

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran urgensial untuk setiap pribadi dalam rangka meningkatkan kemampuan diri, melalui pendidikan maka setiap orang dapat memberikan dukungan untuk kemajuan masyarakat dan bangsa karena dengan menempuh pendidikan menjadikan setiap orang terus berproses dan berkembang baik dari aspek sosial, ekonomi, maupun industri. Secara langsung, pendidikan memberikan dorongan terciptanya perkembangan kualitas sikap, pengetahuan dan keterampilan, dimana dari ketiga jenis nilai kemampuan merupakan perkembangan yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupan bagi diri sendiri yang memiliki banyak peranan baik itu sebagai anggota keluarga, masyarakat, warga bangsa dan negara serta yang paling prioritas yaitu sebagai hamba Tuhan. Pendidikan memberikan dampak besar bagi peningkatan kualitas hidup setiap individu dan masyarakat mengenai perkembangan dari kemampuan intelektual dan emosi dalam mengatasi berbagai persoalan dalam realita kehidupan, serta keterampilan untuk melakukan kegiatan dan koordinasi gerakan dalam setiap pribadi. Dalam hal ini pendidikan ditafsirkan selalu melekat dengan berbagai aspek kehidupan setiap orang (Dr. Abdul Rahmat, 2010).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hakikat dari pendidikan merupakan tindakan sadar dalam bentuk pengupayaan dan tanggung jawab oleh orang yang lebih memiliki wawasan dan riwayat pengalaman kepada orang dengan pengalaman yang masih minim, kemudian diantara keduanya tercipta hubungan pembelajaran secara berkelanjutan agar dapat meraih cita-cita yang telah diharapkan (Ahmadi & Uhbiyati, 2007.,p. 70). Maunah (2009: 1)

menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan yaitu setelah menempuh pengalaman dalam proses pendidikan maka perlu terciptanya perubahan yang dicita-citakan pada sasaran pendidikan, baik pada pola perilakunya sebagai individu maupun kehidupan masyarakat dari lingkungan yang ditempati (Abdillah & Hidayat, 2019).

Mengacu pada urgensi, pengertian dan tujuan pendidikan tersebut, dapat dimaknai bahwa pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu tanpa mengenal latar belakang atau usia sekolah dan dilakukan agar dapat mengupayakan kehidupan yang lebih baik. Bagi masyarakat yang tidak berkesempatan menempuh pendidikan formal atau ingin menambah kualitas pendidikannya sesuai dengan bidang yang diminatinya maka pendidikan nonformal adalah jawabannya. Dalam (Rahmat, 2018) merujuk kembali pada UU Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 26 (1) dijelaskan yaitu penyelenggaraan pendidikan masyarakat/nonformal didedikasikan untuk masyarakat dengan kebutuhan layanan pada pendidikan guna sebagai pengganti, penambah dan/atau pelengkap pendidikan formal untuk mengimplementasikan pendidikan sepanjang hayat. Ayat 2 menyatakan pendidikan masyarakat/nonformal berfungsi melakukan pengembangan kompetensi warga belajar/peserta didik melalui penegasan terhadap peningkatan kualitas pengetahuan dan keterampilan secara fungsional serta peningkatan kualitas karakter dan kepribadian secara profesional. Pendidikan nonformal dinilai dapat memberikan ketersediaan kegiatan pembelajaran yang dapat memenuhi kepentingan yang dibutuhkan, dimana kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi oleh pendidikan formal dalam pemenuhan tuntutan global di dunia profesi. Dalam pendidikan nonformal terdapat program pendidikan yang dinamakan Pendidikan *Life skill* (Kecakapan Hidup) yang dapat membantu pemenuhan kompetensi yang diharapkan sesuai kebutuhan masing-masing pribadi.

Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) merupakan pendidikan dengan berorientasi untuk membekali keterampilan warga belajar terkait aspek sikap, pengetahuan berikut meliputi mental, fisik dan kecakapan khusus menyangkut pada pengembangan warga belajar agar dapat memenuhi tuntutan dan mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan. Implementasi dari pendidikan ini, dilakukan

dengan lebih realistis, kontekstual, dan menyesuaikan dengan bidang yang diminati, sehingga makna pendidikan akan terus tumbuh bagi setiap warga belajar. Suatu individu dapat dinilai mempunyai kecakapan hidup jika pihak tersebut telah terampil dalam menjalani hidup yang senang. Kehidupan tersebut yaitu dalam lingkup pribadi, keluarga, bangsa dan masyarakat secara menyeluruh. Tanda perubahan hidup yang selalu disertai dengan berbagai tuntutan kecakapan-kecakapan yang diperlukan dalam menghadapinya (Wahyuni & Indrasari, 2017).

Dalam Implementasinya pendidikan *life skill* terbagi ke dalam dua jenis yaitu kecakapan hidup generik (*generic life skill*) diantaranya kecakapan sosial (Kecakapan bekerjasama dan kecakapan berkomunikasi dengan empati) dan kecakapan personal (Kecakapan berpikir dan kesadaran sadar diri) dan kecakapan hidup spesifik (*spesific life skill*) diantaranya kecakapan vokasional dan kecakapan akademik. Untuk menjawab tantangan perkembangan peradaban dengan pesat yaitu melaksanakan pembelajaran *life skill* vokasional untuk menguasai keterampilan dalam bidang teknologi khususnya komputer yang merupakan media untuk membantu setiap individu mengoperasikan berbagai kegiatan di dunia internet yang sudah menjadi bagian dari setiap aspek dalam kehidupan masyarakat. Dimana dalam penyelenggaraan program pembelajarannya tetap diperlukan penyesuaian dalam memilih strategi pembelajaran dengan karakter dan kebutuhan belajar bagi para peserta didik.

Strategi pembelajaran merupakan bagian dari faktor yang dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran dimana dalam penggunaan yang tidak sesuai maka akan menjadi hambatan dari upaya mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran maka diperlukan model pembelajaran. Diterapkannya model pembelajaran bisa memberikan kemudahan bagi tutor dalam menghidupkan kegiatan belajar mengajar secara aktif di dalam kelas. Fathurrohman dalam (Hamruni, 2012.,p.7) model pembelajaran merupakan langkah-langkah penyajian materi pelajaran terhadap warga belajar/peserta didik guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Djonomiarjo, 2019). Dalam (Prihatmojo & Rohmani, 2020) dijelaskan bahwa model

pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam menyusun perencanaan dan rancangan aktifitas pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai fokus pada usaha lebih dominan untuk menghidupkan pembelajaran secara aktif bagi warga belajar dari pada tutor dengan ruang lingkup pembelajaran pada satu tema yang memiliki tujuan yang sama. Model pembelajaran berguna bagi tutor untuk dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran di kelas yang menyesuaikan kondisi warga belajar, sekolah dan lingkungan dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan.

Dalam pembelajaran keterampilan komputer dengan sasaran warga belajar yang variatif dari segi karakter dan latar belakang, diperlukan penentuan model pembelajaran yang memperhatikan tujuan yang hendak dicapai dan sudut pandang dari karakter warga belajar. Dalam hal ini, sasaran dari pembelajarannya adalah warga belajar yang didominasi oleh warga yang memiliki usia matang dan berpikir secara praktis terhadap kegunaan pembelajaran yang ditempuh untuk kehidupan mereka baik di masa yang sedang dijalani atau di masa yang akan datang. Untuk warga belajar dengan karakteristik tersebut maka seringkali ditemukan kondisi belajar yang kurang hidup dan terbatasnya ekspresi saat pembelajaran yang disebabkan pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai seperti penerapan strategi pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi dari tutor atau pendidik. Sebagaimana yang dituturkan oleh Kepala Lembaga PKBM Miftahussa'adah Garut, warga belajar yang mengikuti pembelajaran *life skill* di Pendidikan Kesetaraan adalah warga belajar yang memiliki kematangan dari segi pengalaman hidup sehingga orientasi pembelajarannya lebih terfokus pada pengetahuan tentang menyikapi berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermotivasi bagi warga belajar maka pemilihan model belajar hendaknya dapat menciptakan suasana aktif dalam dan dapat menuntut kemampuan yang dalam hal ini proses penguasaan penggunaan komputer dengan mengaitkannya pada berbagai macam persoalan yang dialami dalam hidup keseharian, hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang menyajikan permasalahan untuk dipecahkan. Model

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar tersebut adalah model pembelajaran kooperatif dengan jenis '*Problem Based Learning*'.

Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative learning* adalah salah satu pendekatan guna manajemen aktivitas pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman secara sosial dan akademik dalam kegiatan belajar. Warga belajar perlu saling bekerja kelompok untuk menuntaskan secara kolektif dari tugas-tugas yang diberikan. Setiap individu dikatakan berhasil apabila mereka berhasil bersama kelompoknya (Widarto, 2017). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang merupakan salah satu pembelajaran kooperatif ini adalah sebuah model pembelajaran dengan berpusat pada warga belajar/peserta didik melalui penyajian berbagai persoalan relevan dengan kehidupan realita dan warga belajar dituntut menyelesaikan persoalan tersebut. Penyajian materi dalam model ini memusatkan fokus pada masalah yang perlu diselesaikan warga belajar, agar warga belajar mempunyai tanggung jawab untuk melakukan analisis dan memanfaatkan kemampuan sendiri untuk memecahkan masalah tersebut, sedangkan untuk peran dari tutor sendiri yaitu sebatas fasilitator yang mendampingi dalam mengarahkan dan membimbing warga belajar (Wena, 2013) dalam (Meilasari, Daris, & Yelianti, 2020).

Model *problem based learning* adalah salah satu bagian dari model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kebijakan merdeka belajar karena dapat mewujudkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif bagi warga belajar. Penerapan model *Problem Based Learning* yang dilaksanakan pada kegiatan belajar dengan sasaran warga belajar dari pendidikan nonformal, hendaknya dapat mewujudkan urgensi pendidikan dengan memberikan luaran yang mampu menciptakan lulusan-lulusan yang produktif dalam menciptakan berbagai kreativitas baik untuk cara-cara menghadapi masalah dalam keseharian hidup bagi pribadi maupun untuk menciptakan berbagai karya yang dapat memperluas kebermanfaatannya bagi orang-orang di lingkungan sekitarnya, misalnya kreativitas dalam mengembangkan keterampilan di bidang komputer untuk mencari pekerjaan, menciptakan bisnis atau menciptakan program untuk menyebarkan kebermanfaatannya

dari ilmu yang telah didapatkan pada orang-orang seperti membuat program pelatihan dan sebagainya. Artinya dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* dalam program *life skill* keterampilan komputer ini harus dapat memberikan peningkatan kemampuan daya pikir kreatif pada warga belajar.

Erdogan dan Akkaya (2009) menjelaskan bahwa berpikir kreatif yaitu salah satu cara berpikir yang mendorong setiap orang agar lebih produktif, autentik, solutif dan dapat meraih suatu sintesis. Ditambahkan oleh pendapat May dan Warr (2011) bahwa kreativitas merupakan proses berpikir, meningkatkan pemahaman, dan kemampuan untuk bekerja pada konsep yang konkret dan abstrak melalui teknik atau cara yang inovatif. Kemudian Rowe (2005) mengemukakan bahwa untuk dapat memasuki lingkungan yang baru, maka diperlukan sikap yang fleksibel dan adaptif. Jika memiliki kemampuan berpikir kreatif, maka akan mudah bagi setiap individu untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Sari, 2016).

Untuk mengetahui implementasi dalam penerapan model *Problem Based Learning* yang dapat mewujudkan suasana aktif dalam belajar sehingga menuntut warga belajar lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan *life skill* di bidang teknologi, khususnya keterampilan komputer yang dimana tujuan dari program ini yaitu memfasilitasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan belajarnya dalam rangka meningkatkan kecakapan dalam memecahkan berbagai tantangan untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang pesat melalui pembelajaran keterampilan komputer sebagai media untuk memanfaatkan internet dalam menghadapi masalah-masalah dalam keseharian hidup, maka hal tersebut dapat dikaji melalui penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif (PTK pada Program *Life Skill* Keterampilan Komputer di PKBM Miftahussa’adah Garut)”**, dengan studi yang dilaksanakan pada pendidikan nonformal program pendidikan kesetaraan dengan sasaran yaitu warga belajar program kejar paket C di PKBM Miftahussa’adah Garut.

PKBM Miftahussa’adah Garut merupakan lembaga pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kesetaraan (Paket A, B dan C) dimana didalamnya

terdapat muatan pelajaran *life skill* keterampilan bidang komputer yang dilaksanakan secara konsisten dan salah satu luarannya telah membawa harum nama lembaga yaitu terdapatnya kesuksesan pemanfaatan hasil belajar untuk mengembangkan ilmu yang telah didapat dari warga belajar yang menempuh pendidikan *life skill* keterampilan komputer tersebut, salah satunya berupa karya perakitan kendaraan sepeda motor yang dapat dioperasikan melalui android yang telah dipresentasikan di tingkat kabupaten.

Dimana berdasarkan pemaparan dari kepala PKBM dijelaskan dalam pelaksanaan pembelajaran program tersebut baiknya model pembelajaran yang dominan diterapkan yaitu model *Problem Based Learning* karena dinilai sesuai dan tepat dengan sudut pandang karakter warga belajar yang variatif tersebut, jika seandainya yang lebih banyak diterapkan adalah model pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah maka kreativitas dari warga belajar akan terhambat dan suasana pelaksanaan pembelajaran akan kurang interaktif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Pembelajaran *life skill* komputer yang didominasi oleh metode konvensional seperti metode ceramah dengan pembelajaran yang bersifat satu arah dinilai tidak bisa menciptakan pembelajaran yang interaktif dan membuat warga belajar selalu bergantung pada tutor saat mempelajari praktik mengoperasikan komputer sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan menghambat semangat belajar.
- 1.2.2. Kreativitas warga belajar yang terhambat karena hanya terpaku pada penyampaian materi dari tutor sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang bisa memberikan peningkatan kreativitas warga belajar guna mengembangkan materi pembelajaran keterampilan komputer yang telah didapatkan.

- 1.2.3. Belum semua warga belajar dapat memberikan perhatian yang fokus pada saat pelaksanaan pembelajaran keterampilan komputer, terutama pada saat penyampaian teori keterampilan komputer tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka masalah yang dirumuskan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

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

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1. Untuk mengetahui perencanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut.
- 1.4.2. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada program *Life Skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut.

- 1.4.3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* pada program *Life skill* keterampilan komputer di PKBM Miftahussa'adah Garut.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu pendidikan khususnya mengenai implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai bagian dari strategi untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Kemudian, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau tolak ukur dalam peningkatan kualitas penelitian selanjutnya.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1.5.2.1. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mengoptimalkan pengelolaan penyelenggaraan pembelajaran melalui masukan-masukan yang diberikan dari hasil penelitian. Kemudian, dapat menjadi pengalaman bagi lembaga dalam mengkaji kembali mengenai penerapan model *Problem Based Learning* dalam program pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada program pendidikan *life skill* keterampilan komputer.

1.5.2.2. Bagi Tutor

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi para tutor untuk tetap konsisten melaksanakan progres dalam mengajar melalui temuan-temuan selama proses atau setelah penelitian dilaksanakan terkait implementasi model *Problem Based Learning*

yang dapat menjadi masukan-masukan untuk meningkatkan kualitas mengajar kedepannya.

1.5.2.3. Bagi Warga Belajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk belajar lebih aktif dari sebelumnya agar memperoleh kesuksesan dalam peningkatan kompetensi diri di bidang keterampilan komputer melalui pengalaman belajar selama proses penelitian dan hasil yang didapat setelah penelitian.

1.5.2.4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dalam melakukan penelitian khususnya bidang pendidikan sehingga dapat menjadi acuan dalam pengamalan ilmu dari pengalaman selama penelitian untuk prospek profesi di masa yang akan datang. Kemudian, penelitian ini juga menjadi relasi bagi peneliti untuk melihat peluang arah dari kompetensi pribadi di bidang pendidikan khususnya pendidikan nonformal. Selanjutnya, penelitian ini juga bermanfaat untuk menumbuhkan karakter tanggungjawab, kreatif, terampil, konsisten dan teliti.

1.5.3. Kegunaan Empiris

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi fasilitas untuk dapat mengamati fenomena secara detail yang dialami oleh objek penelitian baik berupa tanggapan yang diberikan maupun temuan-temuan pengalaman pembelajaran yang baru diperoleh dalam pelaksanaan kajian mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada program pendidikan *life skill* keterampilan komputer untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dapat dijadikan tolak ukur untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pembelajaran di masa depan.

1.6. Definisi Operasional

1.6.1. *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) didefinisikan secara operasional yaitu model pembelajaran yang menuntut warga belajar untuk aktif menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran dengan media penyajian persoalan yang relevan dengan kehidupan nyata, dimana dalam proses pembelajarannya warga belajar harus dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memanfaatkan keterampilan dan penggunaan berbagai sumber belajar. PBL menggunakan masalah yang nyata berdasarkan pengalaman warga belajar di kehidupan realita dan konteksnya bersifat transparan bagi warga belajar agar melakukan pengembangan keterampilan mengatasi masalah dan dapat berpikir kreatif untuk menambah pengetahuan baru.

Dalam penelitian ini *Problem Based Learning* merupakan model belajar yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk penyediaan masalah yang harus dipecahkan oleh warga belajar terkait materi yang sedang dipelajari dalam hal ini yaitu pembelajaran keterampilan komputer.

1.6.2. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif didefinisikan secara operasional yaitu sebagai kemampuan berpikir untuk mencipta atau membuat karya-karya, terampil dalam menemukan cara-cara, mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dan mampu memikirkan hal-hal yang inovatif dan unik sehingga dapat mencapai kehidupan yang cemerlang.

Dalam penelitian ini berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir kreatif yang dapat menciptakan karya atau menguasai cara-cara penyelesaian masalah dari kehidupan sehari-hari sehingga dapat meraih kehidupan yang lebih baik, dimana kemampuan berpikir kreatif ini hendaknya dimiliki warga belajar baik pada saat pelaksanaan pembelajaran maupun setelah selesai menyelesaikan program pembelajaran.

1.6.3. Pendidikan *Life Skill*

Pendidikan *Life Skill* didefinisikan secara operasional yaitu pendidikan yang dapat memberikan bekal ilmu praktis mengenai keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan oleh pasar kerja, potensi peluang di bidang ekonomi atau bidang industri dan peluang usaha yang ada di lingkungan masyarakat, *Life Skill* ini memiliki cakupan luas, tentu perlu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur penting menuju hidup yang lebih mandiri.

Pendidikan *life skill* dalam penelitian ini adalah program pembelajaran yang diperuntukkan guna melakukan pemenuhan kebutuhan belajar masyarakat mengenai peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam bidang tertentu (dalam hal ini bidang keterampilan komputer) yang disediakan guna memiliki kecakapan dalam beradaptasi dengan tantangan-tantangan yang perlu diselesaikan dalam kehidupan sehari-hari.