

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Terjadinya perubahan paradigma dalam pendidikan dari *teacher-centered* menuju *student-centered* menuntut siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Belajar adalah proses interaksi manusia dengan lingkungannya. Ciri dari seseorang yang telah belajar adalah perubahan tingkah laku, baik berubah dalam hal pengetahuannya, dari sebelumnya tahu menjadi tidak tahu, atau dari segi keterampilan sebelumnya dari tidak bisa menjadi bisa, atau sikapnya yang sebelumnya tidak baik menjadi baik. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa dan guru. Jika sebelumnya guru menjadi pusat kegiatan pembelajaran maka sekarang guru berfungsi sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran di kelas. Itu semua dapat terjadi akibat perkembangan media informasi di sekitar kita sehingga pada saat ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini begitu pesat sehingga mendorong peserta didik untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Sumber belajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang merupakan daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut *Association for Educational and Communication Technology*

(*AECT*):

Sumber belajar diartikan sebagai semua sumber, baik berupa data, orang maupun wujud tertentu yang dapat digunakan oleh anak didik dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar tersebut, sumber belajar dapat digunakan baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah anak didik mencapai tujuan belajarnya.

Perbaikan dan penyempurnaan sistem pengajaran merupakan upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya tersebut diarahkan kepada kualitas pengajaran sebagai suatu proses yang diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran oleh para siswa. Upaya meningkatkan kualitas dan hasil pendidikan senantiasa dicari, diteliti, dan diupayakan melalui berbagai komponen pendidikan diantaranya dengan pengembangan bahan ajar kepada siswa oleh guru mata pelajaran. Seperti yang tertera dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 bahwa: “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Dari PP tersebut guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses: “mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar”.

Guru diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar. Seorang guru harus bisa mengembangkan bahan ajar sebagai

salah satu sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu sumber belajar yang sering digunakan saat ini yaitu penggunaan teknologi. Teknologi membawa perubahan yang sangat besar terhadap perubahan sistem pendidikan dan kurikulum yang berlaku dalam negara tertentu. Sistem pendidikan yang bertitik tolak terhadap perkembangan teknologi menciptakan suatu akses yang memudahkan manusia memahami dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan. Teknologi dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar.

Penguasaan teknologi khususnya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu syarat wajib bagi guru-guru di sekolah. Guru dalam hal ini adalah orang yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada anak didiknya, guru diharuskan bisa mentransfer ilmunya secara baik dan berkualitas. Penggunaan metode konvensional, dimana guru berdiri di depan kelas kemudian menerangkan pelajaran, itu dirasakan masih terdapat kekurangan. Bagi anak didik yang tidak hadir dalam pembelajaran di kelas, maka anak didik tersebut akan ketinggalan untuk mendapatkan pengetahuan yang seharusnya dia dapat.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengatasi persoalan di atas adalah perlu adanya suatu mekanisme tambahan (suplemen) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan sebagai pendamping guru. Guru dapat membuat sebuah media pembelajaran yang berisi materi-materi yang diajarkan, guru bisa menuliskan materi dari awal sampai akhir pertemuan, bahkan termasuk contoh-contoh soal dengan kunci jawabannya. Materi ajar beserta soal dapat di-

update dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media berupa buku akan kesulitan untuk melakukan proses *update*. Perlu adanya bentuk media pembelajaran yang mudah untuk di *update* atau diperbaharui isinya.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *web* berbasis *open source* dengan menggunakan CMS (*Content Management System*). CMS adalah sebuah sistem yang memungkinkan kita untuk melakukan manajemen isi dari suatu *website* yang kita bangun, sehingga memudahkan dalam proses *update*. CMS merupakan sebuah bentuk *software* komputer berbasis *web*, maka dengan proses *upload* ke internet, media pembelajaran tersebut akan dapat di akses dimana saja dan kapan saja. Perlu diketahui bahwa fasilitas internet di SMPN 9 Cimahi sudah sangat bagus, jadi tidak akan menjadi masalah bila media pembelajaran ini diterapkan.

Open source merupakan suatu bentuk pemanfaatan *software*, dimana pengembang media dapat mengembangkan *software* tersebut sesuai dengan keadaan dan situasi yang diharapkan. *Software* yang berbasis *open source* biasanya menggunakan GPL (*General Public Licence*), dimana *software* untuk pembuatan *website* tersebut bebas digunakan tanpa harus membeli.

Berdasarkan wawancara dengan siswa SMPN 9 Cimahi tentang pembelajaran TIK, rata-rata mereka mengatakan bahwa guru di kelas menggunakan metode ceramah. Biasanya peserta didik di tuntut untuk menerima pelajaran yang di anggap penting oleh guru dan menghafalnya. Model pembelajaran yang selama ini hanya menekankan pada hafalan dan mencari suatu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sudah saatnya untuk

ditinggalkan, kini beralih pada proses pemikiran yang tinggi termasuk berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sudah saatnya proses pembelajaran yang menghambat kreatifitas siswa dihilangkan, yaitu dengan memberi kebebasan kepada siswa dalam proses berpikirnya atau dalam proses belajarnya.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Setiap siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang berbeda, begitupun dengan tingkat kemampuan berpikirnya. Pengembangan kemampuan berpikir siswa perlu dilakukan sejak dini, termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Kebanyakan guru-guru di sekolah hanya menilai hasil belajar saja, jarang ditemukan guru yang menilai aspek kreatifitas siswanya sehingga ini menjadi salah satu masalah yang harus diteliti kebenarannya. Penelitian ini umumnya merupakan metode atau pendekatan untuk mengetahui atau melihat gambaran mengenai kreatifitas siswa. Bertitik tolak dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “pengaruh penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah penelitian ini adalah “apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada pembelajaran TIK?”

Untuk menjawab permasalahan di atas, maka dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek *fluency* (keterampilan berpikir lancar) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek *flexibility* (keterampilan berpikir luwes) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek *elaboration* (keterampilan berpikir merinci) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?
4. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek *originality* (keterampilan berpikir orisinal) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan peningkatan proses berpikir kreatif siswa pada beberapa aspek, setelah penggunaan *web* dengan menggunakan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMPN 9 Cimahi.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat peningkatan aspek *fluency* (keterampilan berpikir lancar) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat peningkatan aspek *flexibility* (keterampilan berpikir luwes) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat peningkatan aspek *elaboration* (keterampilan berpikir elaborasi) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?
4. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat peningkatan aspek *originality* (keterampilan berpikir orisinal) setelah penggunaan *web* dengan *software* berbasis *open source* pada materi *Internet* untuk memperoleh informasi mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 9 Cimahi?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama pada peningkatan kualitas belajar dan kreatifitas siswa. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menguji apakah *web* berbasis *open source* mampu meningkatkan kreatifitas siswa. Jika terbukti *web* berbasis *open source* ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa, maka penelitian ini dapat menjadi rujukan ataupun dapat mendukung teori yang terkait dengan pemanfaatan *web* berbasis *open source* untuk pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan bisa jadi alternatif bahan belajar untuk siswa bisa melatih berpikir kreatifnya dan mampu meningkatkan pembelajaran TIK lebih baik lagi.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada pendidik (guru) agar dapat meningkatkan kulaitas pengajarannya secara optimal dengan menggunakan *web* berbasis *open source* sebagai penunjang dalam pengajarannya khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran TIK.
- c. Bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya kajian tentang pemanfaatan *web* berbasis *open source*.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mengetahui apakah penggunaan *web* berbasis *open source* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk mengoperasionalkan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan di definisikan sebagai berikut:

1. Definisi *web*

Web yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *web* sebagai penyebaran informasi melalui internet. *Web* merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui *web*, setiap pemakai internet bisa mengakses informasi-informasi di situs *web* yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film, animasi. *Web* merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet.

2. Software Open Source

Open Source adalah sebuah sistem baru dalam mendistribusikan perangkat lunak kepada pengguna dengan memberikan program dan *source code* nya secara gratis. Bahkan pengguna dapat mempelajari dan melakukan modifikasi untuk membuat *software* tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka. *Open Source* yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Moodle*.

3. Peningkatan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu pola pikir yang menghasilkan sesuatu yang baru yang berbeda tapi lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses perubahan tingkah laku peserta didik untuk

meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan *web* sebagai media pembelajaran.

Kreatifitas merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan baru, melihat hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada, berupa data atau informasi yang diterimanya. Siswa yang memiliki kreatifitas dia mampu untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim sehingga mampu menunjukkan kelancaran, keluwesan, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir. Aspek berpikir kreatif yang akan diteliti adalah pada dimensi proses, yaitu:

- a. Proses berpikir kreatif aspek *fluency* (berpikir lancar) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Proses berpikir kreatif aspek *flexibility* (berpikir luwes) adalah kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Proses berpikir kreatif aspek *elaboration* (berpikir merinci) adalah kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
- d. Proses berpikir kreatif aspek *originality* (keterampilan berpikir orisinal) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.