

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini merupakan tanggung jawab yang sangat besar bagi keluarga, sekolah dan pemerintah untuk dilaksanakan. Dengan tujuan pendidikan nasional tersebut harus diupayakan agar dapat dicapai oleh semua penyelenggara pendidikan Indonesia, terutama pendidikan yang bersifat formal. Untuk mencapainya membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan analisis tujuan yang lebih spesifik dari setiap jenjang pendidikan disesuaikan dengan taraf kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Pemerintah merumuskan dalam undang-undang republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama.

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, inovatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selama ini aktivitas pembelajaran sekolah menengah atas masih menekankan pada perubahan kemampuan berpikir tingkat rendah. Bloom (Ruseffendi, 1991:200) mengemukakan bahwa berpikir tingkat rendah meliputi tiga aspek pertama yaitu aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, belum memaksimalkan kemampuan

berpikir tingkat tinggi siswa (Purnamaningrum, dwiastuti, Probosari, dan Noviawati, 2012). Padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi juga sangat penting bagi perkembangan mental dan perubahan pola pikir siswa, sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berhasil. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang erat kaitannya dengan proses pemecahan masalah adalah kemampuan berpikir kreatif (purnamaningrum, dkk, 2012). Menurut (Filsaime, 2008), berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Berdasarkan observasi yang peneliti peroleh dari wawancara terhadap guru pengajar kelas X RPL Pemograman Dasar di SMK Negeri 1 Labang diketahui bahwa di SMK tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 tetapi guru pengajar di SMK Negeri 1 Labang terutama guru produktif berlatar belakang bukan dari guru pendidikan. Sehingga guru tidak begitu paham tentang model pembelajaran dan strategi pembelajaran dikelas. Padahal model pembelajaran dan strategi pembelajaran sangatlah penting demi terciptanya proses pembelajaran

yang baik, kreatif dan pemahaman siswa. Dan sejauh ini guru tersebut masih menggunakan metode ceramah saja, dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan, dan menyuruh siswa untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru tersebut. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak lagi memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan proses berfikir kreatifnya. Pengaruhnya ada sebagian siswa yang jika tidak dibimbing secara khusus maka siswa itu tidak dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, Sehingga materi pelajaran yang seharusnya terselesaikan 1-2 kali pertemuan, bisa menjadi 3 kali pertemuan disebabkan karena pemahaman siswa yang masih kurang. Permasalahan selanjutnya yaitu dikarenakan kurang tersedianya fasilitas laptop sehingga saat praktikum berlangsung, pengajar membagi beberapa kelompok, akibatnya dengan berkelompok tersebut pengajar belum sepenuhnya mengetahui siswa mana yang belum aktif dalam memecahkan masalah serta bagaimana perkembangan proses berfikir kreatifnya.

Dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang sesuai dengan kurikulum 2013. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran *problem based learning* dengan strategi inkuiri. Model dan strategi ini sangat cocok untuk melaksanakan proses pembelajaran dikelas, karena dengan cara mengajar yang menggunakan model dan strategi tersebut, siswa kelas X RPL di SMK Negeri 1 labang akan dapat mengembangkan proses berpikir kreatif, dan siswa tidak lagi hanya

mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fakta permasalahan di lapangan maka alternatif yang dipilih yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri. Hidayat (2011) mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar agar peserta didik dapat merekonstruksi pengetahuannya sendiri melalui penyajian masalah yang nyata sehingga mampu belajar secara mandiri. Kelebihan penerapan PBM antara lain melatih kemampuan berpikir dan ketrampilan mengatasi masalah, meniru peran orang dewasa dalam menghadapi situasi nyata, dan melatih belajar secara mandiri. Dan menurut Munandar, dalam Maman (2016:15). Mengatakan bahwa Strategi inkuiri adalah pembelajaran yang merangsang, mengajarkan dan mengajak siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang diutarakan. Pembelajaran berbasis masalah dengan strategi inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui melibatkan siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajaran yang otonom dan mandiri.

Hal ini relevan dengan penelitian jurnal yang berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMAS Katolik St. John Paul II Maumere”** yang dilakukan oleh Elizabeth (2018) dengan hasil bahwa penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa adalah rata-rata akhir kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori sebesar 65,97 terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif secara

signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model PBL dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Hal ini juga relevan dengan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SD”** yang dilakukan oleh Rodiyana (2015) dengan hasil bahwa data hasil penelitian signifikan dengan rata-rata skor 8,29 yaitu dimana skor rata-rata *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa SD dikelas kontrol yaitu sebesar 6,91 dan rata-rata *posttest* sebesar 6,96. Kemudian skor rata-rata *pretest* sebesar 8,29. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat selisih rata-rata skor sebesar 1,33. Selanjutnya dikelas kontrol setelah dilakukan *posttest* hasilnya meningkat namun relative kecil yaitu sebesar 0,77. Sedangkan pada kelas eksperimen hasilnya sangat meningkat yaitu sebesar 0,77. Hal ini berarti pembelajaran yang tidak menggunakan strategi pembelajaran inkuiri yaitu dikelas kontrol kurang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara signifikan, sedangkan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri yaitu dikelas eksperimen dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dimana terdapat selisih skor rata-rata 1,33 antara kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar. (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang)**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pemograman Dasar (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang) ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pemograman Dasar (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang) ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pemograman Dasar (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang) ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran pemograman dasar (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang).
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap

kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran pemograman dasar (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang).

3. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Strategi Inkuiri terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran pemograman dasar (Studi Kasus Kelas X RPL SMKN 1 Labang).

1.4. Batasan Penelitian

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan hanya meliputi struktur kontrol perulangan.
2. Proses pembelajaran dilaksanakan dikelas X RPL mata pelajaran Pemograman Dasar di SMK Negeri 1 Labang.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dan menanamkan kepercayaan diri dalam mengemukakan ide ketika dihadapi sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran struktur kontrol perulangan.

2. Bagi Guru

Memberikan pengalaman tersendiri kepada pengajar di SMK Negeri 1 Labang mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learnig* dengan strategi inkuiri.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran serta pendekatannya dan sebagai bentuk pengimplementasian ilmu pengetahuan yang telah didapat selama kuliah di program studi pendidikan informatika universitas trunojoyo madura