

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Model *Problem Based Learning*

2.1.1.1. Pengertian Pembelajaran (*Problem Based Learning*) PBL

(Syamsidah & Suryani, 2018) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan warga belajar dalam pembelajarannya untuk berupaya menyelesaikan persoalan melalui proses metode ilmiah agar warga belajar memiliki kemampuan untuk belajar memahami tentang pengetahuan yang memiliki relevansi dengan persoalan tersebut berikut agar warga belajar berkemampuan terampil dalam menyelesaikan berbagai persoalan.

Problem Based Learning/ PBL (Pembelajaran Berbasis Masalah) adalah pembelajaran dengan konsep yang mempermudah Tutor agar membuat lingkungan belajar yang diawali dengan orientasi pada masalah penting yang memiliki keterkaitan terhadap warga belajar, dan dapat membuat warga belajar mengalami pembelajaran yang menarik karena realistik. Pembelajaran Berbasis Masalah mengajak warga belajar untuk terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, terfokus pada warga belajar, menjadi wadah pengembangan kompetensi terkait kemampuan penyelesaian masalah dan meningkatkan kemampuan secara mandiri dalam belajar yang dibutuhkan untuk dapat menghadapi tantangan dalam keseharian hidup dan pekerjaan dan dalam lingkungan yang semakin kompleks seperti pada masa sekarang (Sofyan, Wagiran, Komariah, & Triwiyono, 2017).

Menurut Arends (2008) dalam (Rerung, L.S., & Widyaningsih, 2017) PBL yaitu pembelajaran yang mempunyai esensi berupa penyajian berbagai masalah yang sifatnya autentik dan memiliki makna

bagi warga belajar, yang dapat berguna sebagai fasilitas untuk melaksanakan penyelidikan dan investigasi. Saat dimulainya pembelajaran warga belajar diberi sajian permasalahan, kemudian warga belajar menginvestigasi dan menganalisis masalah tersebut agar dapat ditemukan solusinya. Jadi, Tutor memiliki peran dalam pembelajaran yaitu memberikan berbagai masalah, soal-soal, dan memfasilitasi terkait penyelidikan warga belajar.

Menurut (Kamdi, 2007:76) Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya melibatkan warga belajar untuk menyelesaikan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah, sehingga warga belajar dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan mempunyai keterampilan untuk menyelesaikan masalah (Handrian et al., 2014) dalam (Fitri, Johan, Connie, & Rahmawati, 2021).

Roh (2003, p.2) dalam (Khikmiyah, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yaitu pembelajaran yang diawali dengan penyajian suatu masalah yang perlu dipecahkan. Masalah tersebut disajikan hingga warga belajar akan memerlukan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Bukan hanya *trial* dan *error*, warga belajar akan melakukan penafsiran masalah yang disajikan, melakukan pengumpulan informasi yang dibutuhkan, melakukan identifikasi alternatif pemecahan, menilai opsi pilihan dalam penarikan kesimpulan.

Dari beberapa pengertian tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah bagian dari strategi pembelajaran yang diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dengan penyajian masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh warga belajar yang membentuk kelompok-kelompok kecil di dalam kelas dengan memanfaatkan kemampuan berpikir yang dimiliki.

2.1.1.2. Karakteristik Pembelajaran (*Problem Based Learning*)

PBL

Menurut Abidin (2014) dalam (Khikmiyah, 2021) karakteristik dari model PBL adalah, 1) dalam pembelajarannya, masalah sebagai *starting point*, 2) masalah yang dipilih memiliki sifat konseptual, 3) permasalahan yang dipilih yaitu masalah yang dapat memacu kemampuan warga belajar dalam menyampaikan pendapatnya, 4) permasalahan yang dipilih hendaknya dapat mengembangkan pengetahuan, karakter, kompetensi, dan keterampilan warga belajar, 5) memiliki orientasi pada upaya pengembangan belajar yang bersifat mandiri, 6) menggunakan berbagai sumber belajar, 7) pembelajaran yang menitikberatkan kooperatif, kolaboratif dan komunikatif 8) menitikberatkan pada keterampilan meneliti, bersifat solutif terhadap permasalahan, dan penguasaan terhadap pengetahuan.

2.1.1.3. Prinsip-prinsip Pembelajaran (*Problem Based Learning*)

PBL

Terdapat empat prinsip penting dalam pembelajaran PBL yang dijelaskan dalam (Fitri A. D., 2016), yaitu :

- a. Pembelajaran adalah bagian dari proses yang konstruktif (*Learning should be a constructive process*). Pembelajaran adalah proses di mana warga belajar secara aktif dapat memperluas pengetahuan bagi masing-masing pribadi. Warga belajar tidak lagi memperoleh pengetahuan mengenai fakta-fakta dengan pembelajaran satu arah yang pasif oleh tutor (*one-way lecture*), warga belajar diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai suatu teori yang mengacu pada pengalaman yang diperoleh setiap pribadi dan juga meningkatkan hubungan dengan lingkungan sekitar.

- b. Pembelajaran adalah proses yang digerakkan oleh motivasi masing-masing individu (*Learning should be a self directed process*). Dalam proses pembelajaran, warga belajar bertanggung jawab dimulai dari perencanaan, monitoring, hingga evaluasi pembelajaran yang mereka ikuti. Warga belajar perlu dapat melakukan penentuan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam belajar, kemudian menentukan cara atau strategi yang akan dimanfaatkan untuk meraih tujuan dari belajar tersebut termasuk penerapan strategi belajar, kebutuhan penggunaan sumber belajar, analisis kelemahan yang memungkinkan dapat menghambat kesuksesannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran adalah proses kolaborasi (*learning should be a collaborative process*). Dalam diskusi, warga belajar didorong agar saling melakukan interaksi antar satu dengan yang lainnya, melalui interaksi dengan antar sesama anggota kelompok, warga belajar akan mampu membangun suatu pemahaman baru mengenai suatu persoalan.
- d. Pembelajaran merupakan langkah yang bersifat kontekstual (*Learning should be a contextual process*) Proses pembelajaran dengan sistem PBL akan memberikan fasilitas bagi warga belajar agar dapat belajar dengan persoalan yang sifatnya realistik.

2.1.1.4. Langkah-Langkah Pembelajaran (*Problem Based Learning*) PBL

Dalam (Syamsidah & Suryani, 2018) langkah-langkah model pembelajaran secara umum yaitu:

- a. Sadar terhadap masalah. Diawali dengan memunculkan kesadaran terhadap masalah yang perlu diselesaikan. Potensi yang perlu diraih warga belajar yaitu dapat

menangkap kesenjangan yang dialami oleh lingkungan masyarakat secara sosial.

- b. Melakukan perumusan masalah. Masalah yang dirumuskan berkaitan dengan jelasnya dan adanya persamaan pandangan mengenai masalah dan ada kaitannya dengan kebutuhan pengumpulan data-data. Warga belajar diharapkan dapat melakukan penentuan hal yang menjadi prioritas masalah.
- c. Melakukan perumusan hipotesis. Diharapkan warga belajar dapat mengetahui dampak dan faktor dari masalah yang akan dipecahkan dan dapat melakukan penentuan berbagai alternatif pemecahan masalah.
- d. Melakukan pengumpulan data. Warga belajar didorong agar melakukan pengumpulan data yang relevan. Diharapkan warga belajar memiliki kemampuan untuk mengumpulkan dan melakukan pemetaan pada data dan menyajikannya dengan berbagai penyampaian yang sudah dipahami.
- e. Melakukan uji hipotesis. Warga belajar diharapkan mempunyai kemampuan mengamati hubungan pembelajaran dengan masalah yang diuji.
- f. Melakukan penentuan pemecahan. Kemampuan untuk memilih penggunaan alternatif pemecahan yang dilakukan dan dapat memprediksi hal-hal yang mungkin terjadi terkait dengan alternatif yang telah digunakan.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam (Vitasari, Joharman, & Suryanandari) meliputi:

- a. Orientasi warga belajar kepada masalah. Tutor memberikan tujuan pembelajaran, mendeteksi kebutuhan peralatan dan bahan yang dibutuhkan bagi pemecahan masalah, memacu motivasi warga belajar untuk

melibatkan diri dalam kegiatan penyelesaian masalah yang dipilih warga belajar bersama Tutor, maupun yang dipilih oleh warga belajar secara mandiri.

- b. Menjelaskan uraian definisi masalah dan mengelompokkan warga belajar untuk kegiatan belajar. Tutor membantu warga belajar membuat definisi atau membuat makna dan memetakan tugas-tugas warga belajar dalam belajar menyelesaikan masalah, memilih topik, tugas, jadwal dan sebagainya.
- c. Memantau dan mengarahkan investigasi secara individual maupun investigasi secara kelompok. Tutor memberikan motivasi terhadap warga belajar untuk menyusun hipotesis, melakukan pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan penugasan menyelesaikan masalah, melaksanakan kegiatan percobaan/eksperimen agar memperoleh pengetahuan dan solusi permasalahan.
- d. Menambah pengembangan dan mempresentasikan hasil kerja. Tutor membantu warga belajar dalam membuat perencanaan dan mempersiapkan hasil kerja yang relevan misalnya menyusun laporan, membantu kegiatan pemetaan tugas antar teman sekelompoknya, dan sebagainya, kemudian warga belajar melakukan presentasi hasil kerja sebagai luaran dari penyelesaian masalah.
- e. Refleksi dan penilaian. Tutor memandu dan mendampingi warga belajar untuk melakukan kegiatan refleksi, menelaah kelebihan dan kekurangan laporan warga belajar, membuat catatan dalam konsep yang penting dari penyelesaian masalah, melakukan analisis dan penilaian terhadap setiap tahap hingga luaran dari investigasi masalah.

2.1.2. Pendidikan *Life Skill* (Kecakapan Hidup)

2.1.2.1. Pengertian Pendidikan *Life Skill*

Program pendidikan *Life Skill* merupakan pendidikan yang menjadi wadah pembekalan kompetensi dan keterampilan secara praktis, yang berkaitan dengan sasaran pasar kerja, peluang berwirausaha dan potensi di bidang ekonomi atau industri yang terdapat di lingkungan masyarakat, *Life Skill* ini cakupannya luas, terdapat interaksi dengan pengetahuan yang memiliki nilai penting untuk menciptakan hidup yang lebih mandiri (Nur Shaumi, 2015).

Kecakapan hidup atau *life skills* yang dijelaskan dalam (Syafiq, 2015) terdiri dari beberapa cakupan yang dapat dikuasai, diantaranya:

- a. Kecakapan Personal (*personal skills*) cakupannya yaitu kecakapan mempelajari pengenalan dalam diri (*self awareness*) dalam artian penghayatan terhadap diri sebagai hamba Tuhan Yang Maha Esa, bagian dari warga masyarakat, bangsa dan negara, serta memiliki kesadaran dan bersyukur terhadap kekuatan dan kelemahan yang terdapat pada diri pribadi, juga memanfaatkannya sebagai potensi untuk meningkatkan kualitas diri sebagai pribadi yang memberikan kebermanfaatn bagi lingkungan dan khususnya bagi diri sendiri. Selain itu, kecakapan yang masuk dalam cakupan kecakapan personal yaitu kecakapan rasional yang merupakan kecakapan untuk mampu melakukan pengolahan informasi dan menentukan keputusan yang hendak diambil dan secara kreatif dalam memecahkan persoalan (Anwar, 2006:29).
- b. Kecakapan Sosial (*social skills*) adalah kecakapan komunikasi yang meliputi kerja sama dan empati. Maksudnya yaitu kemampuan setiap individu untuk melakukan interaksi atau berkomunikasi dengan lingkungan

masyarakat dan memiliki kemampuan untuk memberikan respon dan menentukan cara penyelesaian terjadinya permasalahan pada lingkungan atau masyarakatnya (Anwar, 2006:30).

- c. Kecakapan Akademik (*academic skills*) adalah kompetensi untuk mampu berpikir secara ilmiah yang merupakan pengembangan dari kecakapan berpikir rasional yang sifatnya general, kecakapan akademik telah mengarah pada aktivitas yang sifatnya akademik. (Anwar, 2006:30).
- d. Kecakapan vokasional atau kecakapan kejuruan adalah kecakapan yang dilakukan dengan membuat perencanaan pada pelaksanaan program kecakapan hidup yang memiliki integrasi dengan topik dalam pembelajaran program ekstrakurikuler (Pedoman KTSP, 2004). Dalam artian bahwa pendidikan kecakapan hidup vokasional memiliki sistem pendidikan nasional yang memiliki kaitan dengan dunia kerja untuk melahirkan lulusan-lulusan dengan keahlian di bidang yang ditempuh.

2.1.2.2. Ciri-Ciri Pendidikan *Life Skill*

Ciri pembelajaran *Life Skill* adalah:

- a. Terdapat tahap identifikasi hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran,
- b. Terdapat tahap orientasi untuk belajar secara bersama,
- c. Selarasnya kegiatan belajar dengan pengembangan diri, belajar, usaha secara mandiri dan usaha bersama,
- d. Adanya tahap penguasaan kecakapan personal, vokasional, sosial, manajrial, akademik, dan kewirausahaan,

- e. Adanya tahap pengalaman dalam melakukan suatu pekerjaan dengan baik dan benar serta dapat diperolehnya produk yang bermutu,
- f. Adanya tahap interaksi untuk saling belajar dari yang ahli,
- g. Adanya tahap penilaian kompetensi, dan
- h. Adanya pendampingan secara teknis agar bekerja untuk membangun usaha bersama (Depdiknas, 2003) dalam (Nur Shaumi, 2015).

2.1.2.3. Tujuan Pendidikan *Life Skill*

Tujuan dari pendidikan *life skill* (kecakapan hidup) yang dipaparkan (Darwyansyah, et.al.,p.301) dalam (Nurdin, 2016) diantaranya:

- a. Memaknai pendidikan sesuai dengan fitrahnya, yaitu meningkatkan pengembangan fitrah manusiawi warga belajar yang akan berperan penting di masa depan.
- b. Memberikan kesempatan bagi lembaga pelaksana pendidikan untuk dapat melakukan pengembangan pembelajaran dengan fleksibel, serta memaksimalkan pemanfaatan sumber daya pendidikan yang terdapat di masyarakat yang berlandaskan pada prinsip pendidikan terbuka dan prinsip pendidikan berbasis masyarakat dan berbasis sekolah,
- c. Membekali warga belajar dengan kecakapan hidup yang diperlukan, supaya kelak dapat menghadapi, dan menyelesaikan permasalahan hidup serta kehidupan, baik sebagai pribadi yang mandiri, makhluk sosial di masyarakat, bangsa dan negara serta sebagai hamba Tuhan.

Sedangkan, dalam (Rahim, 2016) secara khusus pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan aktualisasi potensi warga belajar, agar mampu menyelesaikan berbagai problematika yang dihadapi.
- b. Memberikan peluang bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih fleksibel, sesuai dengan konsep pada pendidikan terbuka.
- c. Optimalisasi pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekolah, dengan memberi kesempatan dengan memanfaatkan sumberdaya yang terdapat di lingkungan masyarakat, dengan menyesuaikan pada prinsip manajemen berbasis sekolah.

2.1.2.4. Langkah-Langkah Pendidikan *Life Skill* (Kecakapan Hidup)

Berikut langkah-langkah ideal pengembangan pendidikan kecakapan hidup yaitu sebagai berikut,

- a. Melakukan identifikasi masukan yang terdapat di hasil penelitian, nilai-nilai yang telah dipilih, dan hipotesis dari para ahli mengenai nilai-nilai nyata yang berlaku dalam kehidupan.
- b. Kemudian, masukan yang telah diidentifikasi dimanfaatkan sebagai materi, untuk meningkatkan pengembangan kompetensi kecakapan hidup. Kompetensi kecakapan hidup disini yaitu harus memperlihatkan kemampuan, dan keterampilan untuk bertahan dalam kelangsungan dan perkembangan hidup dalam dunia yang terus mengalami perubahan.
- c. Kurikulum atau bahan ajar dikembangkan dengan menyesuaikan pada kompetensi kecakapan hidup yang telah ditentukan. Maksudnya, hal-hal yang perlu, seharusnya, dan yang memungkinkan diajarkan pada warga belajar dirancang

dengan memperhatikan pengembangan kompetensi yang telah dilakukan.

- d. Pendidikan kecakapan hidup perlu diselenggarakan dengan mantap sehingga kurikulum atau bahan ajar berbasis kecakapan hidup dapat diselenggarakan dengan cermat (Jaharudin, 2018)..

2.1.3. Berpikir Kreatif

2.1.3.1. Konsep Berpikir Kreatif

Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 memperkenalkan beberapa teori tingkatan berpikir diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang terkenal dengan istilah Taksonomi Bloom (Anderson et al., 2001). Namun, teori tersebut telah direvisi oleh Krathwohl dan Anderson yang merupakan murid Bloom sendiri. Hasil revisi Taksonomi Bloom dari Krathwohl dan Anderson yaitu menjadi *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi) dan *creating* (mencipta) (Anderson et al., 2001). Pada tahap *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan) masuk dalam kategori *Low Order Thinking Skill* (LOTS) atau kemampuan berpikir tingkat rendah. Pada tahap *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi) dan *creating* (mencipta) masuk dalam kategori *High Order Thinking Skills* (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi (Susilowati & Sumaji, 2020).

Creating (mencipta) dalam Taksonomi Bloom merupakan kemampuan yang paling tinggi yang sudah direvisi setelah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi (Anderson dan Krathwohl, 2001). Melalui kemampuan *Creating* (mencipta) setiap individu dapat berkreatifitas sehingga diperoleh pendekatan baru, wawasan baru, cara baru atau perspektif baru dalam meningkatkan

pemahaman mengenai suatu masalah yang diliputi oleh aspek kefasihan, kebaruan dan elaborasi (wahyudi, 2018) dalam (Nuryani, 2019).

Berpikir kreatif dalam (Febrianti, Djahir, & Fatimah, 2016) merupakan proses yang meningkatkan ide-ide luar biasa dan dapat menghasilkan pemikiran baru dengan ruang lingkup yang luas. Pemikiran yang bermutu dapat dihasilkan dari berpikir kreatif, tentunya proses kreatif tersebut tidak dapat dilakukan dengan tanpa pengetahuan yang diperoleh dengan pemikiran yang dikembangkan dengan baik. Berpikir kreatif mendorong warga belajar agar semakin kreatif.

Johnson (2002) dan William dalam (Al-Khalili, 2005) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan psikis dalam mencetuskan gagasan baru secara mantap (*fluency*) dan fleksibel. Kemudian Evans (1991: 41) menuturkan bahwa komponen bagian dari berpikir kreatif berikutnya adalah *problem sensitivity* yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi masalah dengan menyaringnya dari fakta yang tidak benar (*misleading fact*) dan *originllity* yaitu kemampuan menciptakan gagasan secara khusus. Starko (1995, p. 193) dan Fisher (1995, p. 44) menambah komponen lainnya yaitu perincian (*elaboration*) yang merupakan kemampuan memperjelas ide (Nurlaela & Ismayati, Strategi Belajar Berpikir Kreatif, 2015).

Menurut pendapat Crow & Crow (1984: 447) berpikir kreatif merupakan kegiatan melibatkan diri dalam proses yang juga digunakan dalam bentuk berpikir lainnya yang diliputi oleh daya pikir, asosiasi, dan penuturan kembali. Dalam hal ini, prosesnya yaitu menerima, mengingat, penyelidikan kritik, dan memanfaatkan hasilnya dalam penyelesaian masalah. Sementara Santrock (2011: 310) menjelaskan bahwa kreatif merupakan bagian kemampuan berpikir sesuatu dengan langkah-langkah yang baru dan unik dan menciptakan solusi yang baru terhadap masalah-masalah (Mardhiyana & Octaningrum, n.d.).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memikirkan gagasan-gagasan baru dalam ruang lingkup yang luas dan terus berkembang sehingga dapat menghasilkan inovasi dan cara-cara yang unik dalam menyelesaikan atau memecahkan berbagai persoalan yang ditemui serta menghasilkan produk-produk baru yang bermutu.

2.1.3.2. Ciri Berpikir Kreatif

Menurut (Filsaime, 2008) dalam (Nurlaela L. et.al , 2019) berpikir kreatif merupakan proses berpikir dengan ciri-ciri diantaranya:

- a. Kelancaran (*fluency*) merupakan kemampuan mencetuskan gagasan atau ide yang benar dan jelas sebanyak mungkin.
- b. Keluwesan (*flexibility*) merupakan kemampuan untuk mencetuskan ragamnya gagasan atau ide serta bervariasi dengan dilihat dari berbagai perspektif.
- c. Originalitas (*originality*) merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan atau ide yang tidak biasa dan unik, contohnya yang tidak sama dengan yang terdapat di buku atau berbeda dari pendapat orang lain.
- d. Elaborasi (*elaboration*) merupakan kemampuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang memberikan pengaruh dan memperjelas detail dari gagasan atau idenya agar lebih memiliki nilai.

2.1.3.3. Indikator Berpikir Kreatif

Berdasarkan proses berpikir kreatif yang diungkapkan oleh (Nurlaela L. et.al , 2019) maka diperoleh indikator berpikir kreatif sebagai berikut.

Tabel 2.1. Indikator Berpikir Kreatif.

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Kelancaran/Kefasihan (<i>fluency</i>)	1) Mengemukakan gagasan, memiliki banyak jawaban, memiliki kemampuan menyelesaikan masalah, mampu bertanya. 2) Mengemukakan banyak cara atau mengemukakan saran untuk melakukan berbagai hal. 3) Memiliki jawaban yang lebih dari satu
2.	Keluwesan (<i>flexibility</i>)	1) Mampu menghasilkan ide, jawaban dan pertanyaan yang variatif. 2) Mengamati suatu masalah dengan berbagai sudut pandang. 3) Mencoba menemukan alternatif dan berbagai cara yang variatif.

No.	Indikator	Deskripsi
		4) Dapat menentukan strategi pendekatan dan strategi berpikir,
3.	Originalitas (<i>originality</i>)	1) Mampu menciptakan inovasi yang unik. 2) Memikirkan cara yang lebih beda. 3) Dapat menciptakan berbagai kombinasi yang lebih beda.
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	1) Mampu menciptakan dan mengembangkan beragam gagasan atau suatu karya. 2) Menambah atau menguraikan secara detail dari suatu gagasan atau penemuan situasi yang unik.

2.1.3.4. Strategi Pembelajaran Untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kreatif

Mengacu pada kajian sebelumnya, maka langkah strategi untuk mendorong berpikir kreatif setidaknya harus memenuhi ciri yang diungkapkan oleh Siswono (2006) dalam (Nurlaela, L., et.al, 2019) sebagai berikut:

- a. Berbentuk pengajuan masalah atau penyelesaian masalah;
- b. Memiliki sifat divergen dalam langkah penyelesaian ataupun jawaban, agar menghasilkan kriteria fleksibel, inovatif dan kefasihan;
- c. Memiliki kaitan dengan banyak konsep yang telah dimiliki warga belajar sebelumnya dan memperhatikan tingkat kemampuannya, untuk mencetuskan pemikiran divergen sebagai ciri-ciri dari berpikir kreatif;
- d. Informasi hendaknya mudah dipahami dan jelas makna atau artinya, tidak menyebabkan penafsiran ganda, dan urutan kalimatnya sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

2.1.4. Pembelajaran Keterampilan Komputer

Komputer dalam (Setiadi, 2008) adalah salah satu perangkat atau bagian alat teknologi informasi dan komunikasi yang tak lepas dari setiap bidang kehidupan. Komputer bukan sekedar memiliki peran dalam bidang penghitungan atau pengetikan, tetapi sudah memasuki berbagai bidang lainnya, salah satunya bidang pendidikan, bidang komunikasi, bidang ekonomi dan bisnis, hiburan, seni, militer, jaringan telekomunikasi dan sebagainya yang telah menggunakan kemampuan komputer untuk memudahkan penyelesaian masalah. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran, alat analisis, dan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan akademik. Komputer yang dimanfaatkan dalam bidang ekonomi dan bisnis dapat dilihat melalui sektor-sektor usaha yang saat ini hampir seluruhnya terkomputerisasi.

Komputer dikenalkan dengan tujuan memberikan arahan prosedur agar pengguna komputer dapat mengoperasikan komputer dengan sesuai. Prosedurnya meliputi dari memasang atau merangkai, menyalakan, hingga

mematikan komputer agar pengguna komputer dapat bekerja dengan efektif dan dapat merawat sistem komputer secara optimal. (Setiadi, 2008).

a. Microsoft Word



Gambar 2.1. Microsoft Word

Sumber: Wikipedia

Microsoft Word atau Microsoft Office Word merupakan perangkat lunak pengolah kata (*word processor*) dari Microsoft. Perusahaan teknologi Microsoft pertama kali memperkenalkan Microsoft Word sebagai program pengolah kata pada komputer pada tahun 1983. Microsoft word mengalami pengembangan dalam berbagai versi dari sejak mulai diciptakan. Selain pengolah kata, penggunaanya dapat membuat kombinasi berupa gambar dan diagram dalam lembar kerja yang dimanfaatkan dari Microsoft Word (Purnomo.C.H, 2011).

Berikut ini dipaparkan tentang bagian-bagian dalam lembar kerja Microsoft Word.

- a. *Quick Acces Toolbar* : Ikon-ikon yang berada pada sudut kiri atas. Menu ini yang memudahkan *user* untuk menggunakan perintah seperti *save*, *undo*, *redo* dll.
- b. *Title Bar* : Yaitu menu yang menunjukkan nama berkas yang sedang dikerjakan. Terletak pada bagian tengah atas dari lembar kerja Microsoft Word. Jika berkas tersebut belum tersimpan maka nama file yang terlihat yaitu "*Document*".

- c. *Page Status* : Yaitu menu yang menunjukkan jumlah halaman, kata dan bahasa dari tulisan yang sedang dikerjakan, berada di bagian bawah lembar kerja Microsoft Word.
- d. *Tab Menu* : Yaitu tempat setiap menu yang masing-masing berbeda fungsi untuk menyesuaikan setiap pengaturan yang dibutuhkan pada dokumen.
- e. *Ribbon Tool* : Yaitu isi dari tab menu, ikon-ikon yang memiliki fungsi dan perintah spesifik tertentu.
- f. *Scroll Bar* : Yaitu terdapat pada bagian kanan dan bawah Microsoft Word, berfungsi untuk menggeser secara horizontal dan vertical pada lembar kerja.
- g. *Zoom Menu* : Terletak pada bagian kanan bawah dan berguna untuk melakukan memperbesar dan memperkecil tampilan lembar kerja Microsoft Word (*zooming*).
- h. *Windows Menu* : Terdiri 3 buah perintah diantaranya minimize untuk membaca word ke latar belakang. *Maximize/restore down* untuk mengubah ukuran tampilan Microsoft Word dan Close untuk menutup lembar kerja Microsoft Word. (Febriyandra, 2023)

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

- 2.2.1. Penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Pendekatan *Problem Based Learning* pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta Pusat” oleh Puteri Fauziah (2018). Penelitian ini memiliki variabel dan fokus yang sama yaitu meneliti model *Problem Based Learning* sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

- 2.2.2.** Penelitian dengan judul “Efektivitas Strategi *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas IX MTs Riadhul Ulum Tahun Pelajaran 2017/2018” oleh Nursalam (2018). Penelitian ini memiliki fokus dan variabel yang sama halnya dengan penelitian terdahulu sebelumnya, yaitu meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif.
- 2.2.3.** Penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018” oleh Wulan Fortuna Wardani (2018). Pada penelitian ini, memiliki fokus pada penerapan *Problem Based Learning* dan mengukur peningkatannya terhadap kesuksesan atau keberhasilan belajar.
- 2.2.4.** Penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop Kelas XI RPL SMK Ma’arif Wonosari” oleh Anis Khoerun Nisa (2015). Fokus pada penelitian ini pada penerapan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, kemudian sasarannya pada siswa SMK dengan jurusan RPL.
- 2.2.5.** Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas XI TKR SMK Muhammadiyah Prambanan” oleh Triyadi (2018). Fokus pada penelitian ini yaitu penerapan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu tersebut telah menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh pada peningkatan hasil belajar, keaktifan di kelas, dan

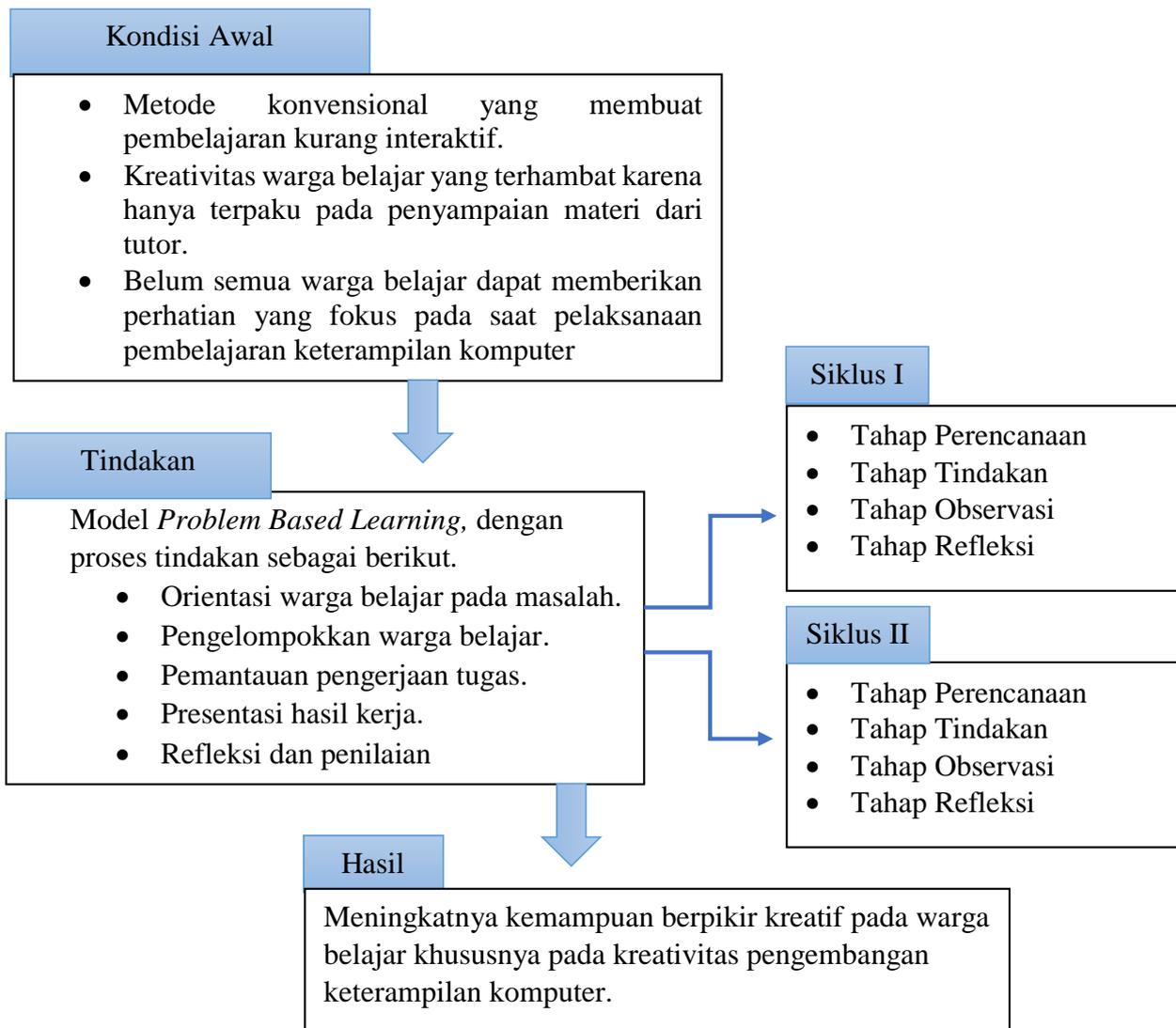
termasuk berpikir kreatif. Bagi peneliti hasil beberapa penelitian terdahulu tersebut dijadikan sebagai referensi acuan dalam penyusunan penelitian ini dan menelaahnya untuk mengetahui apa saja perbedaan-perbedaan yang didapat dari hasil penelitian-penelitian tersebut dengan rancangan penelitian ini.

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut yang memiliki sasaran penelitian pada pendidikan formal, subjek pada penelitian ini adalah warga belajar pendidikan nonformal yang masuk dalam karakteristik pembelajaran andragogy, sehingga cara pandang yang dihasilkan pun akan memiliki perbedaan, jika pada pendidikan formal, penerapan *Problem Based Learning* dititikberatkan untuk peningkatan kreativitas dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah maka di pendidikan nonformal melalui pendidikan *life skill* penerapan *Problem Based Learning* lebih diintegrasikan pada pemecahan berbagai permasalahan-permasalahan di kehidupan sehari-hari secara praktis oleh orang-orang yang sudah memiliki kematangan usia, pengalaman dan pengetahuan.

2.3. Kerangka Konseptual

Penelitian ini dilakukan pada warga belajar program *life skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah. Terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi dari pembelajaran keterampilan komputer tersebut yaitu pembelajaran yang kurang interaktif karena penerapan metode konvensional, kreativitas yang terhambat karena terpaku pada penyampaian materi dari tutor dan warga belajar yang belum sepenuhnya dapat fokus. Dari kondisi tersebut peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini dilakukan selama 2 (dua) siklus karena dari siklus I ke siklus II

telah mengalami peningkatan, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan maupun hasil penilaian tingkat kemampuan berpikir kreatif.



Gambar 2.2. Kerangka Konseptual

2.4. Pertanyaan Penelitian

- 2.4.1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut?
- 2.4.2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut?
- 2.4.3. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada program *Life skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut?

2.5. Hipotesis Penelitian

- 2.5.1. Perencanaan pembelajaran yang baik dengan berbasis pada model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif warga belajar program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut.
- 2.5.2. Pelaksanaan pembelajaran yang baik dengan berbasis pada model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif warga belajar program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut.
- 2.5.3. Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif warga belajar program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut.