

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju mempengaruhi segala bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan sampai saat ini secara berkesinambungan. Peningkatan dalam bentuk fisik ataupun proses berpikir sangatlah diperlukan, karena pendidikan pada saat ini tidak lepas dengan teknologi, informasi dan komunikasi. Sehingga kemampuan setiap manusia selalu berkembang dan harus berkualitas utamanya di bidang pendidikan.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas dengan beberapa kemampuan yang harus dimiliki. Salah satunya dengan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. Namun itu semua tak lepas dari sebuah proses yang dijalani, selama menerima ilmu. Dengan demikian, dalam pembelajaran diperlukan adanya suatu proses berpikir untuk diterapkan dalam semua mata pelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu jalan menuju suatu keberhasilan. Namun dalam pendidikan tidak ada yang praktis, karena dalam mendapatkan ilmu tidaklah menetap selalu disekolah, menimba ilmu juga dapat dicari dalam kehidupan sehari-hari. 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. Begitulah bunyi Undang-Undang Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003.

Pendidikan merupakan usaha sadar diri dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Henderson (dalam Cahyanti, 2016:2) pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir.

Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah saja, namun pendidikan berawal dari keluarga, sekolah, dan lingkungan. Pendidikan di Indonesia diberikan sejak dini sampai dewasa terhadap anak penerus bangsa, agar dapat menerapkannya pada lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan secara langsung bermula dalam lingkungan keluarga. Sebab pendidikan merupakan tanggung jawab orang tua. Pendidikan selanjutnya berlangsung ke lingkungan sekolah yang dibimbing oleh tenaga pendidik. Interaksi sosial dimulai pertama kali di lingkungan keluarga yang masih berhubungan dengan dunia keluarga, yaitu ayah, ibu, kakak dan adik, setelah itu mulai berinteraksi dengan warga sekolah mengenal teman satu sama lain. Pendidikan di sekolah dilakukan dengan proses belajar mengajar, yang membutuhkan suatu proses berpikir agar siswa dapat menerima materi dan mengamalkannya dalam semua mata pelajaran.

Berpikir juga berarti bersusah payah secara mental untuk memahami sesuatu yang dialami atau mencari jalan keluar dari persoalan yang sedang dihadapi. Dalam berpikir juga terdapat kegiatan menyusun, menghitung, mengamati, membedakan, membandingkan, atau juga mengevaluasi sesuatu dari apa yang telah dilihat. Secara sederhana, berpikir adalah suatu kegiatan memproses informasi secara mental. Biasanya berpikir dimulai ketika muncul sebuah keraguan dan sebuah pertanyaan untuk dijawab jika berhadapan dengan persoalan atau permasalahan yang memerlukan suatu tindakan atau pemecahan masalah.

Salah satu contoh seseorang sedang berpikir yaitu sedang memahami sebuah objek yang sebelumnya objek tersebut belum pernah ditemui. Mungkin mempunyai bentuk yang rumit, sehingga memacu pikiran untuk berpikir mengenal benar-benar objek semacam itu. Perbedaan cara berpikir dan menyelesaikan masalah merupakan hal yang nyata dan penting. Perbedaan itu mungkin disebabkan oleh faktor bawaan sejak lahir dan sebagian disebabkan dengan taraf kecerdasan seseorang. Sehingga dalam hal ini subjek yaitu siswa harus bisa menggunakan proses berpikirnya untuk menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Zakiyah (2015: 9) Proses berpikir kreatif yang disarikan dari Thomas, *Thorne and Small* dari *Center for Development and Learning* (2000) menyatakan bahwa “berpikir kreatif meliputi mengkreasikan, menemukan, berimajinasi, menduga, mendesain, mengajukan alternatif, menciptakan dan menghasilkan sesuatu. Membentuk ide yang kreatif berarti muncul dengan sesuatu yang tidak biasa, baru, atau memunculkan solusi atas suatu masalah”. Menurut Harlock (dalam Zakiyah, 2015: 10) “kreativitas adalah kemampuan seseorang

untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenali pembuatnya”. Conny R Semiawan (dalam Zakiyah, 2015: 10) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan secara tuntas”. Misalnya dengan memberi siswa permasalahan. Tujuan pendidikan nasional menurut pasal 3 UU No 20 Sisdiknas Tahun 2003 adalah 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. Sedangkan tujuan pendidikan pada kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Tampak pada dua tujuan Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika pendidikan di atas, salah satu kemampuan yang ingin dicapai adalah proses berpikir kreatif. Namun tujuan pendidikan tersebut belum terealisasi secara maksimal dalam dunia pendidikan di Indonesia hingga saat ini. Proses berpikir kreatif erat kaitannya dengan proses berpikir kreatif, dan proses berpikir kreatif erat kaitannya dengan proses mencipta.

Kreatif dalam arti yang sebenarnya merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Sifat kreatif muncul biasanya karena ada halangan atau rintangan yang membutuhkan solusi baru untuk menghadapi dan menyelesaikannya. Salah satu contoh dalam hal belajar, siswa mengalami kendala saat menyelesaikan sebuah soal esai. Saat

berpikir siswa tersebut tau cara dalam mengerjakannya, namun tidak dalam menuangkannya ke dalam soal esainya. Siswa tersebut tidak kehilangan semangat, lalu siswa itu memiliki pikiran berbeda yang meneurut apa yang diketahuinya. Itulah salah contoh berpikir kreatif.

Berpikir kreatif mengabaikan hubungan-hubungan yang sudah mapan, dan menciptakan hubungan-hubungan tersendiri. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya. Berpikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide baru tersebut merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan.

Dalam tujuan mengetahui proses berpikir kreatif siswa, guru atau pendidik harus mengetahui kemampuan siswanya. Setiap siswa atau peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang tinggi, sedang, dan rendah, inilah yang dimaksud kemampuan awal. Kemampuan awal siswa adalah salah satu faktor penting dalam menunjang proses belajar mengajar siswa.

Setiap proses pembelajaran memiliki tujuan yang berdasar pada kemampuan awal siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu keadaan siswa pada awal proses belajar mengajar berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Kemampuan awal siswa tersebut dapat dilihat dalam proses pembelajaran. Sehingga kemampuan awal siswa dapat disimpulkan sebagai masukan yang menjadi tolak ukur dalam proses belajar mengajar.

Dari pengamatan sebelum melakukan penelitian, ditemukan beberapa persoalan yang dihadapi siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya, yaitu

kurang adanya variasi metode dalam pembelajaran, 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.

Untuk lebih mendukung penelitian ini, maka perlu adanya penelitian terdahulu yang relevan. oleh sebab itu penulis mencantumkan penelitian yang dilakukan oleh Wulantina dkk, pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses berpikir kreatif memiliki banyak perbedaan proses yang terjadi pada siswa ditinjau dari kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Proses berpikir kreatif siswa pada materi perkembangan sistem operasi ditinjau dari kemampuan awal siswa.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi mata pelajaran Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal rendah?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi mata pelajaran Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal sedang?

3. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi mata pelajaran Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal tinggi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi mata pelajaran Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal rendah.
2. Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi mata pelajaran Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal sedang.
3. Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi mata pelajaran Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal tinggi.

### **1.4 Definisi Istilah**

1. Proses  
Runtutan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu.
2. Berpikir Kreatif  
Berpikir kreatif adalah gaya pemikiran yang memiliki banyak pandangan dan mampu menemukan cara berbeda dengan yang lain untuk menghasilkan suatu pemikiran baru.

### 3. Sistem Operasi

Sistem Operasi adalah sekumpulan perangkat lunak yang berada diantara program aplikasi dan perangkat keras sehingga memberi kemudahan kepada user.

### 4. Kemampuan Awal

Kemampuan awal adalah salah satu faktor penting dalam menunjang proses belajar mengajar yang menjadi tolak ukur guru atau pendidik terhadap kemampuan siswa.

## 1.5 Asumsi

Diasumsikan bahwa penelitian kemampuan proses berpikir siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada materi Perkembangan Sistem Operasi ditinjau dari kemampuan awal siswa adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat melaksanakan kegiatan belajar yang lebih aktif dan bervariasi dengan menerapkan proses berpikir kreatif siswa.
2. Dapat melatih proses berpikir kreatif siswa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pada pembelajaran terutama meningkatkan proses berpikir siswa. Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan tambahan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan dan pengajaran.
- b. Sebagai landasan bagi penulis lain untuk mengadakan penelitian tentang dampak Telepon Genggam terhadap perkembangan perilaku belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Dapat mengetahui proses berpikir yang dimiliki siswa.
2. Memberikan pemahaman guru mengenai proses berpikir ditinjau dari kemampuan awal.

b. Bagi Siswa

1. Siswa dapat mengetahui sejauh mana proses berpikir yang dimiliki.
2. Menstimulus siswa agar lebih kritis dalam pembelajaran sehingga dapat memecahkan permasalahan dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadikan acuan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa baik untuk saat ini maupun untuk yang akan datang.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai pengetahuan pada kegiatan pembelajaran terutama dalam melakukan evaluasi.