

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sudah sejak lama kita mengetahui bahwa manusia merupakan makhluk hidup yang mampu berpikir. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Menurut Kuswana (2011:1) “berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan”. Dalam hal mencari makan saja manusia bisa memikirkan berbagai macam cara untuk mencari, dan mengolah apa yang akan mereka makan, lain hal-nya dengan hewan yang hanya bisa berburu untuk bisa bertahan hidup. Hal tersebut mendasari mengapa manusia menjadi makhluk hidup yang paling cerdas diantara makhluk hidup lainnya.

Tingkatan berpikir manusia pun berbeda antara manusia yang satu dan yang lainnya. Ada yang hanya bisa berpikir dengan tingkatan yang paling rendah, ada pula yang bisa disebut dengan manusia jenius. Keberagaman tingkat berpikir manusia inilah yang membuat manusia menjadi makin menarik untuk diteliti.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan berpikir manusia semakin kompleks. Mulai dari manusia tinggal didalam goa hingga manusia mampu menciptakan gedung pencakar langit, membuktikan bahwa cara berpikir manusia selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Saat ini kita memasuki era digital, dimana manusia dapat menciptakan robot. Manusia mulai menciptakan komputer yang mampu berpikir secara matematis dengan tingkat keakuratan yang tinggi. Namun hal tersebut tidak membuktikan komputer lebih cerdas dibandingkan manusia. Memang benar kecepatan berpikir komputer mampu melebihi kecepatan berpikir manusia, namun kecerdasan yang dimiliki oleh komputer hanya sebatas apa yang sudah diprogram.

Kecerdasan manusia bisa dikatakan tidak terbatas, karena manusia mengembangkan cara berpikirnya setiap saat. Dapat kita bayangkan bagaimana dunia ini dimasa depan. Akan banyak lagi teknologi baru yang bermunculan yang tidak bisa kita bayangkan saat ini. Semua perkembangan dan pembaruan dalam bidang teknologi saat ini berawal dari sebuah kreatifitas.

Meurut Sudarma (2013:9) “kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk”. Berdasarkan pendapat tersebut bisa kita ambil kesimpulan bahwa manusia sebenarnya memiliki bakat untuk menjadi kreatif. Terbukti dengan banyaknya inovasi yang bisa ditemui disekitar kita.

Kemampuan berpikir kreatif pernah dianalisis dalam pembelajaran PTD. Seperti dikutip dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar” yang ditulis oleh Ika Mustika Sari (2013:66) bahwa “kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PTD terbagi kedalam tiga kategori , yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah”.

Kreatifitas manusia tidak terbatas pada penciptaan sebuah benda saja, kreatifitas juga bisa dalam sebuah bentuk ide baru atau cara baru dalam melakukan sesuatu. Kita mengenal teori grafitasi yang ditemukan oleh Isac Newton, hal ini bukanlah penciptaan sebuah benda, ini adalah sebuah ide baru atau gagasan baru yang telah digunakan dalam penciptaan banyak benda yang saat ini dapat kita lihat. Masih banyak lagi contoh kreatifitas yang bisa kita temukan disekitar kita.

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang masih belum mampu menjadi negara yang kreatif. Indonesia dalam peringkat *Global Creatifity Index* yang dipublikasikan oleh *Martin Prosperity Institute* (2015) menempati peringkat 115 dari 139 negara. Tentunya hal ini merupakan hasil yang sangat mengecewakan mengingat Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan sumber daya alam-nya.

Saat ini kreatifitas selalu dikaitkan dengan bidang ekonomi, dimana beberapa tahun terakhir sangat ramai diperbincangkan istilah ekonomi kreatif. Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang mengalami perkembangan dalam bidang ekonomi. Perkembangan tersebut bukan dikarenakan tingkat kreatifitas yang tinggi, melainkan eksploitasi sumber daya alam yang cukup tinggi. Mengingat Indonesia adalah negara dengan sumber daya alam yang melimpah, hal tersebut sangat mungkin terjadi. Yang menjadi persoalan disini adalah pemilihan fokus pada sumber daya alam yang seharusnya digantikan oleh sumber daya kreatif.

Peneliti merasa bahwa Indonesia seharusnya mampu mengurangi eksploitasi pada sumber daya alam-nya dan lebih mengutamakan peningkatan pada sumber daya manusia-nya. SDM di Indonesia mampu bersaing apabila tingkat berpikir kreatif-nya mampu ditingkatkan.

Melihat fenomena tersebut, peneliti mengambil sebuah sampel lembaga pelatihan yang berfokus kepada pertanian dan pemanfaatan hasil pertanian. Peneliti ingin melihat seberapa rendahnya kreatifitas yang ada di lembaga tersebut. Untuk melihat hasil dari output berupa SDM yang berkualitas tentunya harus melihat bagaimana proses pembentukan SDM itu sendiri. Namun yang peneliti amati dalam proses pelatihannya, masih banyak kekurangan terlebih dalam pemanfaatan media pembelajaran. Padahal, sektor olahan makanan adalah sektor yang mulai berkembang. Menurut Jenderal Industri Kementerian Perindustrian (tempo.co, 2016) industri makanan dan minuman nasional tumbuh 9,82 persen atau sebesar 192,69 triliun pada triwulan III 2016. Melihat fakta tersebut, seharusnya pelatihan yang bergerak dalam bidang pengolahan hasil pertanian harus dikembangkan, terutama dalam aspek berpikir kreatif.

Dalam era teknologi seperti saat ini, pendidikan di negara kita mampu berkembang pesat, namun kenyataan dilapangan justru berbanding terbalik dengan perkembangan teknologi saat ini. Bandingkan dengan perkembangan teknologi di bidang telekomunikasi. Hanya butuh waktu tidak kurang dari satu

bulan untuk menanti model ponsel terbaru, tapi saat kita melihat dunia pendidikan tidak banyak yang berubah selain penggantian kurikulum.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam lingkup dunia pendidikan harus difokuskan pada pendidik atau guru. Saat ini guru lebih senang menggunakan model belajar cara lama atau mungkin para pakar pendidikan sudah nyaman dengan metode ini dan akhirnya memaksakan para peserta didik untuk menerima metode semacam ini, yang pada akhirnya akan membunuh kreatifitas peserta didik secara perlahan.

Menurut hasil penelitian mengenai kreatifitas oleh Yesi Budianti (2015:71-72) bahwa kreatifitas seseorang dapat ditingkatkan melalui beberapa strategi pembelajaran, salah satunya yaitu dengan teknik individual learning. Kreatifitas juga dapat ditentukan oleh beberapa faktor pendukung pembelajaran, diantaranya adalah strategi mengajar, sarana pembelajaran, pengaturan ruang, teman, dan juga orangtua. Dalam jurnalnya mengenai “Kreatifitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil” yang ditulis oleh Ernani Hadiyanti (2011:15) bahwa “kreatifitas dan inovasi berpengaruh secara simultan terhadap kewirausahaan dengan variabel inovasi memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kewirausahaan”.

Permasalahannya kembali kepada peningkatan SDM melalui pelatihan. Langkah pertama adalah memperbaiki sistem pelatihan di negara ini agar SDM yang kita miliki mampu bersaing dengan SDM dari mancanegara. Salah satunya dengan mengutamakan aspek berpikir kreatif.

Banyak cara yang mampu ditempuh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, seperti dikutip dari sebuah jurnal yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah” yang ditulis oleh Tomi Tridaya Putra (2012:26) bahwa “kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dari peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional”. Senada dengan pernyataan diatas, jurnal yang

berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning*” yang ditulis oleh Suparman (2015:371) bahwa “penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada konsep pencemaran lingkungan dapat meningkatkan aspek berpikir kreatif...”.

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat bukan perkara sulit untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan media pembelajaran. Hal penting yang diperlukan adalah kreatifitas dari seorang instruktur dalam pembuatan media pembelajaran atau media pelatihan, namun tidak semua instruktur mau dan mampu membuatnya.

Peran teknologi pendidikan sebagai pihak yang memiliki dasar-dasar ilmu mengenai penyusunan media pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan dan tujuan pelatihan. Ada banyak model pelatihan yang sesuai dengan penggunaan media pelatihan, salah satunya adalah model CBT (*Computer Base Training*) atau pelatihan berbasis komputer yang didalamnya sudah termasuk penggunaan media berbasis elektronik (digital).

Mengutip pendapat Rusman (2011:97) yang menyatakan bahwa “pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.” Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran/pelatihan berbasis komputer dapat menjadi salah satu metode pelatihan yang dapat membantu proses pelatihan, dan tidak menutup kemungkinan juga untuk bisa merangsang kemampuan berpikir kreatif para peserta pelatihan. Mengutip pendapat Prawiro (2012:33) bahwa “media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sebuah mata pelajaran yang disampaikan maka secara tidak langsung juga akan meningkatkan prestasi belajar para siswa”.

Metode ini mampu membuat peserta pelatihan belajar secara mandiri tanpa terikat ruang lingkup pelatihan di dalam kelas, asalkan ada fasilitas yang

mendukung seperti komputer. Dengan perkembangan teknologi saat ini fasilitas pendukung seperti komputer bukan menjadi penghambat metode belajar ini, perkembangan smartphone juga sudah banyak membantu dan bisa menggantikan fungsi komputer.

Ada beberapa model dari metode CBT ini. Salah satu model yang akan peneliti gunakan untuk mengembangkan media pelatihan ini adalah model Tutorial. Model Tutorial merupakan sebuah bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikrokomputer untuk tutorial pembelajaran (Rusman, 2011).

Model ini lebih menekankan kepada aspek pembelajaran tuntas dimana peserta pelatihan baru bisa melanjutkan ke tahap berikutnya saat sudah menguasai materi sebelumnya. Model pelatihan ini juga lebih berorientasi kepada peserta pelatihan, jadi lama penggunaan media ini tergantung pada kemampuan peserta pelatihan itu sendiri. Penggunaan yang terlalu cepat tidak selalu efektif, terutama untuk peserta pelatihan yang tergolong lambat dalam menguasai suatu materi, dan juga sebaliknya, penggunaan yang terlalu lambat hanya akan membuang-buang waktu bagi peserta pelatihan yang tergolong cepat dalam menguasai materi pelatihan. Maka penggunaan waktu disini harus sesuai dengan kondisi dari peserta pelatihan.

Dari model tutorial peneliti merancang sebuah program atau media pembelajaran yang bernama "Activedia". Fungsi Activedia ini adalah sebagai media pengganti modul yang biasa digunakan dalam pelatihan, karena peneliti merasa bahwa penggunaan modul ini masih banyak kekurangan terutama dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta pelatihan. Activedia juga tidak terbatas pada satu mata latih saja, karena konten yang akan disajikan bisa diubah sesuai dengan mata latih yang akan disampaikan. Konten yang ada di dalam Activedia bukan hanya berupa teks saja, namun akan dikolaborasikan dengan penggunaan media grafis dan juga media video.

Perbedaan paling mencolok dalam pengembangan Activedia dibandingkan dengan media pelatihan lainnya adalah dalam penggunaan unsur-unsur kreatifitas untuk merangsang bahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Ada banyak aspek yang peneliti cermati dalam pembuatan media lainnya, karena rata-rata media pelatihan lainnya hanya untuk menyampaikan materi saja, bahkan kebanyakan peserta pelatihan sudah merasa bosan untuk menggunakan media pelatihan sebelum menuntaskan program tersebut.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif memang menjadi landasan dalam pengembangan media pelatihan ini. Hal ini juga menyangkut tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti mengenai “Efektifitas Activedia Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif” yang akan dilakukan kepada peserta pelatihan di Balai Latihan Kerja Lembang. Peneliti berharap Activedia dapat menjadi salah satu media pelatihan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta pelatihan. Peneliti juga berharap dengan penelitian ini, aspek berpikir kreatif dapat menjadi landasan dalam pembuatan dan pengembangan kurikulum di Indonesia.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah umum adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Activedia terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang?

Rumusan masalah khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Activedia terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek Kelancaran Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Activedia terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek Keluwesan Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Activedia terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek Orisinalitas Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Activedia terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek Merinci Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dilakukan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan Activedia terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif Peserta Pelatihan di Balai Latihan Kerja Lembang.

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menyelidiki efektifitas penggunaan Activedia terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif aspek Kelancaran Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang.
2. Untuk mengetahui dan menyelidiki efektifitas penggunaan Activedia terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif aspek Keluwesan Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang.
3. Untuk mengetahui dan menyelidiki efektifitas penggunaan Activedia terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif aspek Orisinalitas Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang.
4. Untuk mengetahui dan menyelidiki efektifitas penggunaan Activedia terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif aspek Merinci Peserta Pelatihan Processing di Balai Latihan Kerja Lembang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada seluruh pihak yang turut terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau sebagai bahan kajian terhadap penggunaan media pembelajaran terutama pengembangan dan pemanfaatan Activedia sebagai media pembelajaran di Balai Latihan.
- b. Sebagai bahan kajian bagi para pengembang kebijakan (*stakeholder*) dalam pemanfaatan media pembelajaran guna meningkatkan kreatifitas peserta pelatihan.

2. Manfaat Praktis :

- a. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik atau peserta pelatihan yang menggunakan Activedia.
- b. Sebagai sarana untuk membantu guru melalui Activedia yang berguna untuk menyampaikan aspek-aspek berpikir kreatif pada peserta didik.
- c. Bagi instansi terkait dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif untuk para lulusan instansi.

E. Sistematika Penelitian Skripsi

Adapun sistematika penelitian skripsi, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan mengenai landasan teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini, meliputi teori yang melandasi Activedia, kemampuan berpikir kreatif, asumsi, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode yang akan digunakan untuk penelitian ini meliputi, lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan meliputi hasil penelitian dan analisis dan penjabaran hasil penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Meliputi kesimpulan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN