

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Harapan untuk diterima di dunia kerja tentunya bukanlah suatu kesalahan, akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa kesempatan kerja sangat terbatas dan tidak berbanding lurus dengan lembaga pendidikan baik pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Selain itu, pemerintah diharapkan berupaya melalui kebijakan pendidikan dalam rangka merubah paradigma agar siswa lebih siap berwirausaha dan lulusan tidak hanya menitikberatkan menjadi pegawai. Banyaknya masyarakat di Indonesia yang ingin menjadi pegawai menjadikan jumlah pengangguran di Indonesia relatif tinggi. Kesenjangan ini merupakan penyebab utama peningkatan angka pengangguran. Sedangkan pengangguran sendiri merupakan salah satu permasalahan pembangunan yang sangat kritis.

Pengangguran dan kemiskinan di Indonesia masih cukup besar yang memerlukan perhatian pemerintah. Jumlah pengangguran terbuka berdasarkan data BPS pada awal Agustus 2011 sebesar 7,70 juta jiwa atau 6,56% dari jumlah angkatan kerja (15 tahun ke atas), yaitu sebanyak 117,37 juta jiwa. Sementara itu, jumlah angkatan kerja setengah menganggur sebanyak 13,52 juta jiwa dan bekerja paruh waktu sebanyak 21,00 juta jiwa. Jumlah penduduk miskin (penduduk dengan pengeluaran per kapita per bulan di bawah garis kemiskinan) di Indonesia 2011 mencapai 29,89 juta orang atau 12,36% dari jumlah penduduk Indonesia.

Salah satu faktor paling dominan penyebab pengangguran adalah ketidakseimbangan *supply* and *demand* atau jumlah pencari kerja tidak sebanding dengan jumlah lowongan yang tersedia. Hal ini biasa disebabkan karena sistem pembelajaran yang diterapkan di berbagai pranata saat ini lebih terfokus pada bagaimana menyiapkan para peserta didik yang cepat lulus dan mendapatkan pekerjaan di pranata formal, bukannya lulusan yang siap menciptakan pekerjaan. Memasuki abad ke-21 yang dikenal dengan abad pengetahuan atau abad millenium diperlukan sumber daya manusia Indonesia dengan kualitas tinggi yang memiliki berbagai kemampuan, antara lain: kemampuan bekerjasama, berpikir kritis-kreatif, memahami berbagai budaya, menguasai teknologi informasi, dan mampu belajar mandiri sehingga sumber daya manusia Indonesia dapat bersaing dalam mengisi pasar kerja.

Salah satu jenjang pendidikan yang wajib diikuti oleh anak bangsa di Indonesia adalah tingkat pendidikan menengah, termasuk di dalamnya adalah Sekolah Menengah Kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jenis pendidikan menengah di Indonesia yang dirancang untuk mempersiapkan siswa memasuki lapangan kerja. Dewasa ini teknologi dan industri berkembang pesat, perkembangan tersebut memiliki dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Untuk menghadapi perkembangan teknologi dan industri tersebut, diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan berpikir logis, bersifat kritis, kreatif, inisiatif dan adaptif terhadap perubahan dan perkembangan. Dalam dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan salah satu wadah untuk menciptakan SDM yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi dan industri. Hal ini sejalan dengan

standar kompetensi lulusan SMK kelompok teknologi dan rekayasa (KTSP, 2010) yang salah satu diantaranya adalah membentuk peserta didik sebagai individu yang memiliki dasar pengetahuan luas dan kuat, kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif dan analitis secara mandiri, untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja, serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Berdasarkan data yang diperoleh per Februari 2011, terdapat 1,19 juta lulusan SMK menganggur atau 13,81% dari total pengangguran berdasarkan tingkat pendidikan di Indonesia (Sumber : Badan Pusat Statistik) Menurut hasil survey yang dilakukan oleh *Task Force System Curriculum ACM* (2001:7) bahwa terjadi kesenjangan antara kompetensi lulusan pendidikan dengan kebutuhan kemampuan tenaga kerja di dunia usaha. Di dunia pendidikan siswa melakukan kegiatan *practicum, content mastery, systemic know mastery, tool and reference needed, dan portofolio*, sedangkan dalam dunia usaha atau industri yang dibutuhkan adalah kemampuan tenaga kerja yang melakukan *communication skills, team building, systemic thinking, professionalism, quality, role of enterprise*. Luthvitasari dkk (2012) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pembelajaran di SMK masih mengalami kendala dalam hal keterbatasan alat bantu pembelajaran, dan rendahnya keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa. Akhirnya menggunakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan yang meningkatkan aspek keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa SMK melalui pembelajaran berbasis proyek. Hasil penelitian Rofiudin (2000) juga mengemukakan bahwa terjadi keluhan tentang

rendahnya keterampilan berpikir kritis dan kreatif lulusan sekolah dasar sampai perguruan tinggi di Indonesia karena pendidikan berpikir belum ditangani dengan baik. Berdasarkan pendapat di atas kecenderungan terhadap strategi pembelajaran selama ini berlangsung perlu diadakan pembenahan dan dikembangkan sehingga lebih memacu kreatifitas dan keaktifan siswa. Siswa SMK diharapkan menjadi tenaga profesional tingkat menengah sebaiknya juga dikenalkan cara-cara kerja para profesional yang ada di industri, dengan demikian akan lebih mempermudah lulusan setelah memasuki dunia kerja. Cara-cara kerja di industri yang sangat menuntut adalah kreativitas, kerjasama, dan keaktifan yang seharusnya diadopsi dalam strategi-strategi pembelajaran SMK.

SMK Negeri 1 Berastagi merupakan bentuk dari sekolah menengah kejuruan. Salah satu program keahlian yang terdapat di SMK Negeri 1 Berastagi adalah program keahlian tekstil. Materi dan pengajaran yang digunakan dalam program keahlian tekstil disesuaikan dengan ketentuan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Hasil observasi awal yang dilakukan pada awal tahun 2014 melalui wawancara terhadap beberapa guru dan kepala sekolah SMK Negeri 1 Berastagi, menunjukkan masih kurangnya tingkat kreativitas siswa dalam menghasilkan karya dalam pembuatan desain yang ditugaskan oleh guru. Kurangnya tingkat kreatifitas siswa mempengaruhi tingkat prestasi siswa. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, setiap akhir program pengajaran dilakukan evaluasi. Indikator keberhasilan dari tujuan pengajaran tersebut adalah kemampuan belajar siswa yang diwujudkan dalam bentuk Ujian Akhir Semester (UAS). Dari 3 tahun yang terakhir, nilai rata-rata mata pelajaran produktif masih di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70, terutama dalam pembelajaran praktek. Dalam pembelajaran

praktek, dari hasil pengamatan guru, siswa masih lebih sering bertanya dengan teman yang lain serta melihat produk teman yang lain, sehingga kondisi ini memunculkan masalah adanya peniruan objek produk yang sama pada siswa. Akibatnya karya yang dihasilkan siswa kurang kreatif dan variatif. Jika permasalahan seperti ini tidak diatasi, maka akan membawa dampak siswa akan tertinggal dengan orang-orang yang lebih kreatif. Apalagi dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan persaingan juga ketat.

Berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan yang dicita-citakan dari kurikulum 2013, oleh karena itu kurikulum harus mampu mengembangkan sesuatu yang baru sesuai dengan perkembangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan masyarakat pada masa sekarang dan masa mendatang. Kurikulum harus mengandung hal-hal yang dapat membantu setiap siswa mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru, kemampuan-kemampuan baru, serta cara berpikir baru yang dibutuhkan dalam kehidupannya. Penyebab kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa dimungkinkan beberapa faktor, yaitu siswa kesulitan memahami penguasaan materi pembelajaran, siswa pasif dalam pembelajaran, dan model pembelajaran guru bidang studi yang masih konvensional.

Keterampilan berpikir kreatif pada dasarnya merupakan kecakapan menggunakan pikiran/rasio kita secara optimal yang mencakup kecakapan menggali informasi, kecakapan mengolah informasi, kecakapan mengambil keputusan, serta memecahkan masalah secara kreatif. Umumnya siswa yang berpikiran rasional akan menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab “apa”, “mengapa”, dan “bagaimana”. Dengan berpikir rasional siswa terlatih untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan nalar atau logika.

Siswa mengidentifikasi permasalahan yang ada berdasarkan data dan fakta-fakta, sehingga siswa akan membuktikan atau menemukan konsep baru.

Riyanto (2009:191) berpendapat bahwa berpikir kreatif itu adalah kemampuan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dan pengetahuan orang lain kemudian memperkuat terobosan/lompatan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara yang baru yang belum mereka alami sebelumnya. Munandar (2009:25) juga mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan – gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan – hubungan baru antara unsur – unsur yang sudah ada sebelumnya. Munandar (2009:192) mengemukakan karakteristik keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dilihat melalui 1) berpikir lancar (*Fluent thinking*), 2) berpikir luwes (*Flexible thinking*), 3) berpikir Orisinal (*Original thinking*), dan 4) keterampilan mengelaborasi (*Elaboration ability*).

Untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, guru harus mendalami dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Guru diharapkan menjadi pelopor untuk membuka jalan baru ke arah pengembangan kreativitas siswa. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa menumbuhkan perilaku kreatif pada siswa, yaitu model pembelajaran sinektik. Model ini dirancang oleh William J. Gordon ( dalam Joyce, Weil and Calhoun, 2009:248), dalam proses pengajarannya, pengembangan dimensi kreativitas sangat diutamakan dan untuk mengembangkannya dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan. Mulyasa juga (2006:69) mengemukakan

bahwa *synectic* juga merupakan salah satu pendekatan yang memusatkan perhatian pada kompetensi peserta didik untuk mengembangkan berbagai bentuk *metaphor* untuk membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Model ini berfungsi secara efektif khususnya bagi siswa yang kurang percaya diri dan tidak berani mengambil resiko dalam aktivitas, model ini juga bisa digunakan pada siswa yang memiliki daya berpikir kreatif yang berbeda-beda dan sangat menghargai setiap pemikiran yang dihasilkan. Untuk dapat mengasah potensi kreatif pada siswa, model *sinectik* bisa dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, perolehan hasil belajar suatu kegiatan pembelajaran yang dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengenal dan memahami karakteristik siswa. Seorang guru mampu mengenali karakteristik siswa akan dapat membantu terselenggaranya proses pembelajaran secara efektif yang memungkinkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang ditinjau dari hasil belajar siswa. Seorang guru hendaknya mampu untuk mengenal dan mengetahui karakteristik siswa akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar.

Salah satu karakteristik siswa adalah gaya kognitif siswa. Gaya kognitif adalah suatu cara yang konsisten yang dilakukan oleh siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan masalah. Dengan kata lain, setiap siswa memiliki cara yang relatif tetap atau konsisten dalam mengolah informasi, berpikir dan mengingat. Menurut Witkin (dalam Sims, 2006: 238) gaya kognitif terdiri dari dua jenis, yaitu gaya dalam menerima informasi (*reception style*) dan gaya dalam pembentukan konsep dan mengingat

( *concept information and retention style*). Salah satu tipe gaya kognitif jenis gaya menerima informasi adalah *field dependent (FD)* dan *field independent (FI)*. Witkin (1977) telah mengembangkan suatu instrument berupa gambar sederhana dalam suatu pola yang kompleks. Instrumen dimaksud disebut dengan istilah *Group Embedded Figures Test (GEFT)*. Dengan instrumen ini dapat diketahui jenis gaya kognitif siswa apakah gaya FD atau FI.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran dan gaya kognitif siswa yang diperkirakan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran produktif yang akan dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Berastagi pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1) rendahnya kreativitas siswa dalam menghasilkan produk, (2) rendahnya hasil belajar siswa, (3) rendahnya kemampuan guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, (4) rendahnya keinginan guru untuk mendesain pembelajaran yang menyenangkan, (5) pembelajaran masih dominan metode ceramah, (6) penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.

## **C. Batasan Masalah**

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada: (1) model pembelajaran yang terdiri dari model pembelajaran sinektik dan model pembelajaran langsung, (2) gaya kognitif siswa yaitu *field dependent* dan *field independent*, (3) keterampilan berpikir kreatif yang diukur adalah hasil produk kriya tekstil dengan teknik makrame dan konsep pengetahuan siswa dalam proses

pembelajaran yang berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut William dalam Munandar SMK Negeri 1 Berastagi jurusan kriya tekstil X semester ganjil.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model pembelajaran sinektik dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung ?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan gaya kognitif FD dan FI ?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gaya kognitif siswa terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran kriya tekstil ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model pembelajaran sinektik dan model pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan gaya kognitif FD dan FI.

3. Untuk mengetahui interaksi antara gaya kognitif siswa dan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMK Negeri 1 Berastagi Jurusan Kriya Tekstil.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis.

##### **Manfaat secara teoretis adalah :**

1. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong kepedulian dan perhatian guru terhadap keterampilan berpikir siswa, serta menambah wawasan dan pengetahuan guru apa, mengapa, dan bagaimana meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa
2. Penelitian ini diharapkan minimal menemukan prinsip-prinsip atau bahkan menemukan dalil-dalil atau kaidah-kaidah mengenai penerapan model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas siswa.

##### **Manfaat secara praktis adalah :**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan mutu pembelajaran dalam sekolah menengah kejuruan
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa, terutama kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran