

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Suatu negara akan maju dan berkembang bergantung pada pendidikan yang dicapainya. Pendidikan menjadi penggerak utama semua aspek kehidupan. Secara global dapat dilihat dari persaingan-persaingan di berbagai bidang. Di Indonesia sendiri pendidikan telah diatur sedemikian rupa melalui peraturan-peraturan yang ada sesuai dengan tahun pemerintahan dan perkembangan zaman. Faktor perkembangannya tidak luput dari fungsi pendidikan. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Selain dari fungsi pendidikan, faktor perkembangan yang terpenting adalah seorang agen pengubah peradaban yang dimaksud yaitu guru. Guru mempunyai tugas penting mengelola kondisi kelas selama proses pembelajaran, seperti halnya menurut Fullan (dalam Faulkner, 2016, hlm. 137) yaitu:

Teachers' capacities to deal with change, learn from it and help students learn from it will be critical for the future development of societies. We need a new mindset to go deeper. [The] basis for such a mindset is to enable educators to become agents, rather than victims, of change.

Pada hakikatnya proses pembelajaran tidak terlepas dari belajar, setiap saat dimanapun pasti semua orang belajar. Belajar merupakan hal yang penting dalam kehidupan, bagaimana kita melewati siklus demi siklus kehidupan melalui belajar. Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan atau tanpa sebuah perantara. Adanya interaksi dengan lingkungan sekitar menjadi pembelajaran tersendiri. Interaksi tersebut dapat dilakukan di lingkungan formal seperti sekolah. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Utuh yang dimaksud adalah rumusan dasar dalam perumusan kompetensi dasar pada tiap mata pelajaran. Pembelajaran di sekolah dilakukan melalui program mata pelajaran

Andriani, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI MINDMUP CLOUD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAGAI KREATIF SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru dan sekolah dengan tujuan pencapaian kompetensi dasar yang disesuaikan dengan perkembangan dan tingkatan siswa.

Mata pelajaran prakarya untuk SMP pada kurikulum 2013 berisi kegiatan pembelajaran yang secara aktif memberikan peluang kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam menghasilkan sebuah karya pendahuluan atau purwarupa (*prototype*) melalui empat kajian yaitu: kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan, yang dari masing-masing kajian tersebut menjadi permasalahan tersendiri yang dapat membuat siswa berpikir kreatif. Sebelum adanya purwarupa siswa dipandu untuk mengetahui permasalahan yang ada di lingkungannya sebagai sebab akibat adanya purwarupa dan menghasilkan sebuah alternatif solusi. Mata pelajaran prakarya merupakan pengintegrasian dari pergantian mata pelajaran teknologi informasi dan komputer yang disesuaikan dengan kearifan lokal berbasis teknologi. Prakarya jenjang sekolah menengah pertama baru dilaksanakan pada tahun ajaran 2016/2017 di Kota Bandung. Penerapan mata pelajaran prakarya masih pada tahap transisi hanya dilaksanakan oleh kelas VII saja dengan pengajar guru TIK untuk sementara.

Mata pelajaran Prakarya menuntut siswa untuk mengembangkan pikirannya dengan berbagai kreativitas. Berkaitan dengan kreativitas menurut Piirto (2011, hlm. 1) “... *21st Century Skills include creativity and innovation skills within a comprehensive skills framework, as suggested by one of the 21st Century Skills think tanks*”. Kreativitas termasuk dalam keterampilan abad 21 yang salah satu unsurnya adalah berpikir kreatif atau *think creatively*.

Kreativitas menjadi sebuah persiapan dalam menghadapi masa depan. Sehubungan dengan kreativitas, saat ini pada abad 21 banyak sekali pembahasan tentang pentingnya kreativitas. Salah satunya adalah adanya *the global creativity index 2015* yang mengklasifikasikan kreativitas dari berbagai negara dengan mengacu pada bidang pengembangan ekonomi, bakat, teknologi, dan toleransi. *Index* tersebut menunjukkan posisi atau *rank* Indonesia pada posisi ke 115 dari 139 negara lain dengan nilai *global creativity* sebesar 0.202 yang artinya kreativitas di Indonesia masih kurang dari negara lainnya. Berikut gambar *index* kreativitas menurut *The Global Creativity Index 2015*:

Andriani, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI MINDMUP CLOUD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAGAI KREATIF SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

THE GLOBAL CREATIVITY INDEX					
Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	Global Creativity Index
111	Pakistan	100	110	54	0.240
111	Kyrgyz Republic	100	74	94	0.240
113	Cambodia	87	118	78	0.213
114	Tajikistan	106	90	85	0.205
115	Indonesia	67	108	115	0.202
116	Albania	83	90	118	0.197
117	Uganda	—	108	109	0.197
118	Egypt	93	66	134	0.196
119	Niger	—	132	89	0.185
120	Morocco	78	98	120	0.178
121	Haiti	88	—	117	0.174
122	Cote d'Ivoire	94	115	89	0.171
123	Chad	—	130	95	0.170
124	Lesotho	112	104	82	0.162
125	Angola	—	113	114	0.160
126	Rwanda	80	130	113	0.141
127	Malawi	—	133	101	0.135
128	Tanzania	—	127	110	0.126
129	Burundi	107	125	89	0.125
130	Guinea	—	126	111	0.124
131	Zimbabwe	—	129	111	0.113
132	Yemen	86	106	135	0.112
133	Liberia	—	121	120	0.109
134	Zambia	92	107	129	0.103
135	Mauritania	—	119	126	0.095
135	Djibouti	—	120	125	0.095
137	Madagascar	105	134	107	0.077
138	Ghana	—	116	136	0.073
139	Iraq	110	—	130	0.032

Appendix 4: Overall Global Creativity Index rankings, continued

57

The GCI

Gambar 1. 1

***The Global Creativity Index 2015* tentang kedudukan kreativitas dari seluruh negara**

(Sumber: <http://martinprosperity.org/media/Global-Creativity-Index-2015.pdf>)

Berdasarkan *index* di atas Indonesia perlu mengembangkan kreativitas melalui berpikir kreatif, salah satunya menggunakan teknik *brainstorming* untuk memunculkan ide baru. Berpikir kreatif merupakan bagian dari *divergent thinking* yang digagas oleh J.P. Guilford, yang berlandaskan pada pemikiran yang berbeda dalam mengeksplorasi apa yang diketahui dan membangun informasi baru. Aspek berpikir kreatif tersebut yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Berhubungan dengan berpikir kreatif telah dilakukan studi pendahuluan pada siswa kelas VII di SMPN 12 Bandung, diantaranya; banyak dari siswa belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, seperti dalam

Andriani, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI MINDMUP CLOUD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAGAI KREATIF SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

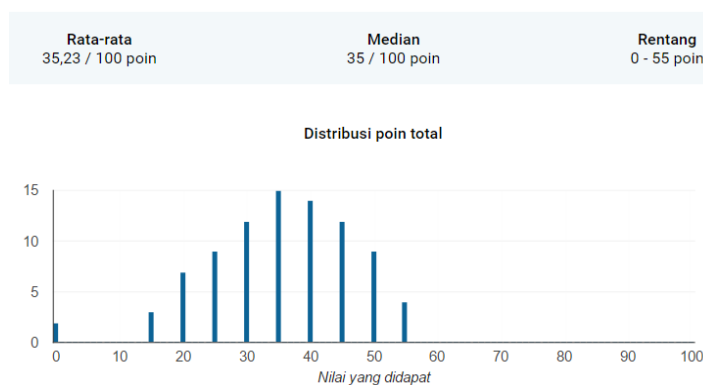
mengerjakan soal hanya menjawab dengan hasil hafalannya saja. Secara sederhana siswa hanya merespon apa yang mereka dapatkan saat belajar dan tidak mengembangkan menjadi lebih dari yang diberikan. Pada aspek kelancaran atau *fluency* siswa belum sepenuhnya mampu memberikan sejumlah alternatif gagasan dalam menjawab soal pertanyaan, aspek luwes atau *flexibility* siswa belum mampu memberikan berbagai kategori tanggapan terhadap soal yang dilihat dari berbagai sudut pandang, aspek keaslian atau *originality* siswa belum mampu memberikan tanggapan lain atau masih memberikan jawaban sesuai teks materi, aspek elaborasi atau *elaboration* siswa belum mampu menambahkan rincian atau cabang-cabang dari gagasan yang ia berikan.

Berpikir kreatif menjadi ukuran tersendiri terhadap berpikir tingkat tinggi sebagai cakupan yang *divergen*. Adanya berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya menjadi solusi pemecahan masalah. Menurut Al-Tabany (2015, hlm. 61) “kenyataan dilapangan siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep itu jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki”. Sebab itu adanya model pembelajaran adalah sebagai rangsangan timbulnya berpikir kreatif.

Penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Penelitian tersebut dilakukan oleh Zulmaneli pada tahun 2016 dengan judul "Efektivitas Penerapan Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP kartika XIX-2 Bandung", menyatakan strategi *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dengan skor *pretest* 34,206 dan skor *posttest* 37,034. Selain itu pada mata pelajaran prakarya tahun 2016 semester satu kelas VII siswa mendapat nilai UTS rata-rata di bawah KKM yang sudah ditentukan sekolah yakni 75. Hal tersebut karena pemahaman siswa saat penyampaian materi kurang memberikan stimulus terhadap cara berpikir siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil nilai *online* UTS siswa SMP 12 Bandung kelas VII yang dijelaskan pada grafik di berikut ini:

Andriani, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI MINDMUP CLOUD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAGAI KREATIF SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Grafik 1. 1

Nilai Hasil UTS SMPN 12 Bandung kelas VII Semester 1

(Sumber: GoogleForm SMPN 12 Bandung Nilai UTS Matpel Prakarya, 2016)

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap kurangnya pemahaman dan kreativitas siswa diperlukan model pembelajaran yang mendukung terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran prakarya yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model tersebut merupakan sebuah proses pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan berpikir kreatif. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang memiliki beberapa tahapan pembelajaran memungkinkan siswa mengembangkan ide atau gagasan kreatifnya sebagai solusi masalah.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* tersebut akan lebih efektif dengan menggunakan sebuah media yaitu aplikasi *Mindmup Cloud* dalam proses pembelajaran karena dapat membuat siswa belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Mandiri yang dimaksud adalah penalaran dan pemahaman konsep materi siswa, sehingga siswa akan paham dengan caranya sendiri dan tentunya dibimbing oleh guru secara kolaboratif, serta mempermudah guru untuk mengarahkan siswa dalam mengerjakan materi dan soal-soal yang harus dipecahkan. Pemecahan masalah dari isu yang diberikan guru ataupun mencari tahu sendiri dapat dijadikan portofolio tugas siswa dalam aplikasi *Mindmup Cloud* karena di sana guru dapat melihat proses pengerjaan tugas pemetaan konsep materi siswa. Aplikasi komputasi awan tersebut dapat membuat siswa memanfaatkan teknologi secara kreatif dan bijak.

Andriani, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI MINDMUP CLOUD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAGAI KREATIF SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan uraian di atas peneliti memandang perlu untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan Aplikasi *Mindmup Cloud* untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa” sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi mengenai pemahaman dan aktualisasi diri terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan maka secara umum peneliti mengajukan masalah penelitian “Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung?”. Selain rumusan umum, berikut rumusan masalah khusus penelitian ini:

- 1) Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Fluency* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung?
- 2) Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Flexibility* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung?”
- 3) Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Originality* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *mindmup cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung?”
- 4) Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Elaboration* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Fluency* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung.
- 2) Untuk memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Flexibility* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung.
- 3) Untuk memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Originality* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung.
- 4) Untuk memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek *Elaboration* antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMPN 12 Bandung.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan model pembelajaran dalam pemecahan masalah secara kreatif di lembaga pendidikan yakni berupa masukan konsep tentang pengembangan model pembelajaran berbantuan media yang dapat membuat siswa meningkatkan keterampilannya dalam berpikir kreatif khususnya pada mata pelajaran prakarya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan kajian ilmu teknologi pendidikan sebagai salah satu bentuk kontribusi pengembangan peserta didik terhadap isu model pembelajaran dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* dalam proses pembelajaran terkait dalam pemecahaan masalah dan juga peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

3) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat mengembangkan model pembelajaran terhadap pemecahan masalah dengan kreatif sesuai dengan permasalahan lingkungan sekitar, serta dapat memberikan referensi media aplikasi dalam proses penalaran dan pemahaman konsep keterampilan berpikir kreatif siswa.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan pertimbangan untuk kajian lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* pada mata pelajaran yang membutuhkan sebuah pemecahan

masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dalam konteks lingkungan sekitar dan juga keterampilan berpikir lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa ini menggunakan sistematika Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2016 yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengenalan atau gambaran berkaitan isu-isu yang diangkat pada latar belakang penelitian, identifikasi rumusan masalah yang diteliti, tujuan penelitian yang mengacu pada rumusan masalah, manfaat hasil penelitian yang dilakukan dan struktur organisasi skripsi sebagai deskripsi umum sistematika yang digunakan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka berisi mengenai teori-teori yang terkait dengan variabel-variabel yang ada dalam penelitian, diantaranya belajar dan pembelajaran, hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif, model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Mindmup Cloud*, mata pelajaran prakarya, penelitian terdahulu yang salah satu variabel atau keduanya yang relevan, kerangka berpikir peneliti, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan mengenai bagaimana proses penelitian ini dilakukan dimulai dari desain penelitian yang menjelaskan pendekatan, metode, desain dan variabel penelitian, definisi operasional sebagai tambahan umum tentang variabel yang diteliti, partisipan yang menjabarkan populasi dan sampel penelitian, instrumen yang digunakan dalam memperoleh data, prosedur penelitian yang dilakukan dari tahap awal sampai akhir, teknik pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data terhadap data hasil penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berkaitan dengan temuan dan pembahasan dengan cara *nontematik* yaitu mengulas temuan-temuan yang diperoleh dari data yang dihasilkan secara

deskriptif dan temuan berdasarkan rumusan masalah, menganalisis data dengan teknik analisis data yang dipaparkan dengan tabel dan grafik, yang kemudian pembahasan dari temuan tersebut.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berkaitan dengan simpulan dari bab I dan bab IV yaitu analisis temuan umum dan khusus, keterlibatan pihak-pihak dalam penelitian, dan rekomendasi bagi pihak yang terlibat dalam penelitian.