

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, salah satunya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dalam berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan serta berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Namun dengan berkembangnya teknologi saat ini, peserta didik cenderung mengarah pada dampak buruk dari kemudahan teknologi yang dapat menghambat kreativitas dan tanggung jawab peserta didik.

Hal ini dapat dibuktikan melalui penggunaan internet sebagai media pembelajaran di sekolah, peserta didik kecanduan dalam penggunaan jejaring sosial, kecanduan *game online*, penyalahgunaan dalam pencarian situs-situs dewasa hingga sering ditemukan tindakan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pengerjaan tugas, yaitu plagiat atau meniru (*meng-copy paste*) data-data dari internet. Dengan berkembangnya kemajuan teknologi sekarang ini sangat memudahkan peserta didik dalam mencari segala hal dari mulai yang positif hingga hal yang negatif. Salah satunya dalam penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik.

Disamping memahami penggunaannya, para gurupun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan “membuat sendiri” media yang menarik, murah, dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

*Technology is the second global trend area which receives a great deal of attention in the media. Technological change has affected nearly every activity in which people are engaged on a daily basis, eg, in the workplace, the home, at school, at leisure; yet it is probably the computer and electronics revolutions which have most noticeably touched our lives directly. People are increasingly 'online' to the entire world with instant acces to so much information we don't even know where to begin to sort it all out (Cogan, 1998:8).*

Cogan (1998:8) menegaskan bahwa teknologi adalah area tren global kedua yang menerima banyak perhatian di media dan menjadi unsur yang menentukan keberadaan globalisasi. Hal tersebut terbukti seperti apa yang dikatakan oleh Friedman dalam Wolf (2007:19), bahwa revolusi teknologi yang tak terbantahkan yaitu peningkatan luar biasa kapasitas untuk berkomunikasi dan mengakses informasi yang disimbolkan oleh telepon genggam dan internet.

Media internet berkembang begitu pesat dengan menyajikan jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari teks, gambar, audio, video, dan lainnya sehingga mampu mempengaruhi penggunanya. Tetapi, dari berbagai macam variasi jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas itu, apakah media internet dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Internet memberikan banyak sekali dampak. Baik bila digunakan untuk pembelajaran

informasi dan buruk bila digunakan untuk hal yang berbau pornografi, informasi kekerasan, dan lain-lainnya yang negatif. Pengertian Internet (*inter-network*) dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan pemakai komputer satu komputer dengan komputer lainnya dan dapat berhubungan dengan komputer dari suatu negara ke negara di seluruh dunia. (<http://id.wikipedia.org>). Dimana di dalamnya terdapat berbagai ragam informasi fasilitas layanan internet *browsing* atau *surfing* yaitu kegiatan “berselancar” di internet. Penafsiran yang sempit mengenai pemanfaatan media internet sebagai media pembelajaran PKn telah melahirkan jalan sesat dan berliku untuk memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belum apa-apa, di sejumlah daerah telah muncul tanda-tanda keinginan untuk balik haluan ke zaman tradisional. Tidak sedikit guru yang seharusnya menjadi fasilitator pembelajaran PKn tidak mengetahui sama sekali tentang pentingnya pemanfaatan media internet.

Berhasil atau tidaknya perbuatan belajar itu bergantung kepada bermacam-macam faktor. Purwanto (2004:102) membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua golongan, yaitu:

Faktor yang ada di dalam diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, yang termasuk ke dalam faktor individual seperti faktor kematangan, kecerdasan, latihan motivasi dan faktor pribadi. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk faktor sosial seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial.

Secara mendasar Bandura dalam Dahar (2002:164) menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi sebagai berikut:

1. Adanya motivasi, peserta didik harus menghendaki sesuatu.

2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran, peserta didik harus memperhatikan sesuatu.
3. Adanya usaha, peserta didik harus melakukan sesuatu.
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil, peserta didik harus memperoleh sesuatu.

Di masa lalu, suasana lingkungan belajar khususnya dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sering dipersepsikan sebagai suatu mata pelajaran yang membosankan, kurang merangsang, dan proses belajarnya berlangsung dengan monoton sehingga peserta didik belajar secara terpaksa karena tidak disenangi. Di lain pihak para guru juga berada dalam suasana lingkungan yang kurang menyenangkan dan seringkali terjebak dalam rutinitas sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan perubahan paradigma (pola pikir) guru dari pola pikir tradisional menuju pola pikir profesional. Apalagi, dengan lahirnya Undang-Undang guru dan dosen menuntut sosok guru yang berkualifikasi, berkompetensi, dan bersertifikasi.

Menyikapi kenyataan tersebut, adalah tugas guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar (PBM) mempunyai kreativitas untuk meramu pembelajaran PKn agar lebih menarik sehingga jauh dari kesan monoton dan membosankan. Guru PKn harus mempunyai sejumlah pengetahuan dan kemampuan luas mengenai cara mengajar yang baik serta harus mendalami pribadi peserta didik sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang mampu mengembangkan dirinya menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan studi pusat informatika yang berjudul *Improving The Educational Quality Of Primary Education* (Ace Suryadi, 1992: 48), ditemukan bahwa guru yang bermutu memberikan pengaruh yang paling tinggi terhadap

mutu pendidikan. Dalam studi tersebut, guru yang bermutu diukur dengan empat faktor utama yaitu kemampuan profesional, upaya profesional, kesesuaian waktu yang dicurahkan untuk kegiatan profesional dan kesesuaian antara keahlian dengan pekerjaannya. Seperti yang dikemukakan oleh Djahiri (1986: 55) sebagai berikut :

“Bahwa atribut guru profesional ialah memiliki keahlian okupasional/fungsional yang mantap dan tinggi dalam tingkat keteladanannya serta sikap penampilan yang penuh tanggung jawab yang berfokus kepada pola orientasi tugas peran”.

Jadi jelas bahwa selain harus memiliki pengetahuan yang luas, inovasi, dan kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran moral, seorang guru juga harus memiliki kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Pasal 10 UU No. 14 Tahun 2005).

Keprofesionalan seorang guru dibuktikan melalui bagaimana cara mengajar dan mendidik peserta didik dengan baik sehingga ada kenyamanan dalam diri peserta didik yang dapat menumbuhkan daya kreativitas. Saat ini kreativitas dibutuhkan oleh para peserta didik untuk menghadapi era yang akan datang karena persaingan dalam berbagai hal akan sangat berat dan jika membiasakan diri untuk berpikir kreatif maka akan terbiasa untuk keadaan yang menuntut untuk berpikir lebih keras lagi. Karena dengan berpikir kreatif dapat melakukan suatu hal dengan lebih baik atau bahkan mendapatkan hal yang baru dengan berpikir kreatif.

Dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan, "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab" (Undang-Undang Sisdiknas, Asa Mandiri 2006: 53)

Dengan demikian apa yang diharapkan dalam tujuan pendidikan tersebut selain kreatif, mandiri cakap dan berilmu dan sehat yang paling mendasar adalah memiliki akhlak mulia, bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan bertanggung jawab. Harapan ideal tersebut dapat dicapai bila salah satu faktor yang pentingnya mendapat perhatian yaitu bila peserta didik dapat selalu beripikir kreatif dan memiliki rasa tanggung jawab.

Menurut Guilford (dalam Munandar, 2009) yang melihat kreativitas sebagai suatu cara berpikir. Guilford memperkenalkan dua macam cara berpikir yang disebut konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen mencari satu cara yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah, disebut juga cara berpikir analitis dan kritis. Cara berpikir divergen memerlakukan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan sikap yang sama, atau berpikir dengan cara di luar kebiasaan umum. Secara lebih spesifik, cara berpikir divergen melibatkan kemampuan-kemampuan intelektual tertentu, yang oleh Guilford diuraikan menjadi empat:

- 1) Kelancaran (*fluency*), ialah kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang banyak.
- 2) Kelenturan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan dari kategori yang beragam atau melihat sesuatu dari beragam sudut pandang.
- 3) Elaborasi (*elaboration*), adalah kemampuan untuk memerinci suatu gagasan pokok ke dalam gagasan-gagasan yang lebih kecil.
- 4) Keaslian (*originality*), atau berpikir secara tidak lazim (*unusual thinking*), yakni berpikir mengenai sesuatu yang belum dipikirkan orang atau tidak sama dengan pemikiran orang-orang pada umumnya.

Cara berpikir divergen inilah yang kemudian dijadikan sinonim dari kreativitas. Misalnya, Munandar (2002) menyatakan, “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memer kaya, memerinci) suatu gagasan.”

Kreativitas tidak datang dengan sendirinya dan diperlukan pendukung lainnya untuk menghasilkan suatu kreativitas, salah satunya adalah teknologi, dimana saat ini banyak hal yang dapat dilakukan dengan bantuan teknologi dan teknologi internetlah yang dianggap cocok untuk mendukung hal tersebut. Oleh karena itu banyak sekali sekolah-sekolah yang menggunakan teknologi komputer bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik di sekolah tersebut. Namun seiring berkembangnya kemajuan teknologi maka semakin mudah dalam mengakses segala hal dari media internet tersebut.

Dari banyak kemudahan tersebut, kreativitas peserta didik tergantung pada penggunaan dan pemanfaatan dari kemudahan teknologi internet. Salah satu manfaat dari kemudahan internet, peserta didik banyak mencari tahu tentang segala hal yang positif hingga dapat menciptakan suatu hal yang baru dari internet

tersebut. Sedangkan salah satu dampak buruk dari penggunaan internet, peserta didik dapat pula mencari tahu dan menjelajah segala hal-hal yang negatif.

Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah sebagai sebuah lembaga yang memiliki fokus terutama pada pengembangan intelektual dan moral bagi peserta didiknya melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dipandang perlu untuk dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang tengah berubah di era global. Berbagai tuntutan diharapkan menjadikan peserta didik sebagai seseorang yang mampu meningkatkan kreativitas sesuai dengan moral dan intelektual yang baik sehingga menjadi *smart and good citizen*. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan yang dikemukakan oleh Djahiri yaitu,

Di manapun dan kapanpun sama/mirip, ialah program dan rekayasa pendidikan untuk membina dan membelajarkan anak didik menjadi warga Negara yang baik, iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki nasionalisme (rasa kebangsaan) yang kuat/mantap, sadar dan mampu membina serta melaksanakan hak dan kewajiban dirinya sebagai manusia, warga masyarakat, bangsa dan negaranya, taat asas/ketentuan (*rule of law*), demokratis dan partisipasi aktif-kreatif-positif dalam kebhinekaan kehidupan masyarakat-bangsa-negara madani (*civil society*) yang menjunjung tinggi hak asasi manusia serta kehidupan yang terbuka-mendunia (global) dan modern tanpa melupakan jati dirinya”. (CICED, 1999: 58)

Hasil riset terdahulu yang dilakukan oleh Meita Purnamasari (2010) mengenai pengaruh terpaan media internet terhadap karakter peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Karakter peserta didik dipengaruhi terpaan media internet. (2) Intensitas penggunaan media internet berpengaruh terhadap karakter berkenaan dengan konsep diri. (3) Terpaan media internet dengan motif kesenangan berpengaruh terhadap karakter. (4) Terpaan media internet melalui



motif edukatif berpengaruh terhadap karakter. (5) Intensitas penggunaan dengan motif kesenangan dan edukatif yang terarah akan menghasilkan aktivitas produktif, kreatif dan berpengaruh terhadap karakter peserta didik.

Selain itu juga, terdapat hasil riset yang dilakukan oleh Anjani Suprapti (2008) tentang peranan pembelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik untuk membentuk warga negara yang cerdas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik lebih meningkat dalam menggunakan metode diskusi dengan menggunakan media benda. Peningkatan kreativitas belajar peserta didik dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik.

Berdasarkan kenyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media internet sangat berpengaruh pada moral, intelektual, karakter serta kreativitas peserta didik sehingga menjadi *agent of change* dalam pembangunan mental dan karakter bangsa. Dasar pemikiran itulah, penelitian ini penting agar dihasilkan suatu informasi atau gambaran mengenai pengaruh media internet sebagai media pembelajaran bagi kalangan institusi pendidik, peserta didik ataupun orang tua sehingga dapat digunakan sebagai kontribusi untuk membuat suatu kebijakan dalam menggunakan media internet yang mengarah pada peningkatan kreativitas peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh media internet sebagai

media pembelajaran PKn terhadap peningkatan kreativitas peserta didik di sekolah?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan penelitian yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir lancar (*fluency*) peserta didik di sekolah?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir luwes (*flexibility*) peserta didik di sekolah?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir orisinal/keaslian (*originality*) peserta didik di sekolah?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir elaborasi (*elaboration*) peserta didik di sekolah?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kreativitas (berpikir lancar, luwes, keaslian dan elaborasi secara bersama) peserta didik di sekolah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menggali, mengkaji, dan mengorganisasikan informasi teoretik dan empirik tentang pemanfaatan media

internet sebagai media internet terhadap kreativitas peserta didik di sekolah.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui adanya pengaruh media internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir lancar (*fluency*) peserta didik di sekolah.
2. Mengetahui adanya pengaruh media internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir luwes (*flexibility*) peserta didik di sekolah
3. Mengetahui adanya pengaruh media internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir orisinal/keaslian (*originality*) peserta didik di sekolah.
4. Mengetahui adanya pengaruh media internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kemampuan berpikir memerinci/elaborasi (*elaboration*) peserta didik di sekolah.
5. Mengetahui adanya pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran PKn terhadap kreativitas (berpikir lancar, luwes, keaslian dan elaborasi secara bersama) peserta didik di sekolah.

#### **D. Signifikansi dan Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoretis dan praktis untuk peningkatan kreativitas peserta didik dan proses pembelajaran PKn melalui media pembelajaran internet.

## 1. Teoretis

Memberikan kontribusi dan pengaruh yang positif dan berguna bagi kepentingan akademis dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan terutama di era globalisasi.

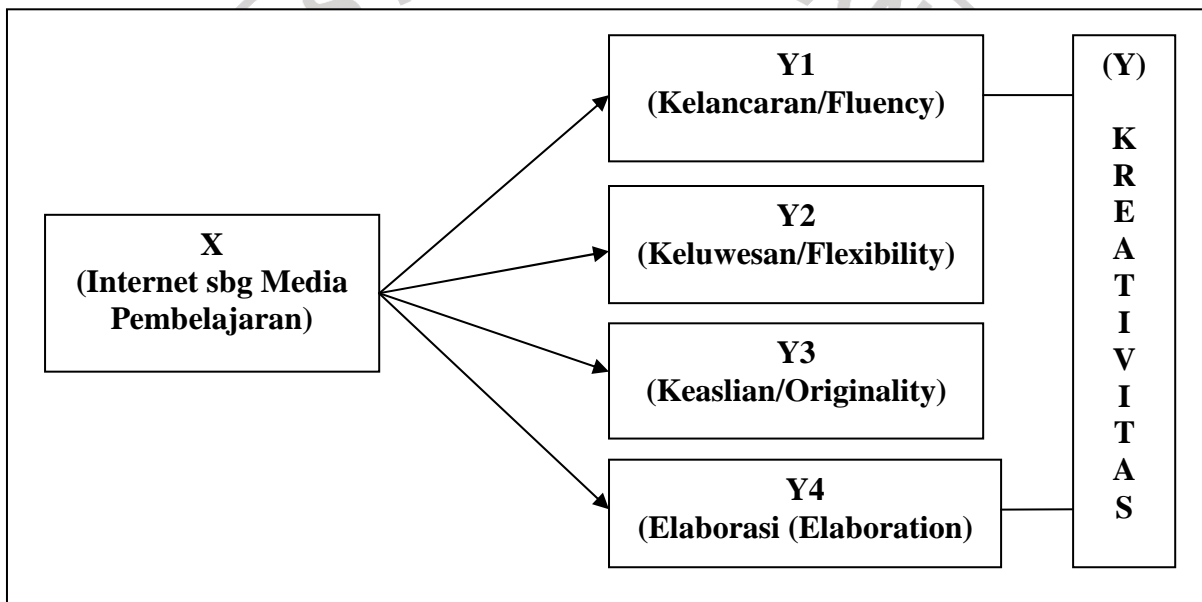
## 2. Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, menggali dan memunculkan potensi peserta didik, sehingga potensi peserta didik dapat menjadi bibit unggul untuk kehidupan di masa yang akan datang bagi masyarakat, bangsa dan negara.
- b. Bagi guru, temuan-temuan penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme dalam menyelenggarakan proses pembelajaran PKn baik di dalam maupun di luar kelas.
- c. Bagi sekolah, temuan-temuan penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk memperbaiki mutu pengajaran PKn.
- d. Bagi para praktisi pendidikan atau komunitas akademik, temuan-temuan penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan kreativitas peserta didik melalui pemanfaatan media internet sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

## E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

### 1. Variabel Penelitian

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah internet sebagai media pembelajaran PKn, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu kreativitas peserta didik. Sesuai perumusan masalah dan pertanyaan penelitian, pola hubungan antar variabel penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:



Gambar 1.1  
Pola Hubungan antar Variabel Penelitian

### 2. Definisi Operasional

#### a. Internet sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik

Internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media lain telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CD-ROM Interkatif dan lain-lain. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan peserta didik sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum keterlaksanaannya tergantung dari satu atau lebih dari tiga mode dasar dialog/komunikasi sebagai berikut (Boettcher1999):

- a) dialog/komunikasi antara guru dengan peserta didik;
- b) dialog/komunikasi antara peserta didik dengan sumber belajar;
- c) dialog/komunikasi di antara peserta didik.

Apabila ketiga aspek tersebut bisa diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Para pakar pendidikan menyatakan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh keseimbangan antara ketiga aspek tersebut (Pelikan, 1992). Kemudian dinyatakan pula bahwa perancangan suatu pembelajaran dengan mengutamakan keseimbangan antara ketiga dialog/komunikasi tersebut sangat penting pada lingkungan pembelajaran berbasis Web (Bottcher, 1995).

Internet merupakan media yang bersifat multi-rupa, pada satu sisi Internet bisa digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal misalnya dengan menggunakan *e-mail* dan chat sebagai sarana berkomunikasi antar pribadi (*one-to-one communications*), di sisi lain dengan *e-mail*-pun pengguna bisa melakukan komunikasi dengan lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one-to-many communications*). Bahkan sebagaimana telah disinggung di bagian depan, internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang.

Dengan demikian terlihat bahwa secara nyata internet memang akan bisa digunakan dalam setting pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu (1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, (2) memiliki sifat interaktif, dan (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog/komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar. Sebagai dasar untuk memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dalam setting sekolah, ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius agar penyelenggaraan pemanfaatan internet untuk pembelajaran bisa berhasil, yaitu:

- a) Faktor Lingkungan, yang meliputi institusi penyelenggara pendidikan dan masyarakat;
- b) Peserta didik atau peserta didik meliputi usia, latar belakang, budaya, penguasaan bahasa dan berbagai gaya belajarnya;

- c) Guru atau pendidik meliputi latar belakang, usia, gaya mengajar, pengalaman dan personalitinya;
- d) Faktor teknologi meliputi komputer, perangkat lunak, jaringan, koneksi ke internet dan berbagai kemampuan yang dibutuhkan berkaitan dengan penerapan internet di lingkungan sekolah.

Peranan guru sangat menentukan keberhasilan pemanfaatan internet di sekolah. Dari berbagai pengalaman menunjukkan bahwa inisiatif pemanfaatan internet di sekolah justru banyak yang datang dari guru-guru yang memiliki kesadaran lebih awal tentang potensi internet guna menunjang proses belajar mengajar.

Keberhasilan pembelajaran berbasis internet ini secara signifikan ditentukan oleh karakteristik guru-guru yang akan dilibatkan dalam pemanfaatan internet. Untuk itu perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru perlu diberikan pemahaman berbagai keuntungan, termasuk kelebihan dan kelemahan penggunaan internet untuk pembelajaran, sehingga mereka memiliki motivasi dan komitmen yang cukup tinggi;
- b) Guru, baik nantinya dia akan berperan sebagai pengembang dan pengguna maupun yang diproyeksikan sebagai pengelola sistem pembelajaran berbasis internet, harus dibekali dengan kesadaran, wawasan, pengetahuan dan keterampilan tentang internet;
- c) Guru yang akan dilibatkan dalam pengembangan dan pemanfaatan internet untuk pembelajaran hendaknya memiliki pengalaman dan kemampuan mengajar yang cukup;
- d) Jumlah guru yang akan dilibatkan dalam pengembangan dan pemanfaatan internet untuk pembelajaran, hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan dilakukan secara bertahap;
- e) Guru harus memiliki komitmen dan keseriusan dalam menangani pengembangan dan pemanfaatan internet untuk pembelajaran;
- f) Tetap menjaga gaya mengajar tiap-tiap guru karena hal itu akan dicerminkan dalam cara pembelajaran mereka kelak di sistem pembelajaran dengan internet. (<http://nayel.multiply.com/journal>)



## b. Kreativitas Peserta Didik

Dalam penelitian ini lebih mengacu pada definisi menurut Munandar (1992), kreativitas adalah “kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada”. Guilford (dalam Munandar, 2009) yang melihat kreativitas sebagai suatu cara berpikir. Guilford memperkenalkan dua macam cara berpikir yang disebut konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen mencari satu cara yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah, disebut juga cara berpikir analitis dan kritis. Cara berpikir divergen memerlukan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan sikap yang sama, atau berpikir dengan cara di luar kebiasaan umum. Secara lebih spesifik, cara berpikir divergen melibatkan kemampuan-kemampuan intelektual tertentu, yang oleh Guilford diuraikan menjadi empat:

- 1) Kelancaran (*fluency*), ialah kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang banyak.
- 2) Kelenturan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan dari kategori yang beragam atau melihat sesuatu dari beragam sudut pandang.
- 3) Elaborasi (*elaboration*), adalah kemampuan untuk memerinci suatu gagasan pokok ke dalam gagasan-gagasan yang lebih kecil.
- 4) Keaslian (*originality*), atau berpikir secara tidak lazim (*unusual thinking*), yakni berpikir mengenai sesuatu yang belum dipikirkan orang atau tidak sama dengan pemikiran orang-orang pada umumnya.

Kreativitas merupakan proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan

kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (1992), yaitu

1. Dorongan ingin tahu besar;
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik;
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah;
4. Bebas dalam menyatakan pendapat;
5. Mempunyai rasa keindahan;
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni;
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain;
8. Rasa humor tinggi;
9. Daya imajinasi kuat;
10. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain);
11. Dapat bekerja sendiri;
12. Senang mencoba hal-hal baru;
13. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Dari uraian mengenai ciri-ciri kreativitas diatas maka dapat dipahami bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila dalam interaksinya dengan lingkungan ciri-ciri dari kreativitas mendominasi dalam aktivitas kehidupannya, dan melakukan segalanya dengan cara-cara yang unik.

## **F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **a. Asumsi Penelitian**

Tinjauan dari sudut pendidikan, media elektronik dan media cetak memiliki pengaruh lebih besar daripada pengaruh pendidikan tradisional yang selama ini dikenal seperti pendidikan dalam keluarga (informal), pendidikan di sekolah (formal), dan pendidikan dalam lembaga masyarakat (nonformal). Media

baru seperti internet memiliki pengaruh yang sangat signifikan. Dengan semakin sering penggunaan internet maka informasi dan pengetahuan yang di dapat pun semakin banyak. Dengan semakin banyaknya informasi dan pengetahuan yang di dapat dari internet maka proses berpikir untuk memperoleh tindakan kreatif pun semakin terbuka. Karena mencari informasi dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk berpikir adalah salah satu persiapan untuk proses kreativitas (Goleman, 2005). Dalam dunia pendidikan dimana pengetahuan berperan penting sebagai ilmu yang diperoleh peserta didik sebagai bekal hidup mereka baik saat ini ataupun untuk masa depan mereka. Tanpa pengetahuan yang dibutuhkan maka peserta didik akan mengalami hambatan dalam perkembangan pola pikirnya sedangkan dunia terus maju dengan teknologi dan pola pikir-pola pikir yang baru pula. Internet memberikan fasilitas yang dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas sehingga peserta didik dapat lebih kreatif dalam berpikir dan bertindak dalam hidup.

**b. Hipotesis Penelitian**

- **Hipotesis Mayor**

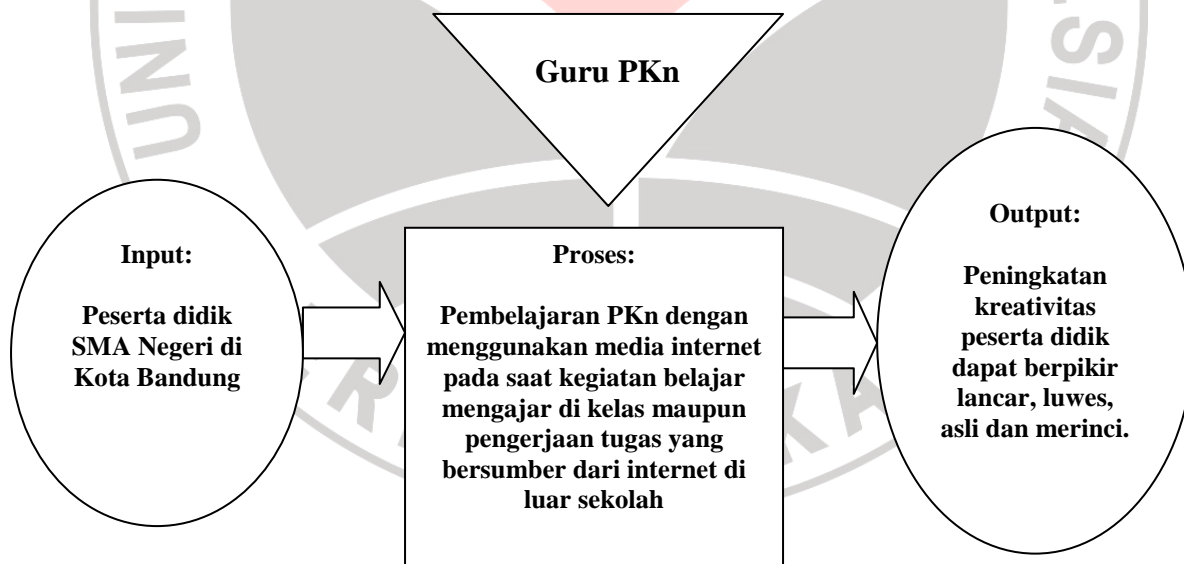
“Media internet sebagai media pembelajaran PKn berpengaruh signifikan dan positif terhadap kreativitas peserta didik di sekolah”.

- **Hipotesis Minor**

1. Internet sebagai media pembelajaran PKn mempunyai pengaruh signifikan positif terhadap kemampuan berpikir lancar (*fluency*) peserta didik di sekolah.

2. Internet sebagai media pembelajaran PKn mempunyai pengaruh signifikan positif terhadap kemampuan berpikir luwes (*flexibility*) peserta didik di sekolah.
3. Internet sebagai media pembelajaran PKn mempunyai pengaruh signifikan positif terhadap kemampuan berpikir keaslian (*originality*) peserta didik di sekolah.
4. Internet sebagai media pembelajaran PKn mempunyai pengaruh signifikan positif terhadap kemampuan berpikir elaborasi (*elaboration*) peserta didik di sekolah.

#### G. Kerangka Pemikiran



**Gambar 1. 2**  
**Kerangka Penelitian**

## H. Metodologi Penelitian

Menurut jenis pendekatan, penelitian ini menggunakan kuantitatif yaitu penelitian yang datanya berupa angka-angka bukan kata-kata walaupun pada akhirnya angka-angka tersebut dianalisis menggunakan kata-kata. Gambaran yang diperoleh tersebut selanjutnya diperhitungkan secara kuantitatif (berdasarkan informasi statistik). Data kuantitatif yang diperoleh, diolah menggunakan SPSS 17.0 (*Statistic Package for Social Science*) agar diperoleh informasi statistik tentang keterandalan instrument, analisis korelasional, analisis regresi.

Teknik pengumpulan data utama menggunakan teknik kuesioner dengan instrument angket (sumber data primer) didukung dengan observasi dan studi dokumentasi (sumber data sekunder). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009: 199). Penelitian ini menggunakan skala (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Brown dan Holtzman.

## I. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini di wilayah kota Bandung, yang meliputi wilayah Cibeunying, Bojonagara, Karees, Tegalega, Ujungberung dan Gedebage. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, maka populasi dalam penelitian adalah mencakup seluruh SMA Negeri di Kota Bandung. Sedangkan sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel penelitian adalah peserta didik SMA kelas XI

SMAN 2, 4, 8, 17, 24, dan 25 di Kota Bandung, dengan keseluruhan sampel 260 peserta didik. Sekolah dipilih secara *cluster* (bertingkat) sehingga diambil sekolah-sekolah yang unggul di setiap wilayah. Pemilihan sampel penelitian dilakukan melalui *multistage random sampling* yang digabungkan dengan teknik pengambilan sampel juga menggunakan rumus Taro Yamane atau Slovin.

