dan minatnya yang meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimana masing-masing aspek tersebut sangat berkaitan satu sama lain.

Masalah pendidikan di Indonesia saat ini cukup memprihatinkan, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan kemandirian dalam belajar. Banyak peserta didik yang masih bersifat pasif dalam belajar, peserta

didik hanya terpaku pada apa yang diajarkan saja tanpa merasa ingin tahu atau mencari tahu sesuatu yang baru, sehingga rasa keingintahuan dari peserta didik yang kurang dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran, padahal kesadaran terhadap kemandirian belajar adalah salah satu kunci dalam mewujudkan pendidikan yang diimpikan oleh masing-masing peserta didik. Kesempurnaan dalam pendidikan akan tercipta jika peserta didik memiliki sifat kemandirian dalam belajar.

Dalam hal ini terdapat beberapa pengaruh yang dapat mempengaruhi kemandirian peserta didik selain dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Lingkungan dan tingkat pendidikan orang tua yang rendah serta sikap menyerahkan urusan pendidikan anaknya kepada sekolah (guru) menjadi pengaruh dalam kemandirian belajar pada peserta didik. Lingkungan disini meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan juga lingkungan pertemaan. Lingkungan dengan masing-masing orang yang terbiasa melakukan sesuatu secara mandiri tentu sangat mempengaruhi pertumbuhan kemandirian dari peserta didik, dan sebaliknya. Peserta didik yang hidup di lingkungan yang masing-masing orang terbiasa melakukan sesuatu secara mandiri akan memiliki tingkat kemandirian yang tinggi dalam belajar, dan sebaliknya. Selain itu, tingkat pendidikan orangtua yang rendah biasanya kurang dalam memperhatikan proses belajar anaknya, dalam artian proses belajar anaknya hanya bergantung pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru saja.

Sesuai dengan Profil Pelajar Indonesia yang meliputi bernalar kritis, kemandirian, kreatif, gotong-royong, kebhinekaan global, dan berakhlak

mulia. Serta menurut Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang SKL yang disebutkan bahwa :

“Masing-masing lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki 3 dimensi yang meliputi sikap, pengetahuan, dan juga keterampilan. Dimana pada keterampilan dinyatakan bahwa lulusan SMA/MA/SMK/MAK/SMALB/Paket C memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri”(Permendikbud, 2016).

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar pada diri peserta didik harus ditingkatkan dengan berbagai macam cara agar terbentuk peserta didik yang mandiri. Dengan demikian maka Profil Pelajar Indonesia dan SKL dapat terpenuhi. Selain itu agar peserta didik dapat menjadi generasi yang berguna di masa depan.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bahwa pendidikan Nasional bertujuan dalam pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif (PP, 2010). Dan menurut Zimmerer dkk bahwa kreativitas yaitu kemampuan dalam pengembangan ide-ide baru serta untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang yang ada (Nurlaela dkk, 2019:58). Kemampuan berpikir kreatif ini sangat dibutuhkan agar peserta didik memiliki kompetensi yang dijadikan sebagai pedoman untuk menjadi generasi yang berguna dan dapat menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang kreatif.

Terdapat banyak istilah terkait *self-regulated learning* yang memiliki kemiripan makna, meliputi kemandirian belajar, *self regulated thinking*, *self directed learning*, *self efficacy*, serta *self esteem* (Hendriana dkk, 2017:227). Menurut Hargis dan Kerlin dalam Hendriana dkk (2017:228)

bahwa kemandirian belajar merupakan proses merancang dan memantau diri dengan seksama terhadap proses kognitif dan afektif dalam menyelesaikan sebuah tugas. Kemudian Kerlin menambahkan bahwa kemandirian belajar terdiri dari dua kategori yang meliputi proses pencapaian informasi, transformasi informasi, pemantauan diri, dan perancangan, serta proses kontrol metakognitif (Hendriana dkk, 2017:228). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar (*Self-regulated Learning*) adalah sebuah perancangan serta pemantauan diri terhadap proses kegiatan kognitif dan afektif dalam menyelesaikan tugasnya dengan seksama melalui proses pencapaian informasi, transformasi, pemantauan diri, dan perancangan proses kontrol metakognitif.

Dengan adanya perancangan dan pemantauan diri dalam belajar diharapkan siswa mampu menyadari serta meningkatkan potensi yang dimilikinya yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik mereka. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab maka perlu adanya penguatan dalam pendidikan karakter. Selain itu, kemampuan yang dimiliki siswa tersebut akan semakin meningkat yang dapat digunakan sebagai pedoman di masa depannya kelak.

Desain grafis adalah mata pelajaran kompetensi keahlian yang harus diampuh oleh siswa SMK kelas XI Multimedia. Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual dimana komunikasi tersebut menggunakan sebuah karya sebagai penyampai informasi atau pesan yang akan disampaikan dengan tujuan penerima dapat dengan mudah menerima dan memahami isi pesan atau informasi tersebut. Sehingga penerima dapat memberikan respon yang sesuai dengan isi pesan atau informasi tersebut. Dalam hal ini desain grafis menjadi media komunikasi yang efektif untuk digunakan, karena komunikasi tersebut dilakukan secara visual dimana menggunakan indera penglihatan sebagai alat yang dapat menangkap informasi atau pesan dengan lebih baik. Sehingga informasi atau pesan tersebut dapat terekam dengan mudah.

Berpikir kreatif pada desain grafis sangat diperlukan. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dengan mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan yang dimiliki sehingga dalam penyampaian pesan atau informasi tersebut menjadi lebih mudah diterima dan menarik. Kemenarikan dalam penyampaian informasi atau pesan sangat berpengaruh. Semakin menarik sebuah pesan atau informasi yang disampaikan maka semakin mudah pesan tersebut dapat diterima dan dipahami oleh penerima.

Kemampuan berpikir kreatif adalah hal yang penting untuk dimiliki oleh siswa khususnya dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis. Hal tersebut disebabkan desain grafis dan berpikir kreatif tidak dapat dipisahkan. Keduanya merupakan satu kesatuan yang saling

berpengaruh. Dalam menciptakan sebuah desain dibutuhkan ide atau gagasan yang kemudian dituangkan secara kreatif hingga terbentuk sebuah karya yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak umum atau masyarakat dengan tujuan agar khalayak umum dapat dengan mudah memahami pesan atau informasi yang diberikan. Dalam hal ini desain sangat berpengaruh pada proses penyampaian informasi atau pesan kepada khalayak umum.

Setiap siswa memiliki ide sendiri dan memiliki tingkat kreativitasnya sendiri. Sehingga masing-masing siswa akan berbeda cara menyampaikan informasi atau pesan tersebut. Melalui berpikir kreatif siswa dapat mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan desain grafis, serta belajar menuangkan ide atau gagasannya dalam sebuah desain sesuai kehendaknya dan dengan kemampuannya sendiri. Dengan demikian siswa dapat terus menggali kemampuannya dalam bidang desain grafis. Sehingga kemampuan yang dimilikinya akan semakin meningkat dan berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bora, dkk (2019) menghasilkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel kelas XI IPA SMA Seminari Sinar Buana, yaitu subjek dengan kemampuan awal matematika (KAM) tinggi dapat menyelesaikan masalah dengan ide penyelesaian yang disajikan baik dengan cukup lancar dan tepat. Sedangkan subjek dengan Kemampuan Awal Matematika (KAM) sedang dapat menyelesaikan masalah dengan ide penyelesaian yang diberikan cukup baik dengan cukup lancar dan tepat. Penelitian lainnya dilakukan oleh Hadin, dkk (2018) terkait

kemampuan koneksi matematik siswa MTS ditinjau dari *Self Regulated Learning* yang menghasilkan kesimpulan meliputi : a. Siswa yang memiliki kemandirian baik melakukan kesalahan lebih sedikit daripada siswa yang memiliki kemandirian sedang dan rendah. b. Siswa yang memiliki kemandirian belajar sedang dan rendah lebih memerlukan solusi pemecahan masalah dengan pendekatan yang disesuaikan dengan latar belakang siswa di lapangan salah satunya yaitu menggunakan pendekatan berbasis masalah (Hadin dkk, 2018).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ismara, Halini & Suratman bahwa pencapaian beberapa indikator dari kemampuan berpikir kreatif matematis masih tergolong rendah. Sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis kemampuan tersebut (Jurnal Meiliana & Aripin, 2019). Kemudian pada penelitian yang telah dilakukan oleh Dina kurnia dan Attin Warmi dalam Skripsi Fineldi (2020) terkait *Self-regulated Learning* menghasilkan bahwa tingkat *self regulated learning* yang dimiliki siswa dengan perolehan persentase rata-rata SRL yang ditinjau dari fase-fase SRL sebesar 27,6%. Berada pada tingkat kriteria yang menunjukkan sebagian kecil siswa dalam pembelajaran matematika atas keinginan sendiri. Kemudian dari tiga fase SRL bahwa fase perencanaan yang dinyatakan paling rendah dari yang lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa masih rendah dalam penentuan strategi yang akan digunakan dalam belajar, serta rendahnya kesadaran diri untuk mengatur dirinya sendiri dalam proses belajar.

Selain itu, dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Fineldi (2020) terkait kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari *Self*

Regulated Learning siswa SMP Negeri 1 Kampar menghasilkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tergolong masih rendah. Dimana kemampuan siswa terkait merincikan detail-detail suatu gagasan, objek atau situasi menjadi lebih menarik menjadi paling rendah. Sedangkan kemampuan siswa yang paling tinggi terkait memikirkan lebih dari satu jawaban. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari *self regulated learning* terdapat 3 kategori yang meliputi siswa dengan kategori SRL tinggi memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi. Siswa dengan kategori SRL yang sedang memiliki kemampuan berfikir kreatif sedang. Dan Siswa dengan kategori SRL yang rendah memiliki kemampuan berfikir kreatif kurang.

Sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran desain grafis kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong yang menghasilkan bahwa pembelajaran selama di sekolah saat ini dilakukan dengan mengurangi jam mata pelajaran yang ada sehingga waktu dalam menjelaskan materi pun lebih sedikit. Sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk tetap memaksimalkan pembelajaran dan lebih meringkas materi agar mudah dipahami oleh siswa dan tidak mengurangi terlalu banyak indikator pencapaian pada materi yang seharusnya tersampaikan. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan dapat memenuhi indikator pencapaian materi tersebut.

Terlebih lagi pembelajaran *luring* baru dilaksanakan kembali setelah beberapa bulan dilaksanakan secara daring. Dimana pembelajaran daring mengakibatkan banyak kendala yang harus dilalui guru dalam melaksanakan

proses belajar mengajar, salah satunya kurangnya fasilitas (khususnya alat & bahan) untuk melaksanakan pembelajaran mata pelajaran produktif, karena pada mata pelajaran produktif sangat perlu adanya praktik secara langsung. Selain itu, guru tidak dapat memantau sejauh mana perkembangan belajar siswa secara langsung. Sehingga ini menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran produktif.

Namun dari berbagai kendala yang ada, terdapat beberapa kendala yang dapat diatasi seperti software yang dialihkan menjadi berbasis android agar dapat dengan mudah dipraktikkan menggunakan android. Sehingga hal tersebut dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam mengakses materi tersebut. Terlebih seluruh siswa sudah memiliki android masing-masing yang digunakan dalam kesehariannya. Sehingga diharapkan siswa dapat mempraktikkan dengan lancar ketika pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Namun tetap saja pembelajaran tersebut tidak dapat semaksimal pembelajaran secara *luring*. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dengan lancar tanpa ada kendala. Aktif belajar disini tidak hanya mengacu pada pembelajaran bersama guru saja, namun aktif belajar secara mandiri dengan mencari referensi lain sebagai pendukung jika materi yang ada masih dianggap kurang lengkap ataupun masih kurang paham. Dengan belajar secara mandiri inilah, siswa dapat mencapai tujuannya yaitu dapat memahami materi tersebut sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

Selain itu, dapat mendorong siswa untuk belajar menuangkan kreativitasnya dalam membuat proyek atau desain yang telah ditugaskan. Dengan belajar secara mandiri, siswa dapat lebih berkreasi dalam menyelesaikan proyek atau desain yang telah diberikan. Dengan demikian siswa dapat melatih dan mengasah kreativitas yang ada pada dirinya sendiri. Sehingga hal tersebut dapat menggali kemampuan siswa dalam berkreativitas.

Dengan uraian diatas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis jika ditinjau dari *self-regulated learning*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang analisis kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *self-regulated learning* pada mata pelajaran desain grafis kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *self-regulated learning* pada mata pelajaran desain grafis kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *self-regulated learning* pada mata pelajaran desain grafis kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong.

D. Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat didalamnya baik guru, siswa, maupun peneliti.

1. Guru

Mempermudah guru dalam mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran desain grafis. Sehingga guru dapat membantu siswa dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas serta kemandirian dalam diri siswa untuk belajar mencari pengetahuan yang lebih banyak dan lebih luas lagi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kreativitas siswa.

2. Siswa

Mempermudah siswa dalam mengetahui kemampuan berpikir kreatif yang ia miliki pada mata pelajaran desain grafis. Selain itu dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas serta kemandirian dalam diri siswa untuk belajar mencari pengetahuan yang lebih banyak dan lebih luas lagi.

3. Peneliti

Peneliti dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong, mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai *self-regulated learning*, lebih memperdalam Desain Grafis, dan dapat mengetahui serta menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *self-regulated learning*

pada mata pelajaran Desain Grafis kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan diangkat pada penelitian ini dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *self-regulated learning* pada mata pelajaran desain grafis kelas XI Multimedia di SMKN 1 Brondong.

F. Definisi Istilah

1. Berpikir kreatif

Berpikir adalah kegiatan manipulasi unsur-unsur lingkungan menggunakan lambang sehingga seseorang tidak perlu melakukan kegiatan tersebut secara nyata (Floyd L. Ruch dalam Rakhmat, 2012:67). Sedangkan kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menemukan sesuatu yang baru, menciptakan gagasan baru dengan mengkombinasikan maupun mengubah ide/gagasan yang telah ada (Nurlaela dkk, 2019:69). Berpikir kreatif meliputi mengkreasi, menemukan, berimajinasi, menduga-duga, mendesain, menemukan alternatif, menciptakan dan menghasilkan sesuatu dalam membentuk ide yang kreatif berarti munculnya sesuatu yang baru, tidak biasa, maupun memunculkan solusi dari masalah yang dihadapi (Thomas, Thorne and Small dalam Nurlaela dkk; 2019:69).

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan berpikir untuk mendapatkan kreasi, temuan, imajinasi, alternatif, solusi, ciptaan dan menghasilkan ide/gagasan baru yang tidak lazim.

2. *Self-regulated Learning* (SRL)

Self-regulated Learning ini sangat penting baik bagi siswa maupun orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya kemandirian belajar (SRL) dalam diri seseorang, orang tersebut selain dapat mengetahui, dan juga dapat memperdalam pengetahuannya terhadap sesuatu, serta dapat mengotrol dirinya sendiri. *Self-regulated learning* ini dipengaruhi oleh beberapa hal yang meliputi pikiran, perasaan/emosi seperti rasa penasaran atau keingintahuan seseorang terhadap sesuatu, strategi yang digunakan dan perilaku dalam mencapai tujuannya. Hal tersebut sesuai dengan definisi *self-regulated learning* dari Schunk dan Zimmerman, yaitu *Self-regulated Learning* (kemandirian belajar) adalah proses belajar yang terjadi akibat pengaruh dari pikiran, perasaan, strategi, serta perilaku diri yang berorientasi pada pencapaian tujuan (Schunk dan Zimmerman dalam Hendriana, 2017:228).

Self-regulated Learning memiliki banyak istilah dimana istilah-istilah tersebut memiliki kemiripan makna, yang meliputi kemandirian belajar, *self regulated thinking*, *self directed learning*, *self efficacy*, serta *self esteem* (Hendriana dkk, 2017:227). Tetapi dari istilah-istilah di atas, masing-masing memiliki definisi sendiri yang tidak sama persis, melainkan hanya terdapat kemiripan makna antara satu istilah dengan

istilah lainnya. Tentu saja dari sekian istilah terkait pengembangan kemandirian belajar ini didefinisikan oleh beberapa pakar.