

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Proses komunikasi yang terjadi tidak selamanya berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan salah pengertian.

Sampai saat ini masih banyak guru yang menyampaikan materi ajar dengan menggunakan model konvensional. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang dipompakan oleh guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Di sisi lain, siswa hanya bertugas menerima dan bersikap pasif atau tidak aktif dalam pembelajaran (Hamalik, 2003 : 170).

Di permukaan tampak setiap hari pendidikan itu dijalankan dengan serius, tetapi proses yang terjadi didalamnya amat minimalis. Guru tampak tak henti-hentinya berbicara, menerangkan sesuatu, sesuai dengan tugasnya. Di kelas, murid kurang mendapat peluang untuk pelan-pelan dituntun dan dididik menjadi aktif mengikuti proses pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (nilai) yang diajarkan (Atmadi, 2000:33). Kecenderungan sikap siswa yang pasif pada akhirnya membuat siswa hanya mampu menyelesaikan suatu permasalahan terbatas kepada masalah yang dicontohkan saja, kemudian merasa kesulitan ketika diberikan permasalahan yang baru.

Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal ini tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di negara – negara lain.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Guilford (1950) dalam pidato pelantikannya sebagai presiden dari American Psychological Association, bahwa :

Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara – cara yang baru.

Guilford menekankan betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang (Munandar, 2009:7).

Dengan nada yang sama ahli-ahli lain seperti B.S. Mardiatmodjo, Sarino, Noto Hamidjojo, Daoed Yoesoef, Ignas Kleden dan lain-lain, menyerukan pendidikan untuk berpikir secara teratur dan bertanggung jawab atau dengan kata lain membentuk manusia-manusia kreatif (Slameto, 2003:137).

Kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi dan akhirnya menyampaikan hasil – hasilnya (Munandar, 2009 : 27).

Lebih jauh dalam bukunya, Oemar Hamalik memaparkan temuan-temuan baru dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar yang menyimpulkan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2003 : 171). Dalam pembelajaran, seharusnya siswa aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitasnya serta lebih dapat memahami pelajaran dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kegiatan belajar

hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar (Arsyad, 2009:86).

Kalau pendidikan masa depan mau menghasilkan pribadi yang mampu dan mau belajar sepanjang hidup, sesungguhnya sejak tahap pendidikan dasar peserta didik perlu sudah dilatih untuk aktif bertanya, mengamati, menyelidiki serta membaca untuk mencari dan menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun yang diajukan oleh mereka sendiri (Atmadi, 2000:11-12).

Dari sudut pandang siswa, Mangunwijaya (1998, dalam Atmadi, 2000:208) berpendapat bahwa siswa yang cerdas bukan dicirikan oleh banyaknya pertanyaan yang dapat dijawab melainkan terletak pada banyaknya pertanyaan yang dapat diajukan serta berjiwa eksploratif dan kreatif. Dengan diajukannya sebuah atau beberapa pertanyaan menunjukkan indikasi awal bahwa ada sesuatu yang ingin diketahui. Indikasi awal ini memberi peluang yang besar dalam belajar karena siswa menghendaki memperoleh sebuah pengetahuan. Indikasi lain adalah bahwa adanya kegiatan bertanya dapat dipandang sebagai langkah awal adanya keinginan untuk belajar dalam kerangka menemukan pengetahuan.

Jadi untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, dibutuhkan salah satu pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat pada proses pembelajaran. Teori pembelajaran tersebut adalah konstruktivisme dan salah satu pendekatan belajar yang mengacu kepada teori ini adalah model pembelajaran *problem posing*. Pada prinsipnya, pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* adalah model pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar (berlatih soal) secara mandiri (Suyitno,

2004:8). Pada model pembelajaran ini, siswa merumuskan masalah melalui beberapa fakta sehingga siswa sadar akan adanya suatu masalah tersebut dengan cara mencari informasi baik dari guru, siswa, berita-berita dan pemanfaatan komputer yang digunakan, maka siswa akan menjadi terangsang untuk memecahkan masalah. Dengan demikian banyaknya aktifitas yang dilakukan dapat menimbulkan antusias siswa dalam belajar sehingga pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Penerapan model pembelajaran *problem posing* ini akan mempengaruhi cara belajar siswa yang semula cenderung pasif ke arah yang lebih aktif.

Proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika didukung oleh alat bantu atau media lain seperti media audio-visual, cetak, proyektor, film, permainan, dan sebagainya. Levie & Levie (1975, dalam Arsyad, 2009:9) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Paivio (1971, dalam Arsyad, 2009:9) dalam konsep *dual coding hypothesis* mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi *image*, dan yang lainnya untuk mengolah *image* nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal. Belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan dengan melibatkan indra lainnya akan memberikan keuntungan yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran lainnya yang memiliki sumber materi yang lebih luas serta dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang

berbeda dengan penyampaian materi yang tidak hanya berupa teks saja, tapi dapat berupa audio maupun visual. Menurut Wahono (2008, dalam Warsita, 2008:153), perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik disebut sebagai multimedia. Pada multimedia yang diberikan, komunikasi timbal balik antara *user* dengan komputer dapat terjadi sehingga menimbulkan adanya interaksi. Program multimedia interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran disebut program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM POSING* DENGAN MEMANFAATKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dalam penelitian ini adalah: *“Apakah penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?”*. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diuraikan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan rerata kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem posing* dengan

memanfaatkan multimedia interaktif dan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional?

- b. Bagaimana rerata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tujuan Umum

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menerapkan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif.

- b. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan khusus untuk :

1. Untuk mengetahui perbedaan rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui rerata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem posing* dengan

memanfaatkan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa hal yang dibatasi dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian ini diberlakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
2. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah mengenai *Cascading Style Sheet (CSS)*
3. Pemanfaatan multimedia interaktif pada penelitian ini sebagai alat bantu penyampaian ilustrasi, gambar, sintaks, atau cerita yang dapat merangsang siswa agar dapat mengajukan permasalahan terkait dengan ilustrasi, gambar, sintaks atau cerita yang diberikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif ini diantaranya:

- a. Bagi siswa, diharapkan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran CSS, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara mandiri dan siswa dapat berpikir lebih aktif dan kreatif dengan menggali informasi dan menemukan masalah serta menyelesaikannya secara mandiri.

- b. Bagi guru mata pelajaran, model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif menjadi sebuah alternatif proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat terbantu untuk menyampaikan materi yang diberikan tanpa harus menjadi *teacher-centered* dalam pembelajaran di kelas.
- c. Bagi peneliti, mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran CSS.
- d. Bagi dunia pendidikan, sebagai alternatif proses pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara kreatif dan inovatif.

1.6 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa *problem posing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya:

- Ian Azizah Fitriani dengan judul penelitian “Penerapan Model *Problem Posing* pada Pembelajaran Basis Data dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK”, melalui metode kuasi eksperimen terhadap siswa kelas XI SMK YPPT Majalengka menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang pembelajaran basis data menggunakan model *problem posing* menunjukkan peningkatan yang

signifikan daripada siswa yang mendapat pembelajaran basis data secara konvensional. (Fitriani, 2011:61)

- Ajeng Mulia dengan judul penelitian “Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Pendekatan *Problem Posing* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP”, melalui studi eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 12 Bandung menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan model *problem posing* lebih tinggi daripada siswa yang mendapat pembelajaran matematika secara konvensional. (Mulia, 2010:65)
- Ardiansyah Siregar dengan judul penelitian “Penerapan Model *Problem Posing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMP”, melalui metode kuasi eksperimen terhadap siswa kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dan kemampuan siswa yang meliputi aspek membaca, menulis, berdiskusi, bertanya, dan berpendapat siswa yang pembelajarannya menggunakan model *problem posing*. (Siregar, 2010:81)
- Agus Arifin dengan judul penelitian “Pendekatan *Problem Posing* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan *Adaptive Reasoning* Siswa SMP”, melalui studi eksperimen terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan *adaptive reasoning* siswa yang pembelajarannya menggunakan

pendekatan *problem posing* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan pembelajaran matematika secara konvensional. (Arifin, 2010:70)

- Haninda Bharata (2002:62) dalam tesisnya yang berjudul “Pembelajaran *Problem Posing* Dibandingkan dengan Pembelajaran Biasa Terhadap Hasil Belajar Aritmatika” menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- Agus Rohmah (2006:76) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pendekatan *Problem Posing*” menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan pendekatan *problem posing* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa.
- Suryan Nuloh Al-Raniri dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Problem Posing* Secara Berkelompok pada Pembelajaran Fisika di SMA” menyimpulkan bahwa pendekatan *problem posing* secara berkelompok cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan teori kinetik gas.
- Andriani (2007) dengan studi eksperimennya terhadap siswa kelas VIII di SMPN 12 Bandung dengan judul penelitian “Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Problem Posing* untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa” menyimpulkan bahwa kualitas peningkatan

kemampuan koneksi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* termasuk dalam kategori sedang dan secara umum siswa memberikan sikap positif terhadap pembelajaran ini.

- Virginia Sari (2007:69) dengan judul penelitian “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Posing* dibanding Kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Compositition*) pada Kemampuan Siswa Kelas VII Semester 2 SMP Negeri 16 Semarang dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pokok Himpunan Tahun Pelajaran 2006/2007” menyimpulkan bahwa siswa selama dalam pembelajaran *problem posing* terus mengalami peningkatan, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran terus meningkat dan perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran membaik. Begitu pula pada pembelajaran kooperatif tipe CIRC.
- Dalam penelitian yang dilakukan oleh Asep Ahmadi dalam judul penelitian “Hubungan Kemampuan Kreatif Siswa dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas 1 Program Keahlian TKJ SMKN 1 Cimahi dalam Mata Diklat KKPI”, dengan melakukan teknik pengumpulan data berupa soal dan studi literatur yang dilakukan terhadap siswa kelas 1 TKJ SMKN 1 Cimahi menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan kreatif dengan prestasi belajar siswa. (Ahmadi, 2008:80)

1.7 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- a. Terdapat perbedaan rerata kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional.
- b. Rerata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem posing* dengan memanfaatkan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional.

1.8 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah penting dan akan sering ditemukan pada bab-bab selanjutnya. Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

- a. Model pembelajaran *problem posing* adalah model pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar (berlatih soal) secara mandiri.
- b. Berpikir kreatif memfokuskan pada pencarian banyak ide, pemunculan berbagai kemampuan dan banyak jawaban benar terhadap suatu permasalahan.

Dengan mengacu pada indikator berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*original*), keterampilan memperinci (*elaboration*), dan kemampuan evaluasi (*evaluaty*).

- c. Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan tertentu.

