

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul

“Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* / PBL) Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP”

1.2 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan ilmu yang universal, yang banyak mendasari beberapa ilmu pengetahuan lainnya, seperti ilmu sains dan sosial. Sehingga TIK mempunyai banyak peranan penting dalam setiap aspek dan bidang kehidupan, misalnya dalam bidang kedokteran, peralatan medis yang banyak digunakan saat ini adalah bagian dari aplikasi ilmu TIK. Selain itu masih banyak lagi peranan TIK yang dapat diaplikasikan bagi kehidupan manusia, oleh karena itu TIK merupakan ilmu yang sangat penting dan harus dipelajari oleh setiap manusia.

Menurut KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), mata pelajaran TIK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep TIK, menggunakan penalaran pada pola dan sifat pemecahan masalah, mengkomunikasikan data dan simbol, tabel, diagram dan serta mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan dan mengkomunikasikan ide. Kreatifitas merupakan salah satu faktor yang sangat mendorong terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena perkembangan teknologi dari tahun ke

tahun semakin meningkat secara pesat seiring dengan berkembangnya kebutuhan manusia untuk mempermudah hidupnya. Karena kreatifitas manusia adalah yang mampu membuat berbagai macam alat transportasi, komunikasi, dan lain-lain.

Diawali dengan rasa ingin tahu yang besar dan kreatifitas yang tinggi, Thomas Alfa Edison berhasil membuat lampu listrik yang sampai saat ini sangat bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu perlu disadari bahwa kreatifitas dapat memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk mengembangkan dirinya dengan memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya.

Sutawidjaya (dalam Amalia, 2006 : 32) mengatakan bahwa terdapat dua macam berpikir yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yaitu berpikir *divergen* dan berpikir *konvergen*, berpikir kreatif bisa dikatakan sebagai berpikir *divergen* dikarenakan adanya proses mencari beberapa kemungkinan untuk mendapatkan penyelesaian suatu masalah. Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam memproses informasi yang diperoleh untuk menciptakan sesuatu yang baru secara luwes, *original*, *elaborative*, *original* dan mampu mengevaluasi hasil tersebut.

Menurut Haris (Herisyanti, 2007 : 3) banyak pemikiran yang dilakukan dalam pendidikan Ilmu Komputer formal yang hanya menekankan pada keterampilan analisis, mengajarkan bagaimana siswa memahami klaim-klaim, mengikuti atau menciptakan suatu argumen logis, menggambarkan jawaban, mengeleminasi jalur yang benar. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif, yang terfokus pada penggalan ide-ide, memunculkan kemungkinan-kemungkinan, mencari banyak jawaban benar daripada satu jawaban masih kurang diperhatikan.

Melihat kurangnya perhatian terhadap aspek berpikir kreatif dalam pembelajaran TIK, maka perlu adanya perhatian lebih terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran TIK. Salah satu bentuk perhatian yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dan memberikan kesempatan yang sangat luas kepada siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif adalah pendekatan berbasis masalah Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning / PBL*). Pembelajaran TIK dengan menggunakan pendekatan PBL bertujuan agar siswa agar dapat menyusun pengetahuannya sendiri dengan menganalisis informasi yang diperoleh kemudian informasi tersebut dikaitkan dengan pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pengembangan kurikulum dan pendekatan yang berpusat pada siswa yang merupakan pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme. Seperti diungkapkan oleh Ryneveld dan Kim Cgoy (Herisyanti, 2007 : 4) bahwa proses pembelajaran dengan pendekatan *konstruktivis* lebih menekankan pada aktivitas siswa dan menjadikan siswa lebih banyak berinteraksi dengan objek, dan peristiwa, sehingga siswa memperoleh pemahaman, sedangkan peran guru hanya sebagai fasislitator bukan pen-transfer pengetahuan.

1.3 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajaran TIK-nya menggunakan pendekatan PBL dengan pembelajaran TIK-nya menggunakan pendekatan biasa?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajaran TIK-nya menggunakan pendekatan PBL?

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajaran TIK-nya menggunakan pendekatan PBL dengan pembelajaran TIK-nya menggunakan pendekatan biasa.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajaran TIK-nya menggunakan PBL.

1.4.2 Manfaat penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi semua pihak, baik secara langsung ataupun tidak. Terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan. lebih khususnya untuk siswa agar dapat ditingkatkan kemampuan berpikir kreatifitasnya.

1.4.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam mengartikan istilah yang dalam penelitian ini. Maka akan dijelaskan beberapa istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini.

- Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning / PBL*) adalah salah satu pendekatan pembelajaran dimana siswa diberikan suatu permasalahan tentang pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga merangsang siswa untuk menggunakan kemampuan berpikir kreatif dan keahlian memecahkan masalah serta mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri.
- Berpikir kreatif adalah salah satu pola pikir yang menghasilkan sesuatu yang baru yang berbeda tetapi lebih baik dari sebelumnya.
- Pembelajaran TIK adalah proses belajar-mengajar Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.