

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa dampak yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang proses pembangunan. Hal itu dikarenakan, lewat pendidikan sumber daya manusia Indonesia dilatih, dididik, dan ditempa agar menjadi manusia yang berkualitas dan memiliki keahlian hidup (*Life Skills*) untuk dapat berkompetensi dan bersaing.

Indonesia merupakan negara berkembang yang menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia agar dapat mensejajarkan dengan negara-negara maju. Salah satu indikator peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah terbentuknya manusia yang kreatif. Sifat kreatif akan tumbuh bila dilatih dan dibiasakan sejak awal untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan, dan memecahkan masalah (Ruseffendi, 1991:239).

Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan dengan adanya pendidikan yang baik. Hal ini sesuai dengan tujuan nasional bangsa Indonesia yaitu untuk mencerdaskan bangsa dan meningkatkan sumber daya manusia. Oleh karena itu, dengan adanya penancangan pendidikan nasional di Indonesia diharapkan terciptanya manusia Indonesia yang berkualitas, mandiri, maju, cerdas, kreatif, profesional, dan produktif.

Banyak sekali upaya yang sudah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia saat ini, dimulai dari upaya peningkatan kualitas pengajar (guru) dengan melakukan pelatihan–pelatihan yang ditujukan untuk pengajar, peningkatan kualitas siswa dengan memperketat seleksi penerimaan siswa, sampai dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan diterapkannya berbagai strategi dan metode mengajar yang dianggap sudah layak, memenuhi standar kualitas, dan teruji.

Pemecahan masalah memerlukan kreativitas dan kearifan. Kreativitas untuk menemukan pemecahan masalah yang efektif dan efisien, sedangkan kearifan diperlukan karena didalam pemecahan masalah harus selalu memperhatikan kepentingan berbagai pihak dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, sejak dini siswa perlu belajar memecahkan masalah sesuai dengan tingkat berpikirnya.

Didalam memecahkan suatu masalah memang dituntut adanya kemampuan berpikir rasional, berpikir kreatif, berpikir alternatif, berpikir sistem, berpikir lateral dan masih banyak lagi tuntutan berpikir lainnya. Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa tidak terlepas dari adanya interaksi yang baik antara siswa dan guru didalam proses pembelajaran. Guru harus memikirkan cara bagaimana terjadinya interaksi yang aktif dimana tercipta suatu lingkungan belajar yang dapat menguatkan kemampuan berpikir siswa. Dalam hal ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan bukan menjadi sumber informasi primer.

Kemampuan berpikir kreatif akan membentuk seseorang terampil dalam memecahkan masalah. Karena manusia kreatif akan memiliki banyak gagasan dalam memecahkan masalah dan akan memilih pemecahan masalah dengan menggunakan yang relevan dengan masalahnya, misalnya berdasarkan waktu, biaya, dan tenaga yang diperlukan untuk melaksanakan gagasan tersebut (Suherman dkk, 2003:56).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran baru yang penyelenggaraannya dilatar belakangi oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat yang harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* sudah pernah diimplementasikan di matematik yaitu dengan menggunakan VCD (*Video Compact Disk*). Hal ini dikarenakan pembelajaran yang berbentuk VCD memungkinkan digunakan di rumah. Karena VCD player sekarang ini sudah bukan merupakan barang mewah lagi dan dapat ditemukan hampir disetiap rumah siswa.

Mata pelajaran ini mencakup dua aspek diantaranya adalah aspek Teknologi Informasi dan aspek Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengolahan informasi. Sedangkan Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak

terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer antar media.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, akan mengembangkan ide-ide baru untuk siswa dan mengembangkan sikap inisiatif, inovatif, kemampuan belajar mandiri dan kreatif didalam pemecahan masalah.

Fakta dilapangan menunjukan bahwa pembelajaran komputer di SMAN 1 Subang masih belum memunculkan sikap siswa yang mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi. Fakta ini didapat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Subang.

Dari studi pendahuluan tersebut peneliti memperoleh keterangan dari guru komputer di SMAN 1 Subang yang menyatakan bahwa “siswa belum mampu belajar memecahkan masalah dikarenakan siswa belum memahami materi pelajaran dan konsep belajar TIK yang dipelajari serta masih kurangnya fasilitas yang mendukung pembelajaran TIK sehingga dapat menghambat belajar siswa.”

Pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran di SMAN 1 Subang masih belum mencapai nilai-nilai sikap siswa yang mampu dan kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memunculkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah adalah *Creative Problem Solving (CPS)*. Menurut Karen (2004: 1), *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan

mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Pembelajaran komputer dengan model pembelajaran CPS pada prinsipnya tidak jauh beda dengan pembelajaran komputer dengan pendekatan *Problem Solving*, hanya saja langkah-langkah dalam pembelajaran komputer dengan menggunakan model pembelajaran CPS, cara berpikir kreatif siswa lebih terlihat terutama dalam tahap menemukan ide, karena dalam tahap ini siswa diminta untuk menuliskan ide-ide mereka dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Kemampuan berpikir kreatif akan muncul apabila didukung oleh suasana belajar yang berpusat pada siswa. Selain itu juga, siswa bebas mengemukakan pendapatnya dan gagasan-gagasan yang timbul dalam dirinya serta lingkungan belajar yang mendukung peran aktif siswa pada pembelajaran tersebut. Pembelajaran berbasis masalah ini diharapkan dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Berdasarkan uraian singkat mengenai kondisi ideal dalam pembelajaran komputer maupun menemui fakta di lapangan yang menunjukkan masih belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran komputer di SMAN 1 Subang, maka peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian tentang penerapan model pembelajaran CPS dalam pembelajaran komputer untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah utama yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan antara Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Pembelajaran Konvensional?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran *Creative Problem Solving*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya menganalisis tentang Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Mata Pelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi.

1.4 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran merupakan kerangka yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pemandu bagi para perancang desain pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto, 1997: 78).

2. *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. (Karen, 2004:1).
3. Metode konvensional adalah pembelajaran tradisional yang pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan dari pada pengertian, menekankan pada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil dari pada proses dan pengajaran berpusat pada guru (Ruseffendi 1992:74).
4. Berpikir kreatif dalam definisinya Munandar (1999:48) menyatakan bahwa “kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban”.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2. Mengetahui perbedaan antara Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
3. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
4. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran *Creative Problem Solving*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam pembelajaran mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, melalui model pembelajaran *creative problem solving* yang dikemukakan dan ditelaah dalam penelitian ini.

2. Secara Praktis

Memberikan masukan kepada pihak-pihak terkait khususnya guru dan pihak sekolah bahwa model pembelajaran pemecahan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengurangi masalah pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu juga, siswa dapat termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif.

1.7 Hipotesis

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

Ho: tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Model Pembelajaran Konvensional.

1.8 penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen.

1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas XII di SMAN 1 Subang.

2. Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas XII IPA 3 dan XII IPA 4 di SMAN 1 Subang.

