

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan PP No.32/2013 Pasal 19, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan berlandaskan pada PP tersebut, idealnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan bukan hanya berpusat pada guru sebagai sumber pengetahuan (*teacher center*), tetapi melibatkan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya. Sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Tentunya agar materi ajar dapat dipahami dan pembelajaran terasa menarik, seorang guru harus tepat dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, agar tujuan yang diharapkan di akhir pembelajaran dapat tercapai.

Namun pada kenyataannya, sampai saat ini sebagian besar kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh guru sebagai sumber pengetahuan (*teacher center*), sehingga pendekatan konvensional berupa ceramah menjadi pilihan dalam menentukan strategi belajar. Oleh sebab itu, sering kali guru mengabaikan pengetahuan awal siswa. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab dari kesulitan belajar yang dialami siswa dalam mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya, kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang, karena kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berjalan satu arah, sehingga siswa hanya menerima materi yang diberikan oleh guru tanpa ada peran aktif dari siswa itu sendiri untuk mengembangkan pengetahuan awal dan kreativitas yang dimilikinya tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2011) di SMP Negeri 26 Kota Bandung menunjukkan bahwa pada pembelajaran konvensional, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi timbal balik, sehingga

peran siswa dalam proses pembelajaran menjadi pasif. Siswa hanya menerima hasil pembelajaran tanpa membangun pengetahuan awal dari materi yang diajarkan. Hal ini mengakibatkan prestasi belajar siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan di akhir pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Memperhatikan kemampuan yang siswa miliki merupakan salah satu cara dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, diantaranya kelompok siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2012:294) bahwa terdapat istilah kedudukan siswa dalam kelompok. Pengelompokan ini dapat dibuat berdasarkan prestasi belajar siswa (termasuk rapor atau hasil ulangan akhir). Penelitian yang dilakukan oleh Darhim (dalam Rorendi, 2009:4) diperoleh data sekitar 75% siswa SD tergolong lemah dan sangat lemah dan sisanya tergolong pandai dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan fakta tersebut, sudah semestinya pada kegiatan pembelajaran guru memperhatikan kelompok kemampuan siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat akan menjadikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terasa menyenangkan dan dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga siswa tersebut dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Pendekatan CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2010:255).

Penelitian mengenai pendekatan CTL yang dilakukan oleh Ramdani (2012) diperoleh hasil bahwa rata-rata gain yang diperoleh siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan CTL lebih tinggi dibandingkan

dengan rata-rata gain yang diperoleh siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan konvensional.

Pendekatan CTL dengan tujuh komponen yang dimilikinya yakni konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata membuat pendekatan ini dipandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna. Sebagai penyesuaian terhadap pembelajaran TIK, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya dapat dibantu dengan penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini digunakan dalam penyampaian materi, video tutorial, latihan maupun kuis sehingga pembelajaran TIK dengan menggunakan pendekatan CTL tersebut semakin kompleks. Adanya perpaduan antara pendekatan CTL dan multimedia interaktif tersebut dapat membuat pembelajaran TIK yang dilakukan menjadi lebih realistis, menarik, dan menyenangkan. Siswa pun akan menjadi lebih aktif, antusias, dan bebas mengeluarkan ide serta pendapatnya. Sehingga kreativitas siswa dapat semakin terasah sehingga dapat menjadikannya memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul *PENERAPAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) BERBANTU MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK*.

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara kelompok siswa (atas, tengah, bawah) baik dari siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan CTL berbantu multimedia

interaktif maupun siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan konvensional?

2. Apakah terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran (CTL berbantu multimedia interaktif dan konvensional) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh pembagian kelompok (atas, tengah, bawah) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa?

1.2.2. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pada kompetensi dasar membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk dan ukuran dengan materi pokok kreasi grafis.
2. Multimedia pembelajaran dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS 4* dan media tersebut hanya bersifat sebagai pendukung atau alat bantu pembelajaran (berbantu multimedia).
3. Software tambahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Notepad++*, *CorelDRAW X3*.

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara kelompok siswa (atas, tengah, bawah) baik dari siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan CTL berbantu multimedia interaktif maupun siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran (CTL berbantu multimedia interaktif dan konvensional) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembagian kelompok (atas, tengah, bawah) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- c. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam memilih alternatif pendekatan pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.
- b. Memotivasi guru untuk mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.
- c. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat memperbaiki dan menemukan inovasi baru yang berguna dalam meningkatkan mutu pembelajaran TIK.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan kajian untuk melanjutkan pengembangan penelitian yang sama di masa mendatang.

5. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan (Pendidikan)

Sebagai alternatif pilihan metode pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi variatif dan menarik.

1.5. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara kelompok siswa (atas, tengah, bawah) baik dari siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan CTL berbantu multimedia interaktif maupun siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan konvensional.
2. Terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran (CTL berbantu multimedia interaktif dan konvensional) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Terdapat pengaruh pembagian kelompok (atas, tengah, bawah) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.6. Definisi Operasional

Agar istilah-istilah umum yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipahami dengan jelas, maka definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pendekatan CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena materi yang dipelajari merupakan kegiatan yang sering ditemui siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Tahapan-tahapan pendekatan CTL diantaranya konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata.

2. Multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi yang diharapkan.
3. Indikator kemampuan berpikir kreatif antara lain keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), keterampilan merinci (*elaboration*).

