

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini merupakan hal yang penting dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia, karena pendidikan menitikberatkan pada pembentukan dan pengembangan kepribadian serta kemampuan intelektualitas, untuk itu pendidikan formal dipandang sebagai wadah yang tepat dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah berusaha melaksanakan kegiatan yang mengarah pada tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan kompetensi abad ke 21, mutu pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang dapat bersaing secara global. Untuk menjawab tantangan zaman tersebut pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter.

UU No 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Dasar, Fungsi, dan Tujuan, Pasal 31 dinyatakan bahwa :

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 berdemokrasi serta bertanggung jawab.

Berkaitan dengan uraian di atas, pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan berfungsi sebagai penyiap peserta didik dimasa yang akan datang, sehingga dapat mengantisipasi keadaan masyarakat di masa depan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan namun siswa juga melakukan aktivitas belajar misalnya bertanya, berdiskusi, presentasi, mengerjakan tugas dan lain-lain.

Dikemas dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 BAB IV yang didalamnya memuat bahwasannya pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat dan keluarga.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab XV Pasal 54 dinyatakan bahwa:

1. Peran serta masyarakat dalam pendidikan meliputi peran serta perseorangan, kelompok, keluarga, organisasi profesi, pengusaha, dan organisasi kemasyarakatan dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan Pendidikan.
2. Masyarakat dapat berperan serta sebagai sumber pelaksana dan pengguna hasil pendidikan.
3. Ketentuan mengenai peran serta masyarakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan (2) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Proses belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan guru di sekolah. Proses belajar mengajar atau yang sering disebut dengan (PBM) berguna untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, pengalaman kepada peserta didik. Menurut Krisna dalam Manulang (2017, h. 2), pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Tuntutan guru masa depan hendaknya menjadikan dirinya sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam menempuh pengalaman belajarnya, sehingga peserta didik dapat mengeluarkan seluruh potensinya. Karena itu, guru harus menghindari model pendidikan “gaya bank” dimana siswa hanya mampu bergerak dalam tiga hal, yaitu mencatat, menerima dan menyimpan. Dalam hal ini, guru hendaknya senantiasa menciptakan atmosfer pembelajaran kreatif, menyenangkan, dan penuh makna (*meaningfull learning*). Pada proses kegiatan belajar mengajar disekolah diperlukan penyajian yang menarik dan melibatkan pengalaman siswa secara langsung sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif bagi siswa. Berpikir kreatif merupakan suatu cara berpikir yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dalam suatu konsep, pengertian, penemuan, dan karya seni, menurut Coleman dan Hammen dalam Safitri, dkk (2014, h. 4).

Mata pelajaran ekonomi bisnis merupakan ilmu yang mempelajari tentang bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya melalui kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa dalam rangka mencapai kesejahteraan atau kemakmuran. Dalam kajian ilmu pengetahuan, ekonomi dimasukkan ke dalam bagian ilmu-ilmu sosial. Hal ini karena ekonomi terkait dengan masalah manusia yang merupakan kompetensi dasar dalam kajian ilmu sosial. Tujuan pembelajaran ekonomi bukanlah penguasaan materi pelajaran saja, akan tetapi pembelajaran diarahkan untuk mengubah tingkah laku siswa dalam menganalisis setiap gerakan dan perubahan yang terjadi dalam keseluruhan ekonomi. Oleh karena itulah, penguasaan materi

pelajaran bukanlah akhir dari proses pembelajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan untuk pembentukan tingkah laku yang lebih luas.

Pembelajaran ekonomi diperlukan sebuah pemikiran tingkat tinggi, hal ini guna memenuhi tuntutan yang terdapat dalam kompetensi inti mata pelajaran ekonomi bisnis “Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan”. Kemampuan berfikir yang harus dikuasai siswa dalam hal ini salah satunya adalah kemampuan berfikir kreatif, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran ekonomi lebih dalam mengkaji tentang perilaku manusia guna memenuhi kebutuhannya. Dalam pembelajaran ekonomi bisnis, mengembangkan berpikir kreatif itu sangat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan dalam ekonomi. Menurut Munandar dalam Safitri, dkk (2014, h. 108) alasannya yaitu: (1) kreativitas merupakan suatu manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya sebagai perwujudan dari dalam dirinya; (2) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk dapat melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; (3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya dapat bermanfaat, tetapi juga dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi individu.

Torrance dalam Filsaime (2008, hlm. 20) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

Sebuah proses menjadi sensitif pada atau sadar akan masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah dipengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari; membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal; mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang; mencari solusi-solusi; menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut; menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah sebagai kemahiran atau kecakapan peserta didik dalam menggunakan berbagai operasi mental, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan pengungkapan ide untuk menghasilkan sesuatu baik dalam bentuk barang atau gagasan.

Pada kenyataannya proses pembelajaran ekonomi di sekolah-sekolah, khususnya di SMK pada umumnya telah dilaksanakan secara maksimal, tetapi belum optimal. Dari hasil observasi pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X jurusan Manajemen Pemasaran (MP) SMK Pasundan 4 Bandung, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir

kreatif dalam pembelajaran ekonomi bisnis. Peserta didik belum mampu menganalisis, mengevaluasi dalam memecahkan masalah dalam setiap pembelajaran ekonomi. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu peneliti juga memperoleh nilai rata-rata hasil ulangan mata pelajaran ekonomi bisnis semester ganjil kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung. Berikut ini presentase nilai rata-rata ulangan harian semester ganjil sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Semester Ganjil
Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MP SMK Pasundan 4 Bandung
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Rata-rata	Ketuntasan (%)	Jumlah peserta didik yang lulus KKM
1	X MM	43	72,50	75	28

Sumber: SMK Pasundan 4 Bandung

Dari hasil belajar peserta didik tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata ulangan harian semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 untuk mata pelajaran ekonomi masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata kelas masih di bawah standar kriteria kelulusan minimal (KKM). Dari jumlah 43 peserta didik yang melaksanakan ulangan harian yang lulus mencapai KKM sebanyak 28 peserta didik (65,11%) dan sisanya sebanyak 15 peserta didik (34,89%) belum mencapai KKM. Melihat data di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi bisnis masih rendah. Mengacu pada temuan fakta di atas dapat kita identifikasi bahwa masih banyak peserta didik yang belum dapat memenuhi nilai yang diharapkan pada mata pelajaran ekonomi bisnis.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran seyogyanya menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Siswa sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensinya. Siswa tidak dituntut menghafal materi pelajaran yang diberikan guru, tetapi mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, serta diajak berkontribusi untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang terjadi di masyarakat. Hal ini bukan berarti guru menyerahkan kontrol belajar kepada siswa sepenuhnya namun intervensi guru masih tetap diperlukan. Guru

berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa dengan informasi baru yang akan dipelajarinya, memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing, dan mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Guru juga berperan sebagai pembimbing, yang berupaya membantu siswa ketika menemukan kesulitan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk menghubungkan pengalaman siswa dengan masalah dunia nyata akan mengubah fokus mereka dalam belajar. Jika siswa menyadari hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan dunia nyata adalah masalah yang penting bagi mereka, maka motivasi mereka akan meningkat, begitu juga belajarnya. Pengalaman siswa di sekolah mungkin akan sangat berbeda dari kehidupan mereka di luar sekolah. Penggunaan konteks dunia nyata adalah komponen kunci dari pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna yang berfokus pada sumber daya, strategi dan konteksnya sesuai dengan kehidupan siswa, maka tingkat ketidakhadiran menurun, kerjasama dan komunikasi berkembang, dan keterampilan berpikir kritis dan prestasi akademik meningkat (*21st Century Curriculum and Instruction* dalam Zubaidah, 2017).

Dalam hal ini peran masyarakat sangatlah penting dalam peningkatan mutu pendidikan, dengan memberikan kontribusi baik gagasan/ide-ide, bantuan tenaga, materi yang mungkin peran pemerintah adanya keterbatasan tertentu, menyumbangkan keahlian/ kreatifitas-kreatifitas tertentu, peran masyarakat juga sangat penting dalam tercapainya suatu bentuk visi dan misi sekolah. Adapula peran masyarakat memberikan edukasi khusus untuk kreatifitas para peserta didik sesuai dengan kreatifitas yang dihasilkan lingkungan setempat ataupun kreatifitas lainnya yang dimiliki oleh masyarakat.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk meneliti masalah tersebut dan mengambil judul **“Pengaruh Lingkungan Masyarakat Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan tersebut dapat teridentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya daya serap peserta didik pada mata pelajaran ekonomi bisnis.

2. Nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi bisnis masih terdapat di bawah KKM.
3. Peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi bisnis sehingga belum mampu menganalisis, mengevaluasi dalam memecahkan masalah dalam setiap pembelajaran ekonomi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana lingkungan masyarakat peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung?
3. Adakah pengaruh lingkungan masyarakat terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Lingkungan masyarakat peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung.
2. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung.
3. Pengaruh lingkungan masyarakat terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis, manfaat dari segi kebijakan dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran terkait strategi dalam kegiatan proses pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berfikir kreatif sehingga dapat meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam mencapai target yang ditetapkan oleh guru yang bersangkutan.

2. Manfaat Dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan khususnya bagi peserta didik di tingkat SMA/SMK dalam mengikuti kegiatan

belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran ekonomi bisnis guna mencapai hasil/ tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Manfaat Praktis

Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi bisnis, sehingga materi ekonomi yang dianggap sulit dapat dipahami dengan baik sehingga bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam melaksanakan menyusun program pembelajaran yang akan datang.

4. Manfaat Dari Segi Isu Dan Aksi Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti serta pengalaman yang dapat digunakan sebagai cara alternatif ketika peneliti menjadi seorang tenaga pengajar baik ditingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran judul penelitian ini, maka peneliti mendeskripsikan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut :

1. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat adalah lingkungan tempat tinggal anak. Mereka juga termasuk teman-teman bergaul di luar lingkungan sekolah. Kondisi orang-orang di desa atau kota tempat anak tinggal juga turut mempengaruhi perkembangan jiwanya (Dalyono dalam Subiyanto, 2012, h. 23). Menurut Slameto (2010, h. 69) menyatakan bahwa “masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat”.

2. Kemampuan Berfikir Kreatif

Torrance dalam Filsaime (2008, h. 20) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah sebagai berikut: Sebuah proses menjadi sensitif pada atau sadar akan masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah dipengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari; membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal; mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang; mencari solusi-solusi; menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut; menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan “pengaruh lingkungan masyarakat terhadap berfikir kreatif” dalam penelitian ini adalah Kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk menghubungkan pengalaman siswa dengan masalah dunia nyata di lingkungan

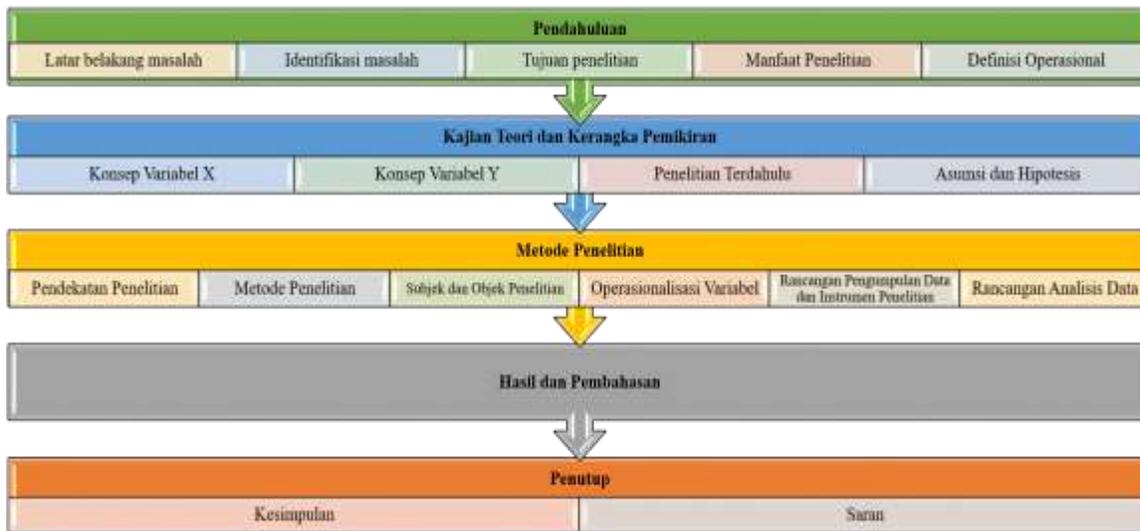
tempat tinggal peserta didik sehingga dapat merangsang peserta didik sadar akan masalah-masalah serta dapat memunculkan ide atau gagasan baru guna memecahkan setiap permasalahan.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi (Tim Penyusun Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah, 2017, hlm. 25). Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang isi skripsi ini, penulis sajikan uraian dari sistematika skripsi sebagai berikut:

- a. Bab I merupakan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II menguraikan tentang kajian pustaka. Kajian pustaka berisi pengertian dan fungsi-fungsi manajemen sumber daya manusia, teori yang sedang dikaji yaitu konsep dasar kompensasi dan kepuasan kerja, dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti.
- c. Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
- d. Bab IV terdiri dari dua bagian yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Bagian pertama, peneliti akan menguraikan hasil perhitungan yang diperoleh melalui pengumpulan data/angket terhadap indikator-indikator variabel penelitian. Sedangkan untuk bagian kedua, peneliti akan menyajikan penafsiran, pembahasan hasil penelitian, dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.
- e. BAB V menguraikan mengenai kesimpulan dan saran. Bab ini berisi mengenai hasil kesimpulan penelitian dan saran yang diajukan bagi pihak yang terkait.

Berdasarkan uraian sistematika skripsi di atas maka dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1
Sistematika Skripsi