

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah penting. Hal ini merujuk pada kebutuhan era global dimana sumberdaya manusia Indonesia harus ditingkatkan. Salah satu upaya yang harus ditempuh dalam meningkatkan sumberdaya manusia Indonesia adalah dengan pengembangan kreativitas yang dapat ditemukenali dan dirangsang sejak dini. Hal ini senada dengan pendapat Marilyn j. Adams, 1990 (dalam Hassoubah, 2008: 17) bahwa dunia berubah begitu cepat dan kita tidak dapat menebak jenis ilmu dan kemampuan apa yang diperlukan oleh setiap pelajar kita dimasa yang akan datang. Sebagai guru yang bertanggungjawab, kita harus memberi dan membekali mereka lebih daripada sekedar ilmu pengetahuan; kita harus mengembangkan wawasan mereka untuk membuat suatu keputusan, apa yang perlu mereka ketahui dan kemampuan untuk mendapatkan informasi tersebut secara akurat dan efisien. Kita perlu mempersiapkan anak-anak muda kita untuk dapat berpikir tentang kapan, mengapa, mengapa tidak, dan bagaimana. Singkat kata 'pelajar harus belajar untuk berpikir'.

Dalam bidang pendidikan saat ini banyak ditekankan pada aspek hafalan dan pemikiran reproduktif serta mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan pada siswa. Proses pemikiran kreatif jarang dilatih. Pentingnya

pengembangan kreativitas dalam kehidupan kita saat ini memiliki empat alasan (Trihadiyanti, 2006; [Online]), yaitu:

1. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 1999) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya;
2. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*) dan dirumuskan kembali (*redefinition*) yang merupakan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford (Supriadi, 2001);
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Dalam upaya menerapkan kompetensi berpikir kreatif, guru perlu untuk membuat perencanaan terkait dengan apa-apa saja yang harus dilakukan guru agar siswa dapat mengembangkan pola berpikir kreatif. Perencanaan ini penting, karena pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, sebagaimana yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN No. 20/2003: 5).

Melihat pada pernyataan diatas, peranan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menciptakan suatu lingkungan belajar yang dapat menguatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan strategi pembelajaran yang tepat dan memperoleh pemahaman terhadap materi melalui pengalaman belajar dan aktivitas siswa itu sendiri. Secara tidak langsung terbentuk *open-ended contextual activity-based learning*, sebagai bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah yang dihasilkan dari suatu usaha kolaboratif (Richmond & Striley, 1996), yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam periode tertentu (Hung & Wong, 2000). Hal ini didefinisikan Blumenfeld et.al. (1991) sebagai model belajar berbasis proyek (*project-based learning*) yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada proses relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran

bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan, atau disiplin, atau lapangan studi, bersifat *students'centered*, dan menghasilkan produk nyata (dalam Wayan, 2006:11).

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengharuskan para peserta didiknya berinvestigasi, memecahkan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sebab pemahaman materi TIK tidak bisa hanya melalui materi saja, tetapi harus dengan praktek yang mengintegrasikan pemahaman konsep dari pembelajaran TIK itu sendiri. Hal ini dikarenakan TIK merupakan suatu cabang ilmu yang sangat penting keberadaannya menyangkut kebutuhan dalam kehidupan nyata dan masa depan, maka kita perlu membentuk suatu kondisi agar peserta didik memperoleh pemahaman konsep TIK melalui pengalaman belajar yang nyata.

Penelitian terdahulu mengenai *Project Based Learning* dalam pembelajaran TIK adalah “Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi” (Muhammad, 2010), sedangkan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa telah dilakukan penelitian “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Sub Bahasan Pokok Materi Kerusakan Lingkungan”(Lisdiany,2010).

Alasan diatas membuat peneliti tertarik dan berinisiatif untuk meneliti tentang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui *Project Based Learning* dalam pembelajaran TIK dengan judul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*)**”

TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK, dilihat dari perbedaan rerata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa jika ditinjau berdasarkan klasifikasi kemampuan awal (subkelompok atas, tengah, dan bawah) ?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Dasar menggunakan perangkat lunak manipulasi gambar yaitu Corel Draw.
2. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas XII.
3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diteliti terdiri dari: *fluency* (kelancaran), dan *elaboration* (merinci).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK, dilihat dari perbedaan rerata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa jika ditinjau berdasarkan klasifikasi kemampuan awal (subkelompok atas, tengah, dan bawah)
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan menggunakan metode *Project Based Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini dapat tercapai, diharapkan akan dapat memberikan manfaat, baik dalam sifat praktis maupun teoritis.

1. Manfaat praktis

- a. Melalui *Project Based Learning*, diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif terhadap proyek yang mereka lakukan sehingga pemahaman terhadap konsep pembelajaran TIK dapat menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.
- b. Melalui *Project Based Learning*, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar secara kolaboratif sehingga tercipta interaksi yang baik antar siswa.
- c. Memberikan masukan pada guru dalam proses belajar mengajar, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga bisa terus dikembangkan pembelajaran berbasis proyek yang lebih bersifat praktis dan aplikatif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar, khususnya pada metode pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap perangkat pembelajar (baik guru maupun siswa) berkenaan dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah:

1. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang terjadi di otak dan pikiran yang dilakukan oleh seorang kreatif. Proses tersebut memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui dan kaidah-kaidah serta dasar-dasar yang dijadikan acuan (Al-Hajjaj, 2010:80).

2. Keterampilan lancar (*fluency*)

Ciri-ciri keterampilan berpikir lancar adalah mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

3. Keterampilan merinci (*elaboration*)

Ciri-ciri keterampilan berpikir merinci (*elaboration*) adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambah atau memperinci secara detail dari suatu situasi sehingga menjadi lebih menarik. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa seperti: mencari

arti yang lebih mendalam terhadap jawaban, melakukan langkah-langkah yang terperinci.

4. *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Thomas,dkk, dalam Wena, 2009). Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Proyek dalam *Project Based Learning* adalah terfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pembelajar menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin (Khamdi, 2007).

1.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini disusun hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut :

“Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subkelompok atas, tengah, dan bawah dalam mata pelajaran TIK”.