

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran di sekolah seyogyanya dapat merangsang pembentukan keterampilan berpikir kreatif pada siswa. Hal ini sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri RI Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan didik serta psikologis siswa. Begitupun dalam mata pelajaran TIK, dalam UU no 20 tahun 2006 tentang standar isi dinyatakan bahwa Mata pelajaran yang berada pada rumpun Ilmu pengetahuan dan Teknologi dimaksudkan agar siswa dapat membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri.

Berpikir kreatif sendiri diartikan sebagai aktivitas berpikir diluar kebiasaan cara berpikir orang pada umumnya (Suyadi, 2014). Berpikir kreatif adalah berpikir meluas (*Devergen*) untuk mencari solusi alternatif atas persoalan yang muncul tanpa diperkirakan sebelumnya (Suyadi, 2014). Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang paling penting yang dibutuhkan siswa terutama saat usia dini (wheeler dkk, 2002). Keterampilan berpikir kreatif, memiliki kesamaan dengan kreativitas. Torrance (dalam Chen, 2013) mendefinisikan kreativitas sebagai :

*a process of becoming sensitive to problems, deficiencies, gaps in knowledge, missing elements, disharmonies, and so on; identifying the difficulty; searching for solutions, making guesses, or formulating hypotheses about the deficiencies: testing and retesting these hypotheses and possibly modifying and retesting them; and finally communicating the results.*

Komariah, Fenti F. 2014

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam pembelajaran, keterampilan berpikir kreatif akan membuat siswa untuk mencoba persepsi yang berbeda, konsep yang berbeda, sudut pandang yang berbeda dan kemudian mereka akan dapat menggunakan metode atau cara yang berbeda dalam menyelesaikan permasalahan (Chin, 2013)

## 1

Menurut Munandar dalam Herdian (2010) ciri-ciri berpikir kreatif dapat dilihat dari keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, dan keterampilan menilai.

Hanya saja, berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan praktek mengajar (PPL) di SMP 12 Bandung, nampak bahwa siswa sebagian besar masih belum mampu berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari belum mampunya siswa memberikan jawaban yang berbeda, masih menjiplak penjelasan guru ataupun sekedar menyampaikan jawaban yang identik sebagaimana yang tertulis dalam buku. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Siswa Berfikir Kreatif di SMP Negeri 42 Palembang” (Ririn, 2012), didapatkan penemuan terkait rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa SMP, berikut yang disampaikannya

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan peneliti (pada saat PPL 2) tentang berfikir kreatif yang menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa yang belum mencapai KKM SMP Negeri 42 Palembang yaitu 65. Lembar jawaban siswa tersebut dianalisis dan diperoleh gambaran tentang kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa. Oleh karena itu, kemampuan berfikir kreatif siswa tersebut perlu mendapat perhatian.

Data selanjutnya terkait keterampilan berpikir kreatif siswa dikemukakan oleh Tatag Yuli Eko Siswono (2005) dalam jurnal yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah”

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di SMP adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (soal cerita), khususnya soal non rutin atau terbuka (open ended). Sebagai gambaran untuk sebuah soal cerita dalam Ulangan Umum Semester Ganjil Tahun

2004-2005 SMP Negeri 6 Sidoarjo, hasilnya hanya 38,5% siswa yang menjawab dengan benar di kelas IC. Sedang di kelas ID sebesar 53,8% yang menjawab dengan benar. Hasil diskusi dengan salah seorang guru Matematika SMP Negeri 6 Sidoarjo mengidentifikasi beberapa kelemahan siswa, antara lain: memahami kalimat-kalimat dalam soal, tidak dapat membedakan informasi yang diketahui dan permintaan soal, tidak lancar menggunakan pengetahuan-pengetahuan atau ide-ide yang diketahui, mengubah kalimat cerita menjadi kalimat matematika, menggunakan cara-cara atau strategi-strategi yang berbeda-beda dalam merencanakan penyelesaian suatu masalah, melakukan perhitungan-perhitungan, dan mengambil kesimpulan atau mengembalikan ke masalah yang dicari. Apabila dipersempit kelemahan itu terutama pada kemampuan siswa dalam memahami masalah dan merencanakan suatu penyelesaian

Munandar (2003:13) menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Kemampuan kreatif dapat tumbuh subur dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat kebutuhannya.

Keterampilan berpikir kreatif siswa dapat meningkat, jika salah satu cara yang ditempuh adalah dengan penerapan pendekatan pemecahan masalah (problem solving) pada pembelajaran. Dalam jurnal yang berjudul "*Promoting Higher cognitive learning in science through problem solving approach*" (Chin, 1997) menuliskan bahwa pembelajaran dengan pendekatan problem solving melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Hal ini menunjukkan, dengan pendekatan problem solving akan merangsang keterampilan tingkat tinggi siswa, baik berpikir kritis maupun berpikir kreatif. Wen-Haw Chen (2013) menulis jurnal berjudul "*Applying Problem Based Learning Model And Creative Design To Conic-Section Teaching*" mendapatkan hasil bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dapat meningkat dengan model penyelesaian masalah dan menunjukkan efektivitas pendekatan problem solving jika dilaksanakan berkelompok. Adapun model yang

Komariah, Fenti F. 2014

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan Wen-Haw Chen dalam penelitiannya adalah model *Search, Solve, Create and Share*.

Model *Search, Solve, Create and Share* (selanjutnya disingkat SSCS) merupakan salah satu model berbasis *problem solving* yang dikembangkan oleh Pizzini, Shepardson, dan Abel (Chin, 1997) yang khususnya diperuntukkan bagi pembelajaran sains, dimana sebuah permasalahan akan tampak begitu berarti bagi siswa, karena siswa melakukan identifikasi dan mendefinisikan permasalahan itu dengan sendirinya. Model SSCS ini mengacu pada empat langkah penyelesaian masalah yang urutannya dimulai pada fase menyelidiki masalah (*search*), fase merencanakan pemecahan masalah (*Solve*), fase mengkonstruksikan pemecahan masalah (*create*) dan yang terakhir adalah fase mengkomunikasikan (*Share*) penyelesaian yang diperolehnya (Chin, 1997).

Beberapa penelitian terdahulu terhadap penggunaan model SSCS menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, salah satunya penelitian yang dilakukan Sri Indah Rini Astuti (Astuti, 2012) yang berjudul “Penerapan Pendekatan Problem solving Melalui Model Pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) Disertai *Hands On Activities* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di SMP Negeri 1 Bulu Sukoharjo”.

Walaupun model SSCS melalui berbagai penelitian telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran Sains (IPA), namun apakah dapat pula diterapkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?

Pada hakikatnya, pendidikan IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah (Trianto, 2013:137). Secara umum, IPA dipahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan

Komariah, Fenti F. 2014

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep (Trianto, 2013:141). Tujuan dari sains adalah untuk menggali pengetahuan untuk kepentingan pengetahuan itu sendiri, sedangkan teknologi memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk baru untuk menyelesaikan permasalahan manusia dan meningkatkan taraf hidup manusia. Dengan kata lain, teknologi adalah aplikasi praktis dari sains (www.diffen.com). Tujuan pembelajaran TIK menurut Rosdiana (2009) adalah agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah untuk beradaptasi dengan perkembangan baru. Rosdiana (2009) menambahkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri siswa, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan di mana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa kaitan dan pengaruhnya saat ini dan di masa yang akan datang.

Adapun pembelajaran IPA, menurut Prihantono Laksmi (dalam Trianto, 2013: 141) dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai berikut :

1. Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah ilmiah
2. Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah
3. Memilikisikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun kehidupan

Dapat disimpulkan, TIK memiliki beberapa perbedaan dengan sains pada umumnya. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian terkait penerapan model SSCS dalam mata pelajaran TIK.

Selain itu, peneliti bermaksud menggunakan multimedia untuk membantu dan menunjang pembelajaran di kelas selama proses penelitian. Menurut Munir (2012:

*Komariah, Fenti F. 2014*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

109) multimedia merupakan media pembelajaran yang dapat diandalkan. Hal ini karena dibandingkan media lainnya, multimedia memiliki berbagai kelebihan, diantaranya mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indera : penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.

Berangkat dari hal tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia menggunakan model *Search, Solve, Create and Share* sebagai alat bantu pembelajaran?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang memperoleh pembelajaran model SSCS berbantu multimedia dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan setiap indikator keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang mendapat pembelajaran model SSCS berbantu multimedia dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana respon siswa terkait penerapan model pembelajaran SSCS berbantu multimedia dalam mata pelajaran TIK?

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, peneliti membatasi masalah- masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

*Komariah, Fenti F. 2014*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

1. Penggunaan multimedia dalam penelitian ini hanya sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Indikator keterampilan berpikir kreatif yang peneliti akan amati dalam penelitian adalah berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir original (*Originality*), dan keterampilan menilai (*Elaboration*).
3. Materi yang dipilih adalah materi tentang membuat dokumen pengolah angka sederhana dalam standar kompetensi menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan informasi.

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan multimedia menggunakan konsep *Search, Solve, Create and Share*.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang memperoleh pembelajaran model SSCS berbantu multimedia dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan setiap indikator keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang mendapat pembelajaran model SSCS berbantu multimedia dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui respon siswa terkait penerapan model pembelajaran SSCS berbantu multimedia dalam mata pelajaran TIK.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti  
Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai bagaimana model pembelajaran SSCS berbantu multimedia dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Bagi Guru  
Sebagai referensi model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi Siswa
  - a. Melatih kerjasama antar siswa dalam memecahkan suatu masalah.
  - b. Menumbuhkan kepercayaan diri dan keaktifan siswa dalam mengkomunikasikan pendapatnya
  - c. Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa