

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan merancang suatu kurikulum baru pada tahun 2013 yang biasa disebut dengan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini mencoba menggeser paradigma pendidikan agar dapat bisa beradaptasi dengan pembelajaran abad 21, salah satunya dengan mengubah pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Sadar akan kebutuhan itu, Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) mengembangkan standar baru yang diberi nama “Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI”. Lebih lanjut BSNP (2010, hlm. 38) mengemukakan “paradigma pendidikan yang demokratis, bernuansa permainan, penuh keterbukaan, menantang, melatih rasa tanggung jawab, akan merangsang anak didik untuk datang ke sekolah atau ke kampus karena senang, bukan karena terpaksa. Meminjam kata-kata Ackoff & Greenberg (2008): “*Education does not depend on teaching, but rather on the self-motivated, curiosity and selfinitiated actions of the learner.*”

Namun, walaupun sepintas terlihat mirip dengan pembelajaran abad-21, akan tetapi kurikulum 2013 belum sepenuhnya mencakup keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa pada abad ke 21. Jika dilihat pun, parameternya masih belum spesifik akan capaian keterampilan yang harus dicapainya.

Pembelajaran abad 21 harus menghasilkan keterampilan yang mampu beradaptasi dengan apa yang diminta. Oleh karena itulah banyak negara yang mencoba mendefinisikan karakteristik maupun keterampilan yang dibutuhkan oleh manusia abad 21. Kyllonen (2012, hlm. 5) pernah mengemukakan pendapat mengenai keterampilan yang diperlukan kerja saat ini adalah :

...what skills were most important in the workforce. The survey identified communication skills (oral and written), ability to work productively in teams and groups (teamwork skills), customer and

business focus (understanding the big picture), ability to listen for meaning and comprehension, ability to prioritize work and self evaluate (self-reflection and time management), development of original solutions to novel problems (problem solving), and ability to lead and act responsibly (leadership and ethics)

Namun untuk mengantarkan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan tentu saja guru harus mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang baik. Banyak model dan metode yang dapat dipilih oleh guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, namun tidak seluruh model dan metode pembelajaran cocok digunakan dalam implementasi kurikulum 2013. Dalam Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013 secara jelas disebutkan bahwa pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran dengan modus *discovery/inquiry learning* dan yang menghasilkan karya.

Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) (Lampiran Permendikbud RI No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses).

Selanjutnya dalam Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013, pernyataan tersebut ditegaskan lagi dalam Bab Pelaksanaan Pembelajaran. Disebutkan bahwa

Pemilihan pendekatan tematik dan/atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan. (Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013)

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan.

Di lain sisi, Mitchell Resnick mengembangkan suatu metode pembelajaran berbasis proyek dengan mengadopsi proses pembelajaran yang dilakukan di TK untuk memacu siswanya agar lebih kreatif dan saling berbagi.

“Proses pembelajaran yang terjadi di TK dapat dikarakteristikan oleh sebuah siklus spiral yang terdiri dari Imagine, Create, Play, Share, Reflect dan kembali lagi ke Imagine –sangat cocok untuk kebutuhan keterampilan abad ke-21, membantu pembelajar mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang merupakan kunci sukses dan memuaskan masyarakat saat ini” Resnick (2007, hlm. 1).

Mitchell Resnick menjanjikan Metode *Creative Learning Cycle* mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa. Resnick (2007, hlm 1) berpendapat bahwa pembelajaran Taman Kanak-kanak yang sangat kreatif cocok diterapkan pada segala usia. Atas dasar tersebut Mitchel Resnick bersama MIT Media Lab mengembangkan *Creative Learning Cycle* yang dipadukan dengan *software* Scratch (Hampson, 2011).

Berdasarkan pendapat Resnick sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *Creative Learning Cycle* cocok diterapkan di segala jenjang pembelajaran termasuk Sekolah Menengah Kejuruan. Maka dari itu *software* yang dikembangkan Resnick bersama MIT Media Lab yakni *scratch* dapat digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar SMK karena dengan *software* ini siswa mampu membuat program dengan lebih kreatif dan menjadi lebih aktif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pemrograman dasar yang tidak lepas dari konsep-konsep algoritma yang harus dikuasai pula, baik itu dalam hal logika, analisis, dll. Hal tersebut di dalam Metode *Creative Learning Cycle* merupakan bagian dari tahapan *imagine* atau tahapan paling awal dalam metode tersebut. Dengan demikian tahapan *imagine* dianggap sebagai inti dari metode pembelajaran kreatif yang nantinya sangat berpengaruh pada tahapan-tahapan selanjutnya yang artinya akan membangun/meningkatkan keterampilan belajar siswa yang berkelanjutan.

Melihat pentingnya tahapan *imagine* dalam metode *creative learning cycle* pada pembelajaran pemrograman dasar, dan melihat manfaat pembelajaran dengan menggunakan metode *creative learning cycle*, seperti yang dikatakan Putro (2013) bahwa “Manfaat pembelajaran dengan metode *Creative Learning Cycle* adalah melibatkan siswa sebagai peserta aktif, memberikan kemampuan mengontrol dan tanggung jawab untuk proses belajar, mendorong proyek desain kreatif pemecahan masalah”. Kemampuan-kemampuan yang dideskripsikan oleh Putro tersebut juga termasuk dalam Keterampilan Abad ke-21. Dengan demikian diperlukan analisis seberapa tinggi pengaruh tahap *imagine* dalam pembelajaran *Creative Learning Cycle* terhadap keterampilan abad ke-21 untuk mata pelajaran pemrograman dasar.

Pada proses pembelajarannya, siswa seharusnya difasilitasi oleh suatu media untuk mempermudah kegiatan berbagi mereka. Munir (2012, hlm. 174) menyebutkan bahwa Komputerisasi program pembelajaran bukan saja menjadi suatu keharusan, akan tetapi sekaligus merupakan suatu kebutuhan, baik dalam administrasi maupun dalam proses pembelajaran. Kemudian Fletcher (dalam Maharani, 2014) menyebutkan bahwa “pembelajaran berbasis proyek yang didukung dengan teknologi dapat meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan keterampilan berpikir kritis, serta keterampilan riset dan teknologi yang signifikan”. Selain itu dapat disimpulkan dari penelitian oleh Henning & Schnur (2008) bahwa “efisiensi pengetahuan dan pembelajaran meningkat secara signifikan lebih tinggi saat menggunakan dukungan komputer dari pada ketika menggunakan bahan cetak”. Menyikapi pendapat tersebut, banyak cara yang bisa dilakukan, salah satunya dengan membangun Sistem Manajemen Pembelajaran.

Perancangan Sistem Manajemen Pembelajaran yang sesuai dengan langkah pembelajaran *Creative Learning Cycle* dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi kerja baik siswa maupun guru. Sistem Manajemen Pembelajaran yang akan dibangun juga seharusnya dapat dijadikan media

pencapaian keterampilan abad ke-21. “...*If older students are going to learn through the kindergarten approach, they need different types of tools, media, and materials*” (Resnick, 2007).

Berdasarkan permasalahan dan peluang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka akan dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Tahapan *Imagine* pada Metode *Creative Learning Cycle* Terhadap Keterampilan Abad-21 Menggunakan Sistem Manajemen Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMK”.

B. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini akan merancang sistem manajemen pembelajaran pendukung metode *creative learning cycle* untuk mengukur pengaruh tahapan *imagine* terhadap keterampilan abad 21 pada mata pelajaran pemrograman dasar SMK. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana membangun sistem manajemen pembelajaran dengan metode *creative learning Cycle*?
2. Seberapa besar pengaruh tahapan *imagine* pada metode *creative learning cycle* terhadap ketercapaian keterampilan abad-21?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada proses pembelajaran Pemrograman Dasar kelas X SMK kelompok keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Mata pelajaran ini dipilih karena memiliki banyak kompetensi pembelajaran yang potensial dilakukan dengan menggunakan metode *Creative Learning Cycle*
2. Kerangka keterampilan abad ke-21 yang digunakan pada penelitian ini adalah kerangka *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (ACT21S) pada bagian *Ways of Thinking* dan *Ways of Working*

3. Penilaian dikhususkan pada tahap *imagine* bagian pertama
4. Pemetaan model regresi berdasarkan pada penelitian Septiana dengan melihat keterampilan abad 21 mana saja yang dipengaruhi oleh *imagine* secara signifikan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun suatu sistem manajemen pembelajaran *creative learning cycle*.
2. Mengukur seberapa besar pengaruh tahapan *imagine* pada metode *creative learning cycle* terhadap ketercapaian keterampilan abad-21.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah dan guru

Dengan diadakannya penelitian ini, guru mendapat alternatif inovasi penerapan metode untuk pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

2. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar baru yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuannya. Selain itu siswa dapat terpacu untuk meningkatkan inisiatif dan kemandirian dalam memecahkan permasalahan yang diberikan.

3. Bagi peneliti

Mengasah kemampuan analisis perilaku siswa yang dapat membantu peneliti sebagai calon pendidik. Selain itu penelitian ini juga dapat meningkatkan wawasan peneliti dalam ranah model dan

metode pembelajaran khususnya pada penerapan kurikulum 2013

Willdan Aprizal Arifin, 2016

***PENGARUH TAHAPAN IMAGINE PADA METODE CREATIVE LEARNING CYCLE TERHADAP
KETERAMPILAN ABAD-21 MENGGUNAKAN SISTEM MANAJEMEN PEMBELAJARAN***
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu