

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Riset

Revolusi Industri 4.0 pertama kali dicetuskan oleh Prof. Klaus Martin Schwab yang merupakan *Founder and Executive World Economic Forum*, pada buku yang berjudul *The Fourth Industrial Revolution*. Schwab (2017) menjelaskan bahwa revolusi industri 4,0 mengubah cara kerja manusia, perubahan tersebut terjadi pada tiga aspek kolaborasi, yaitu manusia, teknologi, dan *big data*, Pendidikan merupakan suatu hal penting dalam kemajuan sebuah negara. Melalui pendidikan diharapkan akan lahir generasi penerus berkualitas yang akan mewujudkan cita-cita negara serta akan melahirkan generasi penerus yang berkualitas. Pendidikan pada masa revolusi industri 4.0 harus mampu menghasilkan keluaran yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis serta mempunyai fleksibilitas kognitif dalam menghadapi kompleksitas (Simarta dkk., 2020). Untuk membentuk lulusan siswa yang memiliki kreativitas tinggi pada pendidikan masa revolusi industri 4.0, Ghufron (2014, hlm. 334) menjelaskan bahwa pendidikan vokasi harus memiliki ciri sebagai berikut : 1) Berorientasi pada kinerja individu dalam dunia kerja; 2) justifikasi khusus pada dunia kerja; 3) fokus kurikulum pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif ; 4) tolak ukur keberhasilan tidak terbatas pada lingkungan sekolah; 5) kepekaan kepada perkembangan dunia kerja; 6) sarana dan prasarana yang mencukupi; 7) dukungan dari masyarakat . Sehingga nantinya siswa lulusan SMK dapat berkompetisi saat mencari pekerjaan di revolusi industri 4.0.

Situasi pada masa pandemi Covid-19 telah merubah banyak hal. Salah satunya adalah mengenai pembelajaran siswa. Pemerintah telah mengupayakan berbagai kebijakan untuk meningkatkan kewaspadaan dalam hal penyebaran Covid-19 dan salah satu kebijakannya terdapat pada surat terbitan Kemendikbud No.4 Tahun 2020, yaitu tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Namun pada tahun 2022 Kemendikbud Ristek menerbitkan Surat Edaran No. 2 Tahun 2022 mengenai pembelajaran luring (PTM), yaitu pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dapat dilakukan oleh seluruh jenjang pendidikan dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

Jihad Ahmad Muta'ali, 2022

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 4 BANDUNG PADA SAAT PANDEMI

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

1. Pembelajaran secara langsung dapat dilaksanakan dengan jumlah siswa 50% dari kapasitas kelas pada sekolah.
2. Orang tua/wali siswa mengizinkan anaknya mengikuti PTM Terbatas.
3. Sekolah menerapkan protokol kesehatan yang ketat.
4. Percepatan vaksinasi pendidik, tenaga kependidikan, dan siswa

Pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan siswa dalam memahami berbagai informasi sehingga siswa mendapatkan suatu ilmu serta dapat mengasah kemampuan berpikir siswa (Fitrah, 2017, hlm 337). Pembelajaran pada saat pandemi dilakukan secara daring melalui aplikasi *Zoom* atau *Google Meet*. Pelaksanaan pembelajaran secara daring mempengaruhi beragam unsur salah satunya, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa (Afghani, 2021, hlm 74). Hal tersebut dapat terlihat ketika pelaksanaan pembelajaran daring siswa cenderung pasif dalam mengutarakan ide dan pendapatnya serta hanya akan berbicara ketika diperintah oleh pendidik, perilaku tersebut akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik ketika memecahkan suatu persoalan dan pengambilan keputusan. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana seorang pendidik membuat kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang bermakna, menyenangkan, dan dapat mengembangkan potensi siswa (Mubarq dan Subyantoro, 2017, hlm 54).

Keterampilan berpikir kreatif menurut D.N. Perkins dalam buku *Developing Minds A Resoucer Book for Teaching Thinking*, menyatakan bahwa berpikir kreatif ialah cara berpikir terpolu yang dilakukan secara konsisten serta cenderung mengarah pada hasil yang kreatif (Costa, A. L, 1991, hlm. 85). Menurut La Moma (2015, hlm. 29) mengemukakan bahwa berpikir kreatif ialah aktivitas mental mengenai kepekaan terhadap suatu persoalan dengan mempertimbangkan ide – ide dan informasi, serta dapat mengaitkan ide tersebut dalam menyelesaikan sebuah persoalan. Daya pikir kreatif siswa dapat dilakukan secara berkesinambungan melalui berbagai hal, salah satunya menggunakan model pembelajaran. Beberapa studi mengenai model pembelajaran menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah prosedur sistematis yang dipakai untuk landasan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat bahan, media, teknik, strategi, serta alat pembelajaran (Gunarto, 2013; Helmiati, 2012).

Jihad Ahmad Muta'ali, 2022

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 4 BANDUNG PADA SAAT PANDEMI

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

Guru ketika pandemi menggunakan model pembelajaran *teacher center*, penugasan, dan ceramah sehingga menyebabkan peserta didik kurang berkeaktifan dan pasif dalam pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi (Mutmainnah dan Aquami, 2016, hlm 70). Menurut Sari dan Hermawati (2020., hlm 60) mengemukakan bahwa berpikir kreatif ialah tingkat tertinggi dalam berpikir yang diawali dari ingatan, berpikir dasar, berpikir kritis, serta berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi faktor penggunaan model pembelajaran yang tepat, salah satu langkah dapat menggunakan model pembelajaran sinektik.

Menurut Alrosyid, Setiadi dan Herpratiwi (2015, hlm 4) menyatakan bahwa model sinektik yang didesain William J.J Gordon memiliki beberapa elemen metafora, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan konflik padat. Analogi personal merupakan proses yang melibatkan empatik peserta didik terhadap gagasan yang dibandingkan, serta mengharuskan peserta didik menjadi bagian dari unsur masalah. Analogi langsung merupakan perbandingan dua unsur/objek dengan tujuan menghasilkan pandangan baru mengenai suatu masalah. Konflik padat yaitu memasukan dua analogi dengan berpondasi pada satu subjek. Sintaks dari pembelajaran model sinektik terdiri dari dua strategi, yaitu strategi pertama dilakukan dalam membuat suatu hal baru serta terdiri dari 6 tahapan, yaitu 1) Deskripsi kondisi sekarang; 2) Analogi langsung; 3) Analogi personal; 4) Penekanan Konflik; 5) Analogi langsung; 6) Memeriksa tugas awal. Strategi kedua yaitu membuat sesuatu asing menjadi dikenal oleh peserta didik, tahapan dari strategi kedua terdiri dari 7 tahapan, yaitu 1) Menyediakan *input*; 2) Analogi langsung; 3) Analogi personal; 4) Membandingkan analogi; 5) Menjelaskan perbedaan; 6) Eksplorasi; 7) Mengembangkan analogi.

Pembelajaran sinektik menitik beratkan pada keaktifan, kreativitas, serta memerlukan keterlibatan siswa ketika mengarahkan dan melakukan kegiatan (Alrosyid, Setiyadi, dan Herpratiwi, 2015). Sehingga model pembelajaran sinektik merupakan hasil penggabungan dari berbagai gagasan kreatif yang digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah dengan melibatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

Melihat dari hasil wawancara dan observasi awal diperoleh informasi mengenai pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung, yaitu pada saat ini dilaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Pada kelas X dilaksanakan pembelajaran menggunakan kurikulum SMK Pusat Keunggulan (PK). Dari latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas X SMK Negeri 4 Bandung pada saat pandemi dan mengetahui hasil dari implementasi model sinetik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik kelas X SMK Negeri 4 Bandung. Berdasarkan uraian diatas, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “**Implementasi Model Pembelajaran Sinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Negeri 4 Bandung Pada Saat Pandemi**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apakah model sinetik memberikan pengaruh kepada kreativitas siswa SMK Negeri 4 Bandung pada pelajaran elektronika dasar, materi pembuatan *layout power supply variable*?
2. Apakah model sinetik lebih baik dibandingkan dengan model konvensional untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pelajaran elektronika dasar, materi pembuatan *layout layout power supply variable*?
3. Tanggapan murid pada penggunaan model sinetik pada proses belajar mengajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, didapatkan tujuan dari penelitian ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui dampak model sinetik pada kreativitas siswa SMK Negeri 4 Bandung pada pelajaran elektronika dasar, materi pembuatan *layout power supply variable*
2. Mengetahui model pembelajaran sinetik lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas peserta

didik pada pelajaran elektronika dasar, materi pembuatan *layout power supply variable*

3. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran sinektik pada proses pembelajaran;

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Pada riset ini peneliti mengantarai ruang lingkup penelitian, hal tersebut dilakukan supaya hasil penelitian tepat sasaran. Penelitian ini memuat batasan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada pelajaran Kejuruan kelas X Teknik Elektronika SMK Negeri 4 Bandung.
2. Pengaruh model sinetik dalam meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran kejuruan dalam pembuatan rangkaian *layout power supply variable*.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagaimana tujuan yang sudah dirumuskan, maka riset ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut

1. Secara Teoritis

Hasil riset diharapkan dapat memberi hal positif kepada perkembangan pengetahuan khususnya pada inovasi pendidikan, serta sebagai landasan bagi penelitian yang menggunakan model sinektik selanjutnya.

2. Secara Praktis:

- a. Kepada Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadikan model sinektik sebagai bahan referensi bagi sekolah ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar, khususnya pada kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) agar lebih efektif dan efisien

b. Kepada Peneliti

Penulis dapat memperoleh wawasan tentang model sinektik yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran secara terbatas di SMK, selain itu penelitian ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

c. Kepada Peneliti Lain

Dapat menambah pengetahuan untuk melakukan sebuah penelitian yang masih dalam satu jenis penelitian.

1.6 Struktur Penulisan Skripsi

Struktur skripsi ini berisi sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran setiap bab. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan dalam membaca dan memahami skripsi ini, berikut merupakan sistematika penulisan di setiap bab:

a. Bab 1 : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan yang diteliti, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

b. Bab 2 : Kajian Teori

Menjabarkan mengenai landasan pustaka yang dipelajari dari berbagai referensi dengan tujuan sebagai alat bantu dalam pemecahan suatu rumusan masalah yang ada seperti mengenai kurikulum SMK, pembelajaran di SMK pada saat pandemi, model pembelajaran konvensional, model pembelajaran sinektik serta penelitian sebelumnya yang relevan.

c. Bab 3 : Metodologi Riset

Menjabarkan tentang metode riset eksperimen kuasi, tahapan riset, populasi, sampel, instrumen pengumpulan informasi tes dan non tes, dan analisis data penelitian.

d. Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Membahas hasil yang diperoleh ketika proses penelitian, seperti hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil carik angket peserta didik dan carik observasi guru. Serta menjabarkan analisis dan pembahasan dari data yang didapatkan.

e. Bab 5 : Kesimpulan

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penjabaran bab-bab sebelumnya serta saran berdasarkan hasil riset yang didapatkan serta diharapkan bisa bermanfaat untuk pengembangan selanjutny