

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengaruh perkembangan teknologi yang begitu pesat mengakibatkan setiap manusia di dunia diharapkan memiliki kemampuan ataupun pengetahuan yang luas mengenai teknologi informasi dengan media pendidikan teknologi dan komunikasi (TIK). Pendidikan teknologi informasi harus benar-benar diberikan kepada seluruh lapisan masyarakat baik di kota besar maupun di daerah pedesaan, bahkan pada usia sedini mungkin untuk dapat mempersiapkan manusia yang handal dan dapat bersaing dengan masyarakat lain.

Pendidikan mempunyai peran sangat penting khususnya dalam mempersiapkan sumber daya manusia handal yang dapat bersaing secara sehat dengan bangsa-bangsa lain di dunia, Satori (2002 : 2) dalam makalahnya mengemukakan bahwa pendidikan sebagai salah satu bagian penting dari proses pembangunan nasional yang merupakan salah satu sumber penentu dalam pertumbuhan ekonomi suatu negara. Disini pendidikan dianggap sebagai investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kemampuan, kecakapan, dan kualitas pribadi diyakini sebagai faktor yang mendukung upaya manusia dalam menjalani kehidupannya.

Pendidikan merupakan faktor kebutuhan yang paling utama dalam kehidupan, karena pendidikan adalah proses memanusiakan manusia dalam arti mengaktualisasikan semua potensi yang dimiliki menjadi kemampuan yang dapat

dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dengan pendidikan kita mendapatkan poin plus dalam menghadapi persaingan di era globalisasi ini. Akan tetapi dengan biaya pendidikan yang sekarang ini tidak murah lagi, sering kali menjadi hambatan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Mahalnya biaya pendidikan ini tidak hanya pada perguruan tinggi melainkan juga pada Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dengan banyaknya siswa yang putus sekolah apalagi dengan kurangnya keahlian yang dimiliki untuk masuk ke dunia kerja serta tidak seimbang jumlah lapangan pekerjaan dengan orang yang mencari pekerjaan mengakibatkan peningkatan jumlah pengangguran yang sangat pesat. Seperti catatan Badan Pusat Statistik pada bulan Februari 2009 dengan jumlah penduduk miskin sebanyak 31.023.400 jiwa atau 13,33% dari jumlah penduduk Indonesia, dengan 9.258.964 jiwa pengangguran yang diantaranya, lulusan SD sebanyak 2.054.682 jiwa, lulusan SMP sebanyak 2.133.627 jiwa, lulusan SMA sebanyak 1.337.586 jiwa, Sarjana dan Diploma sebanyak 1.113.020 jiwa dan 2.620.049 jiwa yang tidak sekolah dan yang tidak lulus SD.

Diterapkannya wajib belajar 9 tahun, dan dengan adanya Bantuan Operasional Sekolah (BOS) memang dirasakan sedikit membantu masyarakat kurang beruntung yang ingin mendapatkan pendidikan yang layak di sekolah. Akan tetapi karena program wajib belajar yang diterapkan hanya untuk jenjang SD dan SMP serta biaya pendidikan ke tingkat SMA dan sederajatnya sangat mahal tidak sedikit siswa yang tidak bisa merasakan duduk di bangku SMA karena faktor ekonomi yang tidak memadai.

Rendahnya tingkat kualitas sumber daya manusia dan ketidaksiapan lulusan Sekolah Menengah Pertama menghadapi dunia nyata di masyarakat menunjukkan bahwa pembelajaran masih terpisah dengan kehidupan sehari-hari, apa yang siswa pelajari di sekolah setiap hari tidak sesuai dengan apa yang terjadi dan berkembang di masyarakat, seperti yang dilaporkan oleh Studi Blazely dan kawan-kawan tahun 1997 yang dikutip dalam Depdiknas (2002 : 2) bahwa ”pembelajaran di sekolah cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan lingkungannya dimana anak berada”. Akibatnya siswa yang hanya bisa merasakan duduk di bangku SMP saja tidak dapat beradaptasi dalam menghadapi masalah kehidupan di masyarakat, selain itu dalam proses pembelajaran di sekolah pun siswa kurang termotivasi belajar karena tidak merasakan manfaat dari apa yang dipelajarinya.

Dengan diadakannya pendidikan komputer baik formal ataupun ekstrakurikuler komputer siswa dituntut untuk dapat masuk dunia kerja yang mereka harapkan dengan keterampilan yang siswa kuasai, namun dunia kerja dalam ruang lingkup Komputer tersebut begitu luas, secara sederhana keterampilan yang dibutuhkan untuk kemampuan dasar siswa menghadapi dunia kerja dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini, yaitu ruang lingkup dunia kerja :

1. Bidang keterampilan yang berkaitan dengan manusia secara fisik dan jasmani adalah kelompok *Brainware (User)*
2. Bidang keterampilan yang berhubungan dengan benda/perangkat keras adalah kelompok *HardWare*.

3. Bidang keterampilan yang berkaitan dengan ide yang berkaitan dengan seni adalah kelompok *Art*.
4. Bidang keterampilan yang berkaitan dengan ide suatu program yang dapat menghasilkan produk adalah kelompok *Programer*.
5. Bidang keterampilan yang berkaitan dengan data/perangkat lunak adalah kelompok *SoftWare*.
6. Bidang keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan yang lebih spesifik adalah kelompok Keahlian khusus.

Secara sederhana ada enam kelompok bidang keahlian yang dapat dijadikan "pasar kerja" oleh lulusan sekolah. Keenam kelompok bidang keahlian itu dapat tercipta dari kreativitas yang dimiliki setiap pelajar yang terus berkembang.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang menambah bakat dan kreativitas siswa dalam belajar. Saat ini kita sudah tahu bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang penting di sekolah. Apalagi sekarang kegiatan tersebut dimasukkan ke nilai raport. Jadi ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang penting untuk pendidikan. Akan tetapi sekarang para siswa kurang berminat dengan kegiatan tersebut karena siswa tidak mengetahui secara langsung keuntungan dari proses belajar mengajar tersebut.

Oleh karena itu masalah *Life skill* melalui pendidikan ekstrakurikuler komputer menjadi salah satu bahasan penting di tingkat SMP guna meningkatkan kreatifitas siswa Sekolah Menengah Pertama yang akan melanjutkan ke jenjang

Sekolah Menengah Atas, ataupun siswa yang akan melanjutkan pembelajarannya dalam bermasyarakat atau putus sekolah. Pendidikan *life skills* mengorientasikan siswa untuk memiliki kreativitas yang besar yang akan menjadi modal dasar keterampilan agar dapat hidup mandiri dan *survive* di lingkungannya. Pendidikan *life skills* diperlukan karena kurikulum di Indonesia cenderung memperkuat kemampuan teoritis-akademik (*academic skills*). Sedangkan kebutuhan dan persoalan lingkungan tempat siswa tumbuh kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan siswa kurang mampu mengaplikasikan kemampuan belajarnya dengan kebutuhan dunia kerja dan persoalan yang terjadi dalam masyarakatnya.

Peningkatan kreativitas siswa dalam ekstrakurikuler komputer dengan materi *Corel Draw* diharapkan membuat siswa mampu menuangkan ide kreatifnya kedalam produk atau karya yang dihasilkan dalam proses pembelajaran karena *Corel Draw* adalah *software editor* grafis atau *software* pengolah gambar yang dapat menampung ide kreatif siswa.

Corel Draw (desain grafis digital) dengan menggunakan komputer saat ini sangat dibutuhkan di dunia pekerjaan, karena desain digital sangat cepat, efisien, mudah diperbanyak, praktis, dan masih banyak keunggulan lainnya. Komputer dalam desain grafis hanya sebuah alat bantu dalam mendesain, tetapi yang paling penting dalam pembuatan desain grafis ini adalah menuangkan ide kreatif dan konsep yang dimiliki untuk mengeksekusi dan menghasilkan suatu produk yang diperlukan di kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa *life skill* berdampak positif dalam proses belajar mengajar pada siswa. Dibiidang fisika seperti penelitian yang

dilakukan Eneng Kartika (2008), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *life skill* dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMA. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Yuni Sri Wahyuni (2011) dalam bidang teknologi penelitian, yang dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya keberhasilan dari pihak sekolah dalam mencetak generasi . penerus bangsa yang memiliki prestasi dan kecakapan hidup (*life skill*) yang baik dalam bidang studi teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan mengenai kreativitas telah dilakukan penelitian oleh Tirta Puspa (2010) dengan judul “Studi Kreativitas Dalam Implementasi Kurikulum 2006 Di SMKN 5 Bandung” atau yang diteliti oleh Verawati (2011) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran TIK”.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merasa banyak kelebihan-kelebihan yang bisa didapat dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Life skill* untuk mengembangkan kreativitas maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian quasi eksperimen yang berjudul “Implementasi Model *Life Skill* dalam Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Ekstrakurikuler Komputer”.

B. Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian kali ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekstrakurikuler komputer (*Corel Draw*) setelah ditetapkannya model *Life skill* ?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran ekstrakurikuler komputer (*Corel Draw*) dengan menggunakan model *Life Skill* ?
3. Bagaimanakah tingkat keberhasilan model *Life Skill* terhadap pembelajaran *Corel Draw* di tingkat SMP ?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif dan efisien maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan model *Life Skill* dalam pembelajaran ekstrakurikuler komputer terbatas pada sub kompetensi dasar tentang “Membuat dokumen grafis sederhana (*Corel Draw*)”.
2. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi dengan model *Life skill* untuk kelas eksperimen.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP kelas VIII semester genap.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler komputer (*Corel Draw*) dengan menggunakan model *life skill*.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *Corel Draw* dengan model *Life skill*.
3. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa SMP terhadap pembelajaran *Corel Draw* dengan metode *Life Skill*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model ini siswa memiliki kemampuan dan modal dasar untuk menghadapi dan memecahkan masalah hidup sebagai pribadi yang mandiri serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Bagi Guru

Adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pendorong untuk para guru agar dapat mengembangkan ide kreatif dengan menggunakan model *Life skill* agar mendapat memberi gambaran mengenai materi yang diajarkan terhadap aplikasinya di kehidupan sehari-hari agar dapat menciptakan siswa yang mandiri.

3. Bagi Sekolah

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bertambahnya kualitas hasil belajar siswa dalam pelajaran ekstrakurikuler komputer yang diselenggarakan disekolah dan menjadikan model *Life skill* sebagai salah-satu metode mengajar ataupun media pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberi masukan kepada para penulis untuk ikut berpartisipasi dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar dengan menggunakan model *Life skill*.

5. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan secara teoritis dan praktis mengenai model *Life skill* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekstrakurikuler komputer khususnya di tingkat SMP.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberi wawasan atau pengetahuan tambahan bagi para peneliti selanjutnya secara teoritis dan praktis tentang model *Life skill* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekstrakurikuler komputer di SMP.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Implementasi : Proses menerapkan suatu gagasan, program, atau kumpulan kegiatan yang baru bagi anak-anak yang berusaha atau diharapkan untuk berubah.
2. Model *Life skill* : Bentuk pembelajaran dengan penerapan konsep pembelajaran kecakapan hidup yang bertujuan menghasilkan kecakapan dan keterampilan maupun sikap yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kreativitas : Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.
4. Ekstrakurikuler : Ekstrakurikuler komputer di SMP Negeri 41 Bandung merupakan kegiatan yang dibuat untuk kepentingan penelitian dan disetujui oleh pihak sekolah. Penelitian ini dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler karena materi yang diberikan tidak terdapat dalam kurikulum yang diajarkan agar tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah.