

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan model belajar dan sistem bimbingan pun dipengaruhi dengan kemajuan dunia teknologi, informasi dan komunikasi. Dunia pendidikan harus dapat merespon perkembangan TIK itu secara berimbang dalam memberikan pendidikan nilai dan pendidikan substansial yang senantiasa dapat menyesuaikan dengan perkembangan dunia, ilmu dan pengetahuan. (Surya, Muhamad. 2009: <http://www.e-dukasi.net> [17 Februari 2010]).

Pesatnya perkembangan TIK menyebabkan terjadinya pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Dalam pandangan tradisional di masa lalu (dan masih ada pada masa sekarang), proses pembelajaran dipandang sebagai: (1) sesuatu yang sulit dan berat, (2) upaya mengisi kekurangan siswa, (3) satu proses transfer dan penerimaan informasi, (4) proses individual atau soliter, (5) kegiatan yang dilakukan dengan menjabarkan materi pelajaran kepada satuan-satuan kecil dan terisolasi, (6) suatu proses linear. Sejalan dengan perkembangan TIK telah terjadi perubahan pandangan mengenai pembelajaran yaitu pembelajaran sebagai: (1) proses alami, (2) proses sosial, (3)

proses aktif dan pasif, (4) proses linear dan atau tidak linear, (5) proses yang berlangsung integratif dan kontekstual, (6) aktivitas yang berbasis pada model kekuatan, kecakapan, minat, dan kulktur siswa, (7) aktivitas yang dinilai berdasarkan pemenuhan tugas, perolehan hasil, dan pemecahan masalah nyata baik individual maupun kelompok. Hal itu telah menguban peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Peran guru telah berubah dari: (1) sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban, menjadi sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, dan mitra belajar; (2) dari mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, menjadi lebih banyak memberikan lebih banyak alternatif dan tanggung jawab kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu peran siswa dalam pembelajaran telah mengalami perubahan yaitu: (1) dari penerima informasi yang pasif menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran, (2) dari mengungkapkan kembali pengetahuan menjadi menghasilkan dan berbagai pengetahuan, (3) dari pembelajaran sebagai aktiivitas individual (soliter) menjadi pembelajaran berkolaboratif dengan siswa lain. (Surya, Muhamad. 2009: <http://www.e-dukasi.net> [17 Februari 2010]).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantisipasi dan mengatasi dampak dari perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. (Depdiknas, 2003:5).

Berdasarkan SK Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003:7) Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena:

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi
2. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Agar tujuan pembelajaran TIK ini dapat disampaikan dengan baik kepada siswa, diperlukan beberapa komponen pembelajaran, karena keberhasilan dalam pelaksanaan tujuan pembelajaran didukung oleh komponen-komponen pembelajaran yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain (interrelasi). Menurut Rohani dan Ahmadi (1991:98) bahwa “Komponen-komponen pembelajaran itu ialah tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Semua komponen-komponen ini kemudian disatukan dalam sebuah desain program pembelajaran”. Lebih lanjut Azis (Yuswina, 2006:4) mengemukakan bahwa “Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas”. Model Pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah sebuah model yang dapat menyesuaikan dengan pesatnya perkembangan TIK.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan di atas, kiranya diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menjawab bagaimana proses transformasi

sosial dan budaya itu dapat berproses secara memadai dan bermartabat yaitu tanpa melupakan identitas peserta didik sebagai bagian dari budaya dan identitas bangsa. Salah satunya adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Sebagaimana dikemukakan oleh Pepkin (Cahyono, 2007 : <http://pendidikansains.blogspot.com> [10 Juni 2010]).

Creative Problem Solving (CPS) model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan idenya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Bertolak dari uraian diatas model pembelajaran CPS cocok diterapkan pada pembelajaran di masa ini, karena dalam menghadapi tantangan kehidupan modern di abad-21 ini kreativitas dan kemampuan dalam memecahkan masalah (*problem solving*) sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan.

Model pembelajaran CPS ini sendiri telah diuji cobakan sebelumnya oleh Nuriana (2006:63) yang menerapkan model CPS dengan berbantuan media pembelajaran berupa VCD pada pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitiannya model ini memang dapat meningkatkan pemahaman belajar. Penelitian lainnya yang melakukan penelitian mengenai CPS ini adalah Cahyono (2007:75) yang mengembangkan model *creative problem solving* berbasis teknologi pada pembelajaran matematika. Dan hasil dari penelitian tersebut, model pembelajaran CPS ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran TIK?
2. Apakah efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK?

C. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran TIK.
2. Mengetahui apakah efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi peneliti, penelitian ini menambah wawasan peneliti mengenai tipe-tipe dalam model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran TIK dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran TIK.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam hal penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa di sekolah.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman belajar dalam mata pelajaran TIK.
4. Bagi sekolah, sebagai salah satu bentuk sumbangan yang semoga berguna untuk meningkatkan prestasi di sekolah.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda tentang penelitian ini, diberikan beberapa penjelasan istilah sebagai berikut :

1. Efektivitas, maksud dari efektivitas pada penelitian ini adalah tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan sarana-sarana yang tersedia.

2. *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan idenya.
3. Pemahaman yang dimaksud adalah pemahaman dalam aspek kognitif.
4. Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi desain web.

F. HIPOTESIS

Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah :

1. Terdapat efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK.
2. Efektivitas penerapan model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, hipotesis dan sistematika penulisan penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini dijabarkan : pengertian pembelajaran, pemahaman, efektivitas, dan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjabarkan metode penelitian, disain penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengolahan data, analisis data dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan membahas : deskripsi data setiap tindakan, pemeriksaan data dan pembahasan hasil penelitian.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

