

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) merupakan suatu titik tolak perubahan persaingan yang sebelumnya masyarakat kita hanya bersaing dengan sesama warga Indonesia namun setelah berjalan MEA ini maka kita akan bersaing dengan orang-orang lain di seluruh asia tenggara bahkan tidak menutup kemungkinan kita juga akan bersaing dengan masyarakat dunia (*global society*). Hal ini menuntut kita untuk dapat terus meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) kita sendiri, agar mampu bersaing dalam kancah MEA dan tidak kalah saing dengan negara lain. Namun untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ini bukanlah sebuah proses yang instan, tetapi harus dimulai sedini mungkin agar peningkatan sumber daya manusia ini nantinya dapat menjadi kebiasaan bukan paksaan.

Salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia ialah pendidikan. Senada dengan ungkapan Sutermeister (1976:3) bahwa “Perubahan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan diperhitungkan sebagai suatu faktor penentu dari keberhasilan seseorang, baik secara sosial maupun ekonomi. Nilai dari pendidikan ini merupakan sebuah aset moral, dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh.

Mengutip pernyataan Wakil Presiden Jusuf Kalla dalam *www.beritasatu.com* pada 8 agustus 2015, beliau mengatakan bahwa “pendidikan modern itu merupakan pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman karena perkembangan ilmu pengetahuan berjalan sangat pesat pada saat ini, dikatakan juga bahwa saat ini umat manusia berada pada era ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berubah-ubah dengan cepat mengikuti zamannya”.

Teknologi Informasi dan Komunikasi yang merupakan cerminan dari zaman modern seakan telah mendarah daging didalam diri setiap manusia. Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah menglobal mampu mencakupi segala aspek yang ada dalam

kehidupan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal tentunya sangat berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan.

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Hampir seluruh aspek kehidupan di zaman sekarang telah menggunakan teknologi. Contoh konkrit yang bisa kita lihat dan rasakan pada kehidupan sehari – hari yakni dalam hal aplikasi transportasi online, aplikasi belanja online, aplikasi tour dan travel online, hingga untuk nomor antrian suatu pendaftaran rumah sakit juga sudah menggunakan pemanfaatan teknologi.

Pada dunia pendidikan, teknologi telah menjadi pengalihfungsian buku, guru dan sistem pengajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional menjadi modern. Teknologi informasi menyebabkan ilmu pengetahuan terus berkembang. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi telah memberikan banyak kemudahan, sebagai contoh nyata dalam dunia pendidikan kita lihat di tiap sekolah sudah menggunakan alat bantu *lcd projector* untuk menampilkan berbagai media pembelajaran yang bervariasi. Bahkan sudah banyak sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran online jarak jauh (*Online Distance Learning*) melalui situs dan aplikasi yang bisa diakses oleh guru dan siswa di mana pun dan kapanpun.

Di tengah pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini, para peserta didik memiliki kecepatan yang lebih tinggi daripada guru-gurunya dalam menyerap informasi apa pun. Sehingga guru dan pihak pendidik jangan sampai kalah dalam memanfaatkan teknologi dibandingkan peserta didik. Tapi jika melihat di lapangan, meskipun infrastruktur untuk menunjang pembelajaran bermedia tersebut telah memadai tetapi masih banyak guru-guru yang masih menggunakan metode belajar konvensional seperti ceramah yang cenderung membuat siswa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Sehingga hal ini membuat pemahaman dan semangat belajar siswa menjadi menurun yang akan berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung stagnan.

Kawasan teknologi pendidikan memiliki ruang lingkup yang sangat luas yakni seputar desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta penilaian. Setiap kawasan dari teknologi pendidikan ini saling memberikan kontribusi kepada pengembangan teori dan setiap kawasan ini pula saling berkaitan sebagai suatu kegiatan yang sistematis. Teknologi pendidikan juga berperan dalam mengembangkan alternatif dari pembelajaran baik dari strategi dan pendekatan pembelajarannya, metode yang digunakan dalam pembelajaran, hingga pengaplikasian media didalam pembelajaran.

Semua hal ini bertujuan guna mengembangkan proses pembelajaran, sebagaimana tertuang dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 yang berbunyi bahwa “pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada didalam diri seseorang untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang dimiliki oleh dirinya dan masyarakat.

Model pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan (Suyono dkk, 2011:19). Arti lain dari model pembelajaran adalah sebagai cara dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan suatu model secara spesifik.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk memecahkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas ialah model pembelajaran kooperatif, dalam model pembelajaran kooperatif sendiri terdiri dari berbagai jenis, yang dianggap cocok merupakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya mempunyai karakteristik heterogen. Masing-masing siswa bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajarkan pada anggota kelompoknya, sehingga mereka dapat saling berinteraksi, membantu dan bekerja sama.

Seperti yang telah kita ketahui apabila pembelajaran berpusat pada guru maka siswa dianggap kurang menembangkan pengetahuan. Selain itu interaksi social antara

siswa tidak berkembang maksimal. Selaras dengan tujuan utama dari pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini yang dirangkum oleh Ibrahim (2000) yakni meningkatkan hasil belajar, menerima perbedaan antar individu, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Untuk materi TIK tentang materi hardware computer yang terdapat banyak sekali item-item yang harus dipahami oleh siswa, penggunaan model kooperatif tipe jigsaw ini dapat membantu siswa dalam memahami secara lebih mendalam apabila dibandingkan dengan hanya menyimak yang ditampilkan di layar depan kelas saja. Dengan model kooperatif tipe jigsaw diperbantukan juga dengan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* maka siswa secara benar benar dapat mengkontruksi pemahaman terhadap setiap jenis hardware pada computer dalam materi pelajaran TIK ini.

Tujuan sosial yaitu kerjasama siswa dalam kelompok dapat dilatih dengan model ini. Jika siswa-siswa berkelompok, bekerjasama, dan saling berinteraksi maka keakraban siswa tentu akan terjalin. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini juga akan melatih siswa untuk bertanggung jawab, karena ia akan dikirim ke kelompok lain untuk menjelaskan materi yang dibahas pada kelompok asalnya. Seperti yang dikemukakan oleh piaget adakalanya siswa lebih cepat mengerti jika yang menyampaikan pelajaran tersebut teman sebayanya.

Lantas, mengapa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini dikaitkan dengan penggunaan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. perlunya berpikir kreatif ini supaya dalam proses pembelajaran siswa dengan mudah mengikuti dan mudah menyelesaikan berbagai situasi yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Hassoubah (Haji, 2011:134) bahwa dengan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan diri dalam membuat keputusan, penilaian, serta menyelesaikan masalah.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah dosen dari FKIP UPM Probolinggo tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa didapatkan hasil bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe jigsaw terlaksana dengan rata-rata keterlaksanaan 75,25% pada pertemuan pertama dan 80,23% pada pertemuan kedua, serta hasil dari

pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata skor posttest kelas kontrol.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan Bangsa dan Negara. Seperti yang dikemukakan Trianto (2011:1) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dialaminya.

Pendapat dari Trianto tersebut sejalan dengan makna dari kemampuan berpikir kreatif, berfikir kreatif merupakan suatu hal yang penting dalam masyarakat modern, karena dapat membuat manusia menjadi lebih fleksibel, terbuka, dan mudah beradaptasi dengan berbagai situasi dan permasalahan dalam kehidupan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran (SK-KMP) menyebutkan bahwa “kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bertujuan mengembangkan logika, kemampuan berfikir dan analisis peserta didik”.

Menurut Munandar (2009, hlm. 97) “pengajaran di sekolah pada umumnya terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis, pada tugas-tugas yang menuntut pemikiran konvergen yaitu pemikiran menuju satu jawaban tunggal”, sedangkan proses-proses berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini di dukung dengan fakta kemampuan berpikir kreatif individu di Indonesia masih termasuk rendah. Pernyataan ini ditunjukkan dari peringkat kreativitas Indonesia berdasarkan Global Creativity Index tahun 2015 bahwa Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara peserta GCI. Indonesia masih tertinggal jauh dari negara tetangga seperti Malaysia, Vietnam dan Thailand.

Lebih detail lagi pada Global Creative Index ini dijelaskan pada paparan mengenai Global Technology Rankings, Indonesia berada pada urutan ke 67 dari 112 negara jauh di bawah Negara-negara asia tenggara lainnya. Dari fakta di atas terlihat

bahwa antara teknologi dan kreatifitas saling bersinergi. Apabila kedepannya hal ini dapat dikembangkan lagi maka bukan mustahil 5 atau 10 tahun lagi peringkat Indonesia bisa meningkat seiring meningkatnya teknologi dan kreatifitas masyarakat Indonesia.

Kemampuan berfikir kreatif akan mampu membentuk individu-individu kreatif yang dapat menjawab tantangan globalisasi dunia. Individu yang kreatif akan mampu bersaing dalam kondisi apapun. Kemampuan berpikir kreatif juga merupakan salah satu karakteristik yang dikehendaki oleh dunia kerja, menurut data dari Career Center Maine Department of Labor USA, pada tahun 2004, Karakteristik-karakteristik dunia kerja adalah: (1) memiliki kepercayaan diri; (2) memiliki motivasi berprestasi; (3) menguasai keterampilan-keterampilan dasar (membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan melek komputer); (4) menguasai keterampilan berpikir (mengajukan pertanyaan, mengambil keputusan, berpikir analitis, dan berpikir kreatif); dan (5) menguasai keterampilan interpersonal (kemampuan bekerja sama dan bernegosiasi). Keahlian-keahlian seperti di atas harus dimiliki oleh siswa-siswi yang akan berpotensi baik nantinya.

Berfikir kreatif sangat penting untuk ditingkatkan kepada siswa sejak sedini mungkin. Anies Baswedan yang ketika menjabat sebagai Mendikbud menyatakan bahwa kreativitas merupakan sesuatu hal yang ditumbuhkan dan bukan dibentuk oleh pemerintah ataupun sekolah. Untuk menumbuhkan kreatifitas pada diri siswa dibutuhkan ruang berekspresi yang cukup dan didukung pula oleh bimbingan guru dan orang tua akan membuat tumbuhnya kebiasaan kreatif. Maka baik guru maupun orang tua mempunyai peran penting dalam menumbuhkan kreativitas anak.

Melihat contoh dari Negara Swedia pada tahun 1767 sudah menyediakan ruang kebebasan berekspresi dalam bentuk undang-undang kebebasan berekspresi, mampu menumbuhkan budaya kreatif warga negaranya. Maka kemudian bisa kita lihat bahwa Negara Swedia sekarang merupakan salah satu Negara dengan industri kreatif yang sangat maju. Kementrian pendidikan dan kebudayaan telah mencoba membuka ruang berekspresi di sekolah. Ujian Nasional (UN) yang kini tidak lagi menentukan kelulusan siswa bisa membuka ruang untuk sekolah berekspresi dan juga kurikulum yang

digunakan tidak hanya mengatur tentang aktivitas intrakurikuler, namun juga ekstrakurikuler dan nonkurikuler. Mengutip pernyataan dari Anies Baswedan bahwa selama ini pendidikan lebih menekankan pada produktivitas dan bukan kreativitas. Padahal, produktivitas ada batasnya, jika kita dorong kreativitas, maka tak terbatas.

Supardi (2012:249) mengatakan bahwa: “Pada pengajaran disekolah jarang sekali ada kegiatan yang menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian suatu masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator”. Untuk mampu mewujudkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih berfikir kreatif, guru perlu memberikan perhatian khusus terhadap aspek-aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan memerinci (*elaboration*).

Munandar (Huda, 2011) mengemukakan alasan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan. Pertama, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*Self Actualization*). Kedua, pengembangan kreativitas khususnya dalam pendidikan formal masih belum memadai. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Maka dari alasan – alasan inilah kreativitas mempunyai peranan penting dalam kehidupan.

Bila ditinjau dari pendekatan mengajar di kelas, pada umumnya guru mengajar hanya menyampaikan apa yang ada di buku paket dan kurang mengakomodasi kemampuan siswanya. Dengan kata lain, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang akan menjadi milik siswa sendiri (Yuwono, 2001). Guru cenderung memaksakan cara berpikir siswa dengan cara berpikir yang dimiliki gurunya. Jika kondisi yang demikian, maka kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas kurang berkembang. Padahal sebagai negara berkembang, Indonesia sangat

mempunyai tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan yang berharga bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kesejahteraan bangsa ini.

Pendapat tersebut senada dengan kondisi saat ini yang terlihat oleh peneliti di SMP Labschool UPI Bandung, tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa masih tergolong rendah, Hal ini disebabkan karena metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini masih cenderung monoton. Oleh sebab itu, untuk mendongkrak kemampuan berfikir kreatif siswa penulis akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* yang berbentuk susunan jigsaw puzzle dalam pembelajaran TIK di kelas IX.

Penulis menggunakan subjek mata pelajaran TIK dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa karena TIK pada saat sekarang ini bukan lagi sebuah muatan lokal semata melainkan telah menjadi sebuah subjek mata pelajaran yang sangat penting. Serta materi yang terdapat pada mata pelajaran ini banyak yang cocok apabila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan selama ini penulis melihat pembelajaran TIK di SMP Labschool UPI Bandung ini hanya menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang cenderung membuat siswa kurang berfikir kreatif dalam pembelajaran.

Dari masalah diatas penulis menyimpulkan untuk mengambil penelitian dengan judul **“Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa”** dengan melakukan penelitian ini diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* ini dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran TIK di SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan, maka secara umum masalah yang akan diteliti adalah: “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* efektif meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK Kelas IX SMP?”

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

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir lancar (*fluency*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX SMP ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir luwes (*flexibility*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX SMP ?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir orisinal/asli (*originality*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX SMP ?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir merinci (*elaboration*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX SMP ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi

Puzzle JigsawPlanet terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas IX di Sekolah Menengah Pertama. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir lancar (*fluency*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP);
2. Untuk mengetahui perbedaan perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir luwes (*flexibility*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP);
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir orisinal/asli (*originality*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP);
4. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif aspek keterampilan berfikir merinci (*elaboration*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe jigsaw berbantuan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP);

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat guna meningkatkan kualitas pembelajaran TIK khususnya di Sekolah Menengah Pertama. Manfaat dari hasil penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa berguna untuk pengembangan model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dalam rangka peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa serta membuka kemungkinan untuk adanya penelitian lebih lanjut mengenai kajian serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengembangan pola pikir secara ilmiah, sistematis dan juga salah satu bentuk kepedulian dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini bisa digunakan untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan dapat melatih siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berfikir kreatif siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif dalam melakukan pembelajaran di sekolah.

- e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dapat sebagai sumbangan dalam bentuk pengetahuan atau dapat menjadi rujukan atau acuan untuk peningkatan kualitas perkuliahan melalui peningkatan minat mahasiswa terhadap kajian model pembelajaran kooperatif.

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 penulisan karya tulis ilmiah UPI dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan merupakan bab perkenalan mengenai mengapa penelitian dilakukan, apa yang mendasari urgensinya melakukan penelitian, pada bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian pustaka atau landasan teoretis, merupakan bab yang berisi permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Pada bab ini akan dibahas mengenai konsep dasar pembelajaran, model pembelajaran jigsaw, aplikasi *JigsawPlanet*, kemampuan berfikir kreatif siswa, mata pelajaran TIK di SMP, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini merupakan bab yang bersifat procedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan dalam penelitian, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan. Pada bab ini pula 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, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan teknis analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini tercantum pemaparan rinci mengenai hasil riset penelitian, diantaranya yakni dasar penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.

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.