

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang menghadapi berbagai persoalan, baik dari luar maupun dalam negeri. Berbagai perubahan global, seperti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan norma sosial dan budaya masyarakat, menjadi penyebab masalah ini. Perubahan ini juga berdampak pada pendidikan karena merupakan institusi yang dinamis. Pergeseran budaya yang mempengaruhi perkembangan dan kemajuan pendidikan. Manusia membutuhkan pendidikan untuk tumbuh dan berkembang. Melalui pendidikan yang berkualitas, dimungkinkan untuk menghasilkan manusia yang cakap dan berdaya saing. Kualitas pembelajaran sekarang masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu memperlambat upaya pengembangan sumber daya manusia (Charron et al., 2013). Alhasil, sistem pendidikan Indonesia diyakini kurang mampu memenuhi kebutuhan saat ini.

Menurut Undang-Undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 serta bertanggung jawab.

Haylock (Susanah & Sa'idi Amin, 2008:5), menunjukkan kriteria berfikir kreatif yaitu *kefasihan* (banyak respon yang diterima), *fleksibilitas* (banyak berbagai

macam respon yang berbeda), dan *keaslian/kebaruan* (kejelasan respon-respon dalam sebuah kelompok pasangannya).

Ungkapan "menciptakan", yang berarti "membuat", adalah asal mula kreativitas. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu, baik melalui pikiran, tindakan, maupun hasil (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 di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, (Slameto 2010: 145). Kreatifitas menempatkan seseorang dalam keadaan ambang batas, atau keadaan antara hadir dan tidak. Oleh karena itu, selain tingkat kemampuan berpikir kreatifnya, siswa juga memiliki cara berpikir yang berbeda karena seseorang yang kreatif selalu dalam keadaan *chaos*, *chaotic*, kritis, *emergency*, mencari, dan berusaha menemukan sesuatu yang belum pernah ada. dari tatanan budaya yang dipelajari. berbeda dalam cara mereka memperoleh, menyimpan, dan menggunakan teknik instruksional tertentu, perbedaan interpersonal yang terus-menerus dalam cara informasi dan pengalaman diatur dan diproses dikenal sebagai gaya kognitif. Gaya kognitif merupakan faktor signifikan yang mempengaruhi keputusan akademik siswa, ketekunan dalam belajar, proses belajar, dan interaksi antara siswa dan guru di kelas (Slameto, 2010: 160). Gaya kognitif merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan guru dalam menciptakan pembelajaran, terutama dalam memilih taktik pembelajaran yang sesuai dengan gaya kognitif siswa, menurut Daesmita (dalam Yudisthira, 2018: 3). Saat membuat materi, tujuan, atau strategi pembelajaran baru, pertimbangan harus diberikan pada preferensi kognitif siswa. Peluang terbaik hasil belajar siswa dimungkinkan dengan interaksi gaya kognitif

dengan variabel isi, tujuan pembelajaran, dan metodologi. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus mempertimbangkan gaya kognitif ketika mengembangkan pelajaran, terutama ketika memutuskan taktik pembelajaran yang sesuai untuk gaya kognitif setiap siswa. Ini karena gaya belajar tertentu diperlukan untuk jenis metode tertentu, (Usodo 2011: 97-98). Para ahli telah menciptakan berbagai dimensi gaya kognitif. Salah satu filosofi kognitif yang lazim di bidang 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 Yudhistira, 2018: 3), *Gaya Field Dependence (FD)* dan *Field Independence (FI)* adalah bentuk gaya kognitif yang menggambarkan cara analitis seseorang dalam menghadapi individu dan lingkungan, seperti gaya (FD) cenderung belajar kelompok atau bertanya ke guru. Individu dengan gaya (FI), bagaimanapun, menunjukkan pembelajaran individu atau diskrit yang lebih besar.

SMK merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal. yang di dalamnya terdapat berbagai macam kejuruan yaitu Teknik Kendaraan Ringan, Multimedia dan Keperawatan. SMK bertujuan menyiapkan terbentuknya keterampilan, kecakapan, pengertian, prilaku, sikap, kebiasaan kerja, dan apresiasi terhadap tenaga kerja yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia serta untuk mengisi lowongan kerja yang ada dan mampu menciptakan lapangan kerja sesuai bidang yang dimiliki. SMK Al-Asy'ari Kwanyar merupakan yayasan sekolah swasta yang memiliki kompetensi kejuruan Multimedia. Penelitian ini memfokuskan pada program kejuruan Multimedia kelas XII MM.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat observasi dengan guru produktif MM menentukan beberapa persoalan yang di hadapi siswa SMK Al-Asy'ari

Kwanyar yaitu kurangnya basic dan pembelajaran pada sekolah sebelumnya serta guru perlu merangsang cara berfikir kreatif agar siswa pasif dalam menyelesaikan persoalan dari guru, belum maksimal dalam melakukan cara berfikir untuk membuat kelas lebih hidup dan tidak berkesan kaku atau membosankan. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan memberikan ilmu dari guru kepada siswa tanpa memberikan soal atau praktikan yang membuat siswa untuk berfikir atau siswa belum terbiasa dalam berfikir kreatif.

Sebagai langkah awal dalam kegiatan belajar mengajar, 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 mengevaluasi dengan tepat apa yang dicermatinya dan dapat memecahkan masalah dan selalu bergaul dengan ide-ide. Gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)* sangat erat kaitannya dengan berfikir kreatif, karena untuk dapat berfikir kreatif, siswa bisa menemukan ide-ide yang baru dimilikinya sedangkan gaya kognitif *Field Independent (FI)* siswa bisa belajar secara mandiri dan *Field Dependent (FD)* siswa mau belajar jika ada pengaruh dari luar.

Untuk lebih memperkuat penelitian ini, maka perlu adanya penelitian terdahulu yang relevan. Oleh sebab itu penulis mencantumkan penelitian yang dilakukan oleh Bagaseta Yhudistira (2018), pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kategori gaya kognitif *Field Independent (FI)* mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan dalam memecahkan masalah, sedangkan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* mampu menunjukan kebaruan atau fleksibilitas.

Hasil Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Tanti Ayu Widyawati (2019) dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa mampu menyelesaikan permasalahan di tinjau dari 4 tipe kepribadian yaitu : (*plegmatis*) dapat dikategorikan tingkat berfikir kreatif pada tingkat ke 4, (*koleris*) dapat dikategorikan tingkat berfikir kreatif pada tingkat ke 3, (*sanguinis*) dapat dikategorikan tingkat berfikir kreatif pada tingkat ke 2 dan (*melancholis*) dapat dikategorikan tingkat berfikir kreatif pada tingkat ke 1 .

Hasil Penelitian terdahulu terakhir oleh Ahmad Muadirrosi (2019) dapat disimpulkan bahwa kreatifitas belajar siswa di kelompokkan menjadi 3 golongan yaitu : (HBT) hasil belajar tinggi, (HBS) hasil belajar sedang, (HBR) hasil belajar rendah dan dapat di ketahui bahwa aspek kreatifitas tertinggi adalah aspek kefasihan.

Berdasarkan hasil observasi, para ahli dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan mengambil judul “ANALISIS BERFIKIR KREATIF SISWA KELAS XII JURUSAN MULTIMEDIA DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF *FIELD INDEPENDENT* DAN *FIELD DEPENDENT* PADA MATERI DESAIN MEDIA INTERAKTIF DI SMK AL-ASY’ARI KWANYAR”. Yaitu dimana peneliti dapat mengetahui kemampuan berfikir kreatif masing-masing siswa dengan gaya *kognitif Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di tentukan, maka membahas tentang rumusan-rumusan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat berfikir kreatif siswa kelas XII MM yang memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)* pada materi desain media interaktif di SMK AL-Asy'ari Kwanyar ?
2. Bagaimana tingkat berfikir kreatif siswa kelas XII MM yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* pada materi desain media interaktif di SMK AL-Asy'ari Kwanyar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada pertanyaan penelitian maka Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui berfikir kreatif siswa kelas XII MM yang memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)* pada materi desain media interaktif di SMK AL-Asy'ari Kwanyar.
2. Untuk mengetahui berfikir kreatif siswa kelas XII MM yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* pada materi desain media interaktif di SMK AL-Asy'ari Kwanyar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya yang sejenis

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

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

b. Bagi Guru

Dapat mengetahui cara berfikir 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

Dapat mengetahui cara berfikir kreatif yang diharapkan agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus belajar sehingga kemampuan berfikir kreatif mereka dapat meningkat dan mendapatkan prestasi yang baik.

d. Bagi Peneliti

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

E. Batasan Penelitian

Agar setiap masalah yang disebutkan dalam penelitian ini mencapai target dan terarah dengan jelas, dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan. Maka peneliti pun memberikan batasan ruang lingkup yang teliti, diantaranya:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MM SMK AL-Asy'ari dan dilaksanakan semester ganjil 2022
2. Objek dalam fokus penelitian ini yaitu gaya kognitif *Field Independent (FI)* dan *Field Dependent (FD)*
3. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah desain media interaktif.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dari rumusan masalah penelitian, uraian definisi terminologi dalam definisi terminologi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Kualitatif

Surapranata mengklaim bahwa validitas logis adalah nama lain untuk analisis kualitatif, yang dapat digunakan untuk menggambarkan studi yang berguna untuk analisis teknis, isi, dan editorial.

2. Tingkat Berfikir Kreatif

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

3. Desain Media Interaktif

Teks, gambar, video, animasi, dan suara digabungkan dalam satu media. mengirimkan pesan atau informasi menggunakan sarana elektronik, seperti komputer atau gadget lainnya.

4. Gaya Kognitif *Field Independent (FI)*

Jenis gaya kognitif ini menggambarkan bagaimana siswa belajar dengan mengamati lingkungan mereka secara kritis dan, umumnya, mereka mampu menangani tugas-tugas yang membutuhkan perbandingan dan analisis.

5. Gaya Kognitif *Field Dependent* (FD)

Merupakan tipe gaya kognitif yang mencerminkan cara belajar siswa yang mengenal dirinya sebagai bagian dari kelompok, dalam orientasi sosial mereka cenderung untuk lebih perspektif dan peka.