

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kurikulum merupakan pondasi dari sebuah pembelajaran. Penerapan kurikulum yang baik akan membawa dampak pada penerapan pembelajaran yang baik pula. Banyak kurikulum yang sudah pernah diterapkan di Indonesia. Masing-masing kurikulum mempunyai ciri khas sendiri dalam pelaksanaannya. Setiap kurikulum sudah dirancang sedemikian rupa agar cocok untuk diterapkan pada sekolah-sekolah di Indonesia serta dirancang untuk memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang harus terus menerus diperhatikan. Meningkatnya mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Jika sdm dapat di perbaiki maka mutu pendidikan juga akan dapat berjalan ke arah yang baik dengan sendirinya. Dengan mutu pendidikan yang baik akan berdampak pada proses pembelajaran yang baik pula. Hal ni sejalan dengan pernyataan yang ditulis oleh Agus Oloan dalam *www.kompasiana.com* pada tanggal 15 januari 2014 yang menyatakan bahwa “pendidikan yang baik dan bermutu akan membentuk manusia Indonesia yang unggul di berbagai sektor”.

Manusia unggul adalah manusia yang mempunyai berbagai kelebihan. Keunggulannya ialah tidak hanya memiliki satu kelebihan. Melainkan memiliki berbagai kemampuan (*skill*) yang dibutuhkan. Perbedaan manusia unggul umumnya terletak pada kemampuan yang dimiliki baik (*skill*) dalam menyelesaikan segala persoalan dengan tepat dan cepat maupun kemampuan dalam hal berinovasi menciptakan sesuatu yang baru. Pendidikan adalah kata kunci yang perlu kita terapkan untuk mewujudkan sdm dalam bidang pendidikan yang unggul, yang mampu menjawab perkembangan Teknologi Informasi yang semakin deras dan menggerus kehidupan berbangsa dan bernegara generasi muda kita.

Pada zaman teknologi saat ini, pendidikan Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangannya. Hadirnya berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan Teknologi Informasi memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya. Sebagaimana merujuk pada pendapatnya Darmawan (2012, hlm. 89) yang mengemukakan bahwa untuk dapat mencapai tujuan pendidikan, pendidik dapat menggunakan teknologi, selain itu teknologi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berkesan.

Berkembangnya teknologi dalam pendidikan ditandai dengan berkembangnya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi atau TIK, dengan berkembangnya teknologi maka setiap manusia harus dapat memanfaatkan TIK dengan baik dan bijak, tidak terkecuali di kalangan pelajar. Penggunaan alat TIK dengan baik dan bijak dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya tidak terkecuali kreativitasnya. Hal ini tentu saja sesuai dengan satu dari tiga tujuan mata pelajaran TIK di sekolah yaitu siswa dapat mengembangkan kemampuan belajarnya secara inovatif, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam penggunaan TIK untuk kegiatan belajar mengajar, dalam pekerjaan, dan maupun memecahkan permasalahan sehari-hari.

Dalam salah satu tujuannya, mata pelajaran TIK adalah dapat mengembangkan keterampilan kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan melihat dengan berbagai sudut pandang baru, kemampuan membentuk berbagai kombinasi dari berbagai konsep yang ada, dan kemampuan untuk melihat hal-hal yang terbaru. Kreativitas bukan semata-mata harus menghasilkan sebuah karya nyata yang dinilai kreatif dan inovatif dan beda dari yang lain, tetapi gagasan atau ide baru yang berbeda dari yang lain dan merupakan hasil dari buah pemikiran sendiri juga bisa dikatakan sebuah kreativitas. Proses pembelajaran TIK identik dengan penggunaan komputer sebagai media pembelajarannya. Dengan penggunaan komputer yang benar dapat merangsang siswa untuk berpikir aktif dan kreatif melalui visualisasi multimedia

yang ada pada komputer. Mata pelajaran TIK ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan hasil dari diskusi dengan guru mata pelajaran di SMP Negeri 1 Bandung, dalam praktik mata pelajaran TIK tidak semua siswa dapat menggunakan komputer dengan baik. Banyak siswa yang lebih memanfaatkan komputer sebagai sarana bermain saja. Siswa pun masih belum banyak mengetahui dan memahami fungsi dari ikon-ikon standar dalam komputer. Dilihat dari hasil ulangan harian, rata-rata siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM mata pelajaran TIK. KKM mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Bandung adalah 78, sebanyak 60% siswa tidak mencapai KKM. Oleh karena itu, pembelajaran TIK harus dikemas secara menarik dan menyenangkan.

Dengan belajar TIK dapat membantu siswa mengembangkan potensi kreatif siswa. Kreativitas atau potensi kreatif seseorang merupakan salah satu faktor yang dapat memajukan pendidikan di Indonesia. Mengutip pernyataan Barron dalam Munandar (2009, hlm. 28) yang menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru”. Dalam konteks siswa, mengerjakan soal dengan kemampuan sendiri dan merupakan hasil dari pemikiran sendiri tanpa mencontek kepada teman atau melakukan plagiarisme, sudah dapat mencerminkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut sesuai dengan salah satu ciri yang menjadi aspek berpikir kreatif yaitu keaslian atau *originality* yang selanjutnya merujuk pada pernyataan Guilford dalam Munandar (2009, hlm. 12) mengenai ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu meliputi: (1) *fluency*; (2) *flexibility*; (3) *originality*; dan (4) *elaboration*. Secara rinci ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

- 3) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- 4) Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

Global Creativity Index (GCI) pada tahun 2015 menyebutkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara dalam hal kreativitas. Dari data peringkat tersebut menunjukkan bahwa harus diakui Indonesia memang tergolong negara yang belum kreatif. Data dan fakta tersebut patut dijadikan cermin atau renungan bersama bahwa sesungguhnya potensi kreatif anak Indonesia harus benar-benar ditingkatkan dan dikembangkan.

Kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari merupakan hal yang penting karena kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas merupakan satu dari empat kompetensi baru yang dibutuhkan pada abad 21. Dengan kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai kemungkinan solusi dan dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, dalam dunia kerja banyak perusahaan yang menuntut karyawannya untuk mempunyai kreativitas yang tinggi. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kreatif ini perlu dikembangkan sejak anak masih di bangku sekolah untuk menunjang kehidupan dan karir anak. Selain itu kemampuan berpikir kreatif anak bangsa Indonesia harus dikembangkan karena akan berkorelasi dengan kemampuan daya saing negara.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan mengetahui dan memahami cara menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru harus terampil dalam memahami materi yang akan disampaikan kepada peserta didik serta dapat mengetahui cara yang tepat dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat menumbuhkan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor siswa juga dapat menumbuhkan minat belajar sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar yang diharapkan. Guru harus mempunyai

keterampilan-keterampilan yang tepat untuk menguasai materi pelajaran secara menarik. Cara penyampaian yang dilakukan guru juga harus dapat membuat siswa menjadi aktif mengkonstruksi pengetahuan dalam dirinya sendiri dan menjadikannya pusat pembelajaran di dalam kelas.

Cara menyampaikan materi kepada peserta didik diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam mencapai tujuan belajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Dengan memilih model pembelajaran inovatif diharapkan akan meningkatkan keterlibatan siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Ada berbagai macam model pembelajaran yang berkembang di kalangan pendidik. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif banyak macamnya, salah satunya adalah model pembelajaran *Think Talk Write*. Dalam hal ini, model pembelajaran *Think Talk Write* sejalan dan bisa dipakai untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif karena mengedepankan kemampuan berpikir. Peneliti memilih model TTW ini karena model ini diharapkan dapat menjawab permasalahan tentang pengembangan dan peningkatan potensi kreatif anak-anak Indonesia.

Model pembelajaran *Think Talk Write* ini dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir sendiri setelah membaca materi selanjutnya berbicara atau membagikan ide dengan teman dan dilanjutkan dengan menuliskan laporan atau kesimpulan. Kegiatan berfikir dapat dilihat dari proses siswa membaca suatu teks atau cerita kemudian membuat catatan apa yang telah dibaca. Dalam membuat catatan siswa menterjemahkan sendiri apa yang telah dibaca ke bahasanya sendiri. Membuat catatan dapat mempertinggi pengetahuan siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir dan menulis. Tahapan pada model pembelajaran *Think Talk Write* sedikitnya dirasa mirip dengan pendekatan 5M

dalam kurikulum 2013. Pendekatan tersebut terdiri atas: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Data/ Informasi, Mengasosiasi dan Mengomunikasikan. Model pembelajaran *Think Talk Write* bukan tidak mungkin diterapkan pada mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013, namun peneliti memilih menerapkan model pembelajaran *Think Talk Write* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang merupakan mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi karena mata pelajaran ini dapat mengembangkan potensi kreatif siswa. Kegiatan berpikir pada model pembelajaran *Think Talk Write* dapat digunakan sebagai sarana untuk mengukur dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka dari itu, peneliti memilih model pembelajaran *Think Talk Write* karena model pembelajaran ini diharapkan dapat menjawab permasalahan tentang pengembangan dan peningkatan potensi kreatif anak-anak Indonesia.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lia Nurcahyanti (2014) dalam skripsinya menyebutkan bahwa hasil dari angket memperoleh rata-rata 78,67% yang termasuk dalam kriteria “baik” menunjukkan bahwa respon yang diberikan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Think Talk Write* mendapatkan respon yang positif.

Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Sari Rahma Chandra, dkk (Vol. 3 No. 1 Tahun 2014) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa 1. Kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model TTW lebih tinggi dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. 2. Kemampuan komunikasi matematis siswa perempuan yang menggunakan model TTW lebih tinggi dari siswa perempuan yang menggunakan pembelajaran konvensional. 3. Kemampuan komunikasi matematis siswa laki-laki yang menggunakan model TTW lebih tinggi dari siswa laki-laki yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kemudian, Mutiara Bhakti Pratiwi (2015) melakukan penelitian dalam skripsinya mendapatkan kesimpulan bahwa: (1) Penerapan metode *Think Talk Write* (TTW) dalam pembelajaran menulis puisi dapat diterapkan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan hasil observasi guru pada siklus I, II dengan total 80 dan 88, observasi siswa pada siklus I, II dengan total 72 dan 87. (2) Peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan metode *Think Talk Write* (TTW) dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa.

Perbedaan ketiga penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada ketiga penelitian diatas belum ada yang meneliti mengenai penerapan model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Maka dari itu, berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan, maka secara umum masalah yang akan diteliti adalah: “Bagaimana efektivitas model *Think Talk Write* (TTW) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII SMP?”

Adapun permasalahan yang diangkat oleh penulis secara khusus dirumuskan dalam sub-sub masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan

model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ?

2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir orisinal/asli (*originality*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ?
4. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir merinci (*elaboration*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas model *Think Talk Write* (TTW) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi:

1. peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK);

2. peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK);
3. peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir orisinal/asli (*originality*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK);
4. peningkatan kemampuan berpikir kreatif aspek keterampilan berpikir merinci (*elaboration*) yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi keilmuan dan menambah penelitian dalam dunia pendidikan tentang penggunaan model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Think, Talk, Write* untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa serta membuka kemungkinan untuk adanya penelitian lebih lanjut mengenai kajian serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan dalam meningkatkan mutu dan kinerja sekolah dalam pengembangan model pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran di masa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Bisa menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang aktif dan kreatif agar siswa tidak menjadi bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dapat pula dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan model pembelajaran yang berdampak pada perbaikan serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Bisa digunakan untuk menumbuhkan kepercayaan terhadap diri sendiri dan melatih diri agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi adalah sebuah sistematika penulisan yang berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam mencapai tujuan akhir yang ingin dicapai. Sistematika penulisan pada penelitian ini mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah UPI dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan merupakan bab perkenalan mengenai mengapa penelitian dilakukan, yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian pustaka atau landasan teoretis, merupakan bab yang memberikan konteks yang jelas topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Dalam bab ini akan dibahas mengenai model pembelajaran, model pembelajaran *Think Talk Write*, kemampuan berpikir kreatif siswa, mata pelajaran TIK, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan. Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam skripsi, diantaranya populasi dan sampel penelitian, metode dan desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi pemaparan yang rinci mengenai hasil riset penelitian, diantaranya dasar penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.