

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 Nomer 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 Nomer 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan

(SKL-SP) SMK/MK diantaranya : 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 berfikir kreatif.

Berfikir 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. Berfikir kreatif adalah gaya pemikiran yang memiliki banyak pandangan dan mampu menemukan cara berbeda dengan yang lain untuk menghasilkan suatu pemikiran baru, (Akbar, 2017: 3). Namun berfikir 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 berfikir kreatif, peneliti mengambil data tentang siswa yang tinggal dipesantren dan non-pesantren.

Pondok Pesantren terdiri dari dua kata yaitu pondok dan pesantren. Pondok merupakan kata serapan dari bahasa Arab "*Al-Funduk*" yang berarti Hotel, penginapan, pesanggrahan, dan penginapan sementara bagi orang yang berpergian. Kata "*Al-Funduk*" disebut dengan "pondok" dalam tradisi Jawa dan Pasundan untuk menyebut asrama setempat belajar. Secara etimologi pesantren dapat diartikan dan dihubungkan dengan beberapa kata. Pesantren berasal dari kata santri dengan tambahan awalan pe- dan akhiran -an, yang berarti "tempat tinggal santri". Pada masyarakat Jawa, pesantren diidentikkan dengan padepokan, Umar Faruq (2016:65).

Pesantren menurut KH.Abdurrahman Wahid dalam *Kyai Nyetrik* membela Pemerintah (2010:56), penekanan terhadap reformasi sistem pendidikan pesantren dilakukan agar umat islam memiliki kemampuan memberikan klarifikasi dan beradaptasi dengan perubahan dan dinamika zaman dengan tetap berpegang pada tradisi lama yang relevan (*Shalih*). Nampak jelas bahwa pesantren selalu memerankan dua peran ganda, yakni sebagai penjaga tradisi (*al-muhafadzah*) dan membawa pembaharuan (*al-akhdu*). Melalui pesantren, akan muncul peradaban Nusantara yang cemerlang, gilang-gemilang seperti era keemasan islam kala itu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Oktober 2019 di SMKS Al-Hikam, dengan guru mata pelajaran Desain Grafis dapat dipaparkan bahwa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan 2 berjumlah 24 siswa, diantaranya 12 siswa yang tinggal di pondok pesantren dan 12 siswa tinggal di rumah. Untuk keseluruhan siswa SMKS Al-Hikam 50% antara siswa yang tinggal di pondok dan siswa yang tinggal di rumah. Siswa yang tinggal di pondok tidak diperkenankan untuk membawa alat elektronik seperti *handphone* ke dalam area sekolah maupun pondok, sedangkan siswa yang tinggal di rumah tidak dilarang membawa *handphone* tetapi tidak saat pembelajaran berlangsung dan jarang sekali yang memiliki laptop maupun komputer. Hal tersebut mengakibatkan minimnya pengetahuan mengenai desain grafis karena mereka hanya berinteraksi dengan komputer pada saat pelajaran berlangsung saja. Mata pelajaran desain grafis merupakan mata pelajaran yang tidak ditemui di tingkat SMP/MTS sederajat, hal ini membuat mata pelajaran desain grafis dinilai sulit jika diterapkan pada siswa yang baru lulus Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini menjadikan guru harus lebih extra dalam menyampaikan materi. Akan tetapi, memberikan teori saja tidak cukup karena akan membuat siswa jadi bosan, guru mengimbangnya dengan praktik di laboratorium secara langsung.

Desain grafis salah satu mata pelajaran pada program Teknik Komputer Jaringan yang mempunyai peranan penting dalam teknologi serta kehidupan sehari-hari. Dalam mata pelajaran ini, peserta didik mempelajari tentang membuat logo serta *banner* selain itu siswa mampu berfikir kreatif yang harus dikuasai serta dipraktikkan sebagai penunjang mata pelajaran desain grafis.

Berkenaan dengan hal tersebut dan untuk mendukung penelitian ini, peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Firdausi, (2018) dengan judul penelitian “*Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)*”. Adapun kesimpulan dari peneliti tersebut yaitu kemampuan siswa *accommodating* dan *converging* pada aspek berfikir kreatif tingkat 3 (kreatif). 2) Purnomo, dkk (2015) dengan judul penelitian “*Tingkat Berfikir Kreatif Pada Geometri Siswa Kelas VII Ditinjau Dari Gaya Kognitif Dalam Setting Problem Based Learning*”. Adapun kesimpulan dari peneliti tersebut yaitu tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dengan gaya kognitif berada ditingkat 3 (kreatif). 3) Bagaseta Yudhistira (2018) dengan judul penelitian “*Profil Berfikir 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*”. Adapun kesimpulan dari peneliti tersebut yaitu siswa dengan gaya kognitif field independent (FI) memiliki kemampuan berfikir kreatif 3 yaitu kreatif, sedangkan siswa dengan gaya field dependent memiliki kemampuan berfikir kreatif 2 yaitu cukup kreatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas serta fakta-fakta yang ada dilapangan, maka peneliti ingin membuat penelitian yang berjudul **“ANALISIS BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DITINJAU DARI SISWA PESANTREN DAN SISWA NON-PESANTREN”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis ditinjau dari siswa pesantren?
2. Bagaimana berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis ditinjau dari siswa non-pesantren?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Analisis berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis ditinjau dari siswa pesantren.
2. Analisis berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis ditinjau dari siswa non-pesantren.

1.4 Batasan Istilah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian maka, istilah-istilah yang harus dibatasi sebagai berikut:

1.4.1 Berfikir

Berfikir adalah berkembangnya suatu ide, konsep, pemikiran yang baru keluar dalam diri seseorang.

1.4.2 Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif merupakan suatu proses pemikiran yang memiliki banyak pandangan dan mampu menemukan cara berbeda dengan yang lain untuk menghasilkan suatu pemikiran baru.

1.4.3 Desain Grafis

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.

1.4.4 Pesantren

Pesantren adalah pendidikan tradisional, dimana semua siswanya tinggal dibawah bimbingan guru yang lebih dikenal dengan sebutan kyai.

1.4.5 Non-Pesantren

Murid yang tidak menetap di pondok pesantren, mereka berasal dari desa-desa atau di sekeliling sekolah atau pesantren.

1.5 Manfaat Penelitian

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 berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis, sehingga membantu guru dalam merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan mengetahui berfikir kreatif diharapkan menjadi motivasi bagi mereka 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 mengenai berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis ditinjau dari pesantren dan non-pesantren.

