

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang Sistem pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Proses pembelajaran dilaksanakan pada satuan pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Adapun menurut Permendiknas RI No.41 Tahun 2007 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pada era globalisasi seperti saat ini, siswa harus memiliki empat keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kemampuan komunikasi, kemampuan bekerja sama dan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh siswa karena siswa dapat menghasilkan suatu gagasan baru dan memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan kreatif. Siswa akan menerima pelajaran dengan baik apabila guru dapat memberikan pembelajaran yang optimal berupa penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi dan penggunaannya, selain itu media pembelajaran yang variatif dan inovatif yang dibuat dengan mempertimbangkan keseimbangan kedua belah otak.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama di SMKN 2 Tasikmalaya, sejauh ini pembelajaran yang sering dilaksanakan oleh guru berupa menggunakan metode pengajaran ceramah khususnya di Program keahlian Teknik Konstruksi dan Properti pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan (DKB), sehingga siswa mudah bosan dan menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa

dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif karena agar mampu bersaing di abad 21. Oleh karena itu, pengajar membutuhkan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Sukartono (2018, hlm.10) mengemukakan bahwa salah satu kategori langkah untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yaitu dengan pemanfaatan teknologi informasi, jaringan digital dan literasi. Salah satu cara yang dirasa mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi, yaitu dengan menggunakan pembelajaran *Blended Learning*.

Blended learning merupakan perpaduan antara pembelajaran tradisional dengan pengajaran berbasis *online*. Kelebihan dari penggunaan metode tersebut adalah siswa dan pengajar dapat melakukan kegiatan diskusi diluar jam pelajaran. Selain itu pengajar juga dapat menambahkan materi-materi melalui fasilitas internet. Pada pembelajaran ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari berbagai sumber dalam belajar guna untuk menambah wawasannya. Pengkombinasian pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *offline* atau *online* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan karena dapat mempermudah proses pembelajaran. Menurut Mekhlafi (2004) secara lebih spesifik menyoroti dampak positif dari pemanfaat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kinerja dan prestasi belajar siswa. Siswa dapat menambah dan membuka wawasan yang baru melalui pembelajaran berbasis TIK, dari pembelajaran yang terbatas menjadi ke arah yang fleksibel. Menurut Vebriana, dkk (2013, hlm. 76) pendidikan adalah sarana untuk mengimbangi kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan berbagai perubahan cara pembelajaran sesuai dengan kondisi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga tercipta generasi bangsa yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Selain itu pembelajaran berbasis teknologi khususnya internet juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Prayitno (2013) bahwa dengan kemajuan teknologi internet

siswa dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas dalam pembelajaran sekolah, sehingga melatih kreativitas siswa dalam mengumpulkan informasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vebriana, dkk (2013) menjelaskan bahwa metode pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Biologi.

Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian yang berjudul “ **Implementasi Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya**” .

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SMKN 2 Kota Tasikmalaya khususnya pada mata pelajaran Dasar Konstruksi Bangunan masih menggunakan metode ceramah yang kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh siswa khususnya siswa sekolah menengah kejuruan agar mampu bersaing di abad 21 dan dunia kerja.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilaksanakan di kelas X jurusan DPIB SMKN 2 Tasikmalaya
2. Batasan materi yang digunakan dalam penelitian adalah KD 3.8 Menerapkan Pekerjaan Konstruksi Kayu.
3. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *blended learning* (pembelajaran *problem based learning* dan pembelajaran secara *online*)
4. Pembelajaran di kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran tatap muka (pembelajaran *problem based learning*)

1.4 Rumusan Masalah

Hani Nurhidayanti, 2019

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI BANGUNAN DI SMKN 2 KOTA TASIKMALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi belajar mengajar yang diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan?
2. Seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan?
3. Seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa yang tidak diterapkan metode pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan?
4. Bagaimana perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan metode pembelajaran *blended learning* dan yang tidak diterapkan metode pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi belajar mengajar yang diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan.
2. Mengetahui seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan.
3. Mengetahui seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa yang tidak diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan.
4. Mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* dan yang tidak diterapkan metode pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa berupa pengalaman belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning*.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran *blended learning* pada kegiatan belajar mengajar di jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMKN 2 Tasikmalaya.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan refensi dan meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar oleh guru.

4. Peneliti,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah referensi studi serta mengetahui manfaat dari metode pembelajaran *blended learning*.

5. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai metode pembelajaran *blended learning*.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi proposal skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini memaparkan tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian berupa metode pembelajaran, pembahasan mengenai *Blended*

Learning, kemampuan berpikir berpikir kreatif, Dasar-dasar Konstruksi Bangunan, penelitian relevan, serta hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini memaparkan tentang desain penelitian, lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan prosedur penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian keempat menjelaskan temuan dari hasil analisis data yang sudah dilakukan dan jawaban dari rumusan masalah yang sudah ditetapkan dalam penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bagian kelima menjelaskan kesimpulan dari hasil temuan yang didapatkan dan rekomendasi untuk diajukan untuk mengatasi permasalahan yang diangkat dalam penelitian.