

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami kemajuan yang sangat pesat bahkan telah merubah cara hidup umat manusia. Era informasi memberikan ruang lingkup yang sangat besar untuk mengorganisasikan segala kegiatan melalui cara baru, inovatif, instan, transparan, akurat, serta lebih cepat, karena dengan teknologi informasi dan komunikasi seluruh proses kerja akan ditransformasikan dari fisik dan statis menjadi *digital, mobile, virtual* dan personal. Hampir semua sendi kehidupan umat manusia tidak terlepas dari sentuhan TIK, bahkan pada saat ini manusia akan mengalami kesulitan tanpa bantuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam proses pembelajaran. Maka Sekolah sebagai agen perubahan (*agent of changes*) sudah sepatutnya menyesuaikan diri dengan perkembangan.

Keberadaan TIK merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dengan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas. Peradaban sebuah bangsa sangat ditentukan oleh tingkat penguasaan informasi dan komunikasi. Hingga saat ini sejarah membuktikan bahwa negara yang dikategorikan negara maju adalah negara-negara yang menguasai informasi dan komunikasi beserta teknologinya. Pada level individu, seseorang yang memiliki banyak informasi atau pengetahuan dan mampu mengkomunikasikannya dengan baik, akan menjadi orang yang penuh dinamis dan kreatif serta akan menjadi *opinion leader* di lingkungannya. (Suherman, 1997, hlm 1)

World Summit on the Information Society (WSIS) forum teknologi informasi dan komunikasi dunia di bawah badan Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) (Ahmadjayadi, 2009), sepakat untuk mencanangkan pada tahun 2015 rencana-rencana aksi sebagai berikut :

1. Menghubungkan Desa dengan TIK dan membentuk *Community Acces Point*;
2. Menghubungkan Universitas, Akademik, tingkat SMU dan SMP, tingkat SD dengan TIK;
3. Menghubungkan Pusat Ilmu dan Penelitian dengan TIK;
4. Menghubungkan Perpustakaan Umum, Pusat Kebudayaan, Museum, Kantor Pos dan Kearsipan dengan TIK;
5. Menghubungkan Pusat Kesehatan dan Rumah Sakit dengan TIK;
6. Menghubungkan seluruh instansi pemerintah pusat dan daerah dan membuat website dan alamat e-mail;
7. Mengadopsi seluruh kurikulum sekolah dasar dan menengah menghadapi tantangan masyarakat informasi, harus diperhitungkan pada taraf internasional;
8. Memastikan bahwa seluruh populasi di dunia mempunyai akses untuk pelayanan televisi dan radio;
9. Mendorong pengembangan konten dan menempatkan pada tempatnya kondisi secara teknis dalam rangka memfasilitasi keadaan terkini dan penggunaan semua bahasa di dunia Internet;
10. Memastikan bahwa lebih dari setengah penduduk dunia mempunyai akses dengan TIK.

Perkembangan dunia teknologi saat ini sangat pesat, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Jadi sudah merupakan keharusan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tersebut dalam dunia pendidikan. (Sa'ud, 2008, hlm 182). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat memperkaya wawasan dan keilmuan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas ataupun mutu pendidikan bangsa Indonesia. Dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dihindari, namun hal ini perlu untuk diminimalkan. Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih, sebenarnya sangat tergantung dari sikap masyarakat menyikapinya. Teknologi akan berdampak buruk apabila penggunaannya mengakses teknologi hanya pada sisi yang tidak sesuai dengan nilai kultur ataupun norma agama, sebaliknya, manusia dapat memperoleh banyak manfaat jika mengakses berbagai perkembangan informasi yang dapat menunjang studi atau pekerjaan, serta dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Aie Deti Heryanti, 2009)

Trilling and Fadel (Maftuh, 2010) menyatakan bahwa untuk menghadapi tantangan pada abad ke-21 seseorang harus memiliki keterampilan sebagai berikut:

critical thinking and problem solving, 2) communicating and collaboration, 3) creative and innovation, 4) information literacy, 5) media literacy, 6) ICT literacy, 7) flexibility and adaptability, 8) initiative and accountability, 9) leadership and responsibility

Dalam dunia pendidikan tantangan pada abad ke-21 adalah menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan proaktif. Generasi muda perlu dibentuk agar terampil dalam memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, dan mampu bekerja secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini didasari bahwa sekedar mengetahui pengetahuan (*knowing of knowledge*) saja terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil dalam menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks dan dapat berubah dengan cepat (Warsono dan Hariyanto, 2012, hlm 1). Untuk menjawab tantangan dan harapan tersebut hanya dapat diwujudkan melalui suatu pendidikan yang memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pada konteks ini, pembelajaran IPS di sekolah memiliki tempat yang strategis dan penting. Sebagaimana termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, bahwa melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Lebih lanjut, dengan merujuk pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat yang dinamis;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global

Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran IPS itu, bertolak dari pendapat yang dikemukakan oleh Sapriya (2011, hlm 48) maka siswa perlu dibekali dengan empat dimensi program pendidikan IPS yang komprehensif, meliputi : (1) Dimensi pengetahuan ~~(K)~~ (2) Dimensi keterampilan ~~(S)~~, (3) Dimensi nilai dan sikap (*Values and Attitudes*), dan (4) Dimensi tindakan (*Action*).

Berdasarkan dimensi dan tujuan pembelajaran IPS yang tercantum di atas, maka pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan fakta-fakta pada tingkat rendah yang sangat berorientasi pada buku teks. Belajar IPS hendaknya memberdayakan siswa sehingga segala potensi kemampuannya baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya dapat berkembang. Seluruh kemampuan tersebut dapat terwujud dalam proses pembelajaran dengan melibatkan partisipasi belajar siswa secara sepenuhnya. Keterlibatan atau partisipasi peserta didik dalam belajar mengajar merupakan dasar pengembangan dan pelatihan bagi siswa untuk berpartisipasi dan bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Jarolimek dan Parker (1993) bahwa “ujian yang sesungguhnya dalam bentuk belajar IPS terjadi ketika siswa berada di luar sekolah yakni hidup di masyarakat”.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar saat ini terkesan terpisah dari kehidupan nyata siswa, sehingga dirasakan kurang optimal diserap oleh siswa. Como dan Snow (Budi Herjanto, 2012, hlm 9), menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Selain itu, proses pembelajaran IPS belum memberikan kesempatan yang memadai kepada siswa untuk mengembangkan dimensi keterampilan yang mereka miliki. Padahal menurut Sapriya (2011, hlm 12), IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan ~~(K)~~ keterampilan ~~(S)~~ sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Soemantri (2001), proses pembelajaran IPS di tingkat persekolahan masih mengandung beberapa kelemahan, yaitu :

1. Kurang memperhatikan perubahan-perubahan dalam tujuan, fungsi dan peran Pendidikan IPS di sekolah, tujuan pembelajaran kurang jelas dan tidak tegas ~~(q)~~
2. Posisi, peran dan hubungan fungsional dengan bidang studi lainnya terabaikan. Informasi faktual lebih bertumpu pada buku paket yang ~~ada~~ dan kurang mendayagunakan sumber-sumber lainnya.
3. Lemahnya transfer informasi konsep ilmu-ilmu sosial *out put* Pendidikan IPS tidak memberikan tambahan daya dan tidak pula mengandung kekuatan ~~(q)~~
4. Guru tidak dapat meyakinkan siswa untuk belajar Pendidikan IPS lebih begairah dan bersungguh-sungguh. Siswa tidak dibelajarkan untuk membangun konseptualisasi yang mandiri.
5. Guru lebih mendominasi siswa (*teacher centered*). Kadang pembelajaran yang rendah, kebutuhan belajar siswa tidak terlayani.
6. Belum membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokrasi sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan seluruh komunitas sekolah dalam berbagai komunitas sekolah. Dalam pertemuan kelas tidak mengagendakan setting lokal, nasional dan global, khususnya berkaitan dengan struktur sistem sosial dan perilaku kemasyarakatan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Cipicung menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa masih belum dikembangkan secara maksimal. Dalam kegiatan evaluasi guru menuntut jawaban siswa sama persis seperti yang ia jelaskan. Dengan kata lain siswa tidak diberikan peluang untuk berpikir kreatif.

Ayan (Rachmawati dan Kurniati, 2011:36) hasil risetnya menunjukkan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orisinal, nilai perbandingan jawaban orisinal (unik) dan standar (biasa) yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel1.1 tingkat orisinalitas berdasarkan usia

Umur 5 atau kurang	90% orisinal
Umur 7	20% orisinal
Orang dewasa	2% orisinal

Hilangnya orisinalitas ini sangat mengejutkan. Tidak heran jika banyak orang dewasa cepat merasa kecewa dan menyerah ketika mencoba melakukan perubahan, pembaharuan dan produk kreatif lainnya. Oleh karena itu diperlukan adanya program-program pembelajaran yang akan tetap memelihara potensi kreatif anak. Pentingnya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada diri siswa dikemukakan oleh Munandar (2012, hlm 31), sebagai berikut: *Pertama*, dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya. *Kedua*, berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Masalah lain yang muncul sebagai bentuk kelemahan dalam pembelajaran IPS adalah antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar IPS para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran IPS, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut merupakan bukti bahwa motivasi belajar IPS siswa masih rendah.

Menurut Sardiman (2012, hlm 73) berpendapat, Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan". Mc Donald (dalam Sardiman. 2012, hlm 73) menyatakan, "Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan".

Sebagai ujung tombak dalam pendidikan, maka sangatlah penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi siswa, metodologi dan media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih variatif, inovatif dan konstruktif serta dapat meningkatkan dan kreativitas siswa. Menurut Macaulay (Muhyidin, dkk, 2013, hlm 175) CD pembelajaran merupakan salah

satu inovasi dari pembelajaran berbasis komputer. Menurut Bambang Warsita (Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman, 2013, hlm 2) Dengan pembelajaran berbasis komputer, diharapkan dapat membantu pembelajaran yang memiliki kecepatan belajar lebih lambat (*slow learner*) agar dapat belajar secara efektif, karena dengan komputer untuk menyangkan kembali informasi yang diperlukan, sedangkan bagi pembelajar yang lebih cepat (*fast learner*) dapat memaacu aktifitas belajar.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dipilih adalah media CD interaktif yang diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian Ratri, Redjeki, & Nugroho (2013, hlm 28) bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media atau model pembelajaran. Transfield (Feby Rizka Ayuning Wulandari, dkk, 2013, hlm 264) Peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat dilakukan salah satunya dengan pembelajaran menggunakan CD interaktif. Menurut Arends (Karina, dkk, 2013, hlm 107), menyebutkan bahwa CD pembelajaran, simulasi, dan web-web virtual dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian materi di kelas untuk meningkatkan motivasi atau minat siswa. Media CD interaktif adalah salah satu media interaktif yang bisa terbilang baru. CD interaktif memiliki beberapa keunggulan antara lain: (1) Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer. (2) Menambah pengetahuan, (3) Tampilan audio visual yang menarik. Dari beberapa keunggulan CD interaktif, dapat diketahui bahwa CD interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan, Suyatno (2004)

UNESCO 2002 (Sri Wardani, dkk, 2013, hlm 169) menyatakan bahwa penggunaan ICT dalam pembelajaran memiliki tiga tujuan, yaitu: 1) untuk membangun "*knowledge-based society habits*" seperti kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan berkomunikasi, kemampuan mencari/mengelola informasi, mengubah informasi tersebut menjadi pengetahuan baru dan menginformasikannya kepada orang lain, 2) untuk mengembangkan

kemampuan menggunakan ICT atau "*ICT literacy*", dan 3) untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran

Berdasarkan studi literatur terhadap penelitian tentang media CD interaktif, ditemukan bahwa media CD interaktif secara signifikan dapat lebih meningkatkan pemahaman dan retensi siswa (Eddy Noviana, 2008). Wening Astuti (2011) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SD meningkat setelah menggunakan multimedia matematika interaktif.

Berdasarkan latar belakang diatas, diduga bahwa penggunaan media CD interaktif dapat digunakan guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa. Maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media CD Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana pengaruh media CD interaktif terhadap keterampilan berpikir kreatif dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS?"

Rumusan masalah tersebut secara rinci dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif dan kelas kontrol yang menerapkan media konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan motivasi siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif?

5. Apakah terdapat perbedaan motivasi siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional?
6. Apakah terdapat perbedaan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif
2. Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional
3. Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif dan kelas kontrol yang menerapkan media konvensional
4. Mengetahui perbedaan motivasi siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif.
5. Mengetahui perbedaan motivasi siswa antara pengukuran awal dengan pengukuran akhir pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional
6. Mengetahui perbedaan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif dan kelas kontrol yang menerapkan media konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan ada manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dukungan empiris terhadap khazanah teori dan konsep pembelajaran IPS terutama bagi konsep pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif, yang mendorong pengkajian lebih dalam tataran praktis.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi kepala sekolah, agar menjadi pedoman guna memfasilitasi guru dalam menerapkan media CD interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi siswa
- b. Bagi guru, menjadi acuan tentang pengaruh media CD interaktif sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi siswa
- c. Bagi Siswa, melalui pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta motivasi siswa.
- d. Bagi Peneliti, dapat menjadikan referensi dan komparasi bagi peneliti untuk mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan objek penelitian ini.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut: Bab I, terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Selanjutnya pada Bab II, terdiri atas kajian teori landasan yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian yang relevan, dan hipotesis. Bab III, terdiri atas uraian mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penyusunan tesis. Bagian tersebut meliputi lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data. Bab IV, terdiri atas

gambaran umum mengenai bagaimana peneliti menganalisis data yang ditemukan dalam penelitian yang kemudian akan dilanjutkan dengan pembahasan atau analisis temuan. Bab V, berisi simpulan yang menjawab rumusan masalah dan rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak yang terkait dengan hasil penelitian tesis ini