

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bisa divisualisasikan berhasil apabila dalam prosesnya terjadi keseimbangan antara manajemen Pendidikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru beserta siswa memiliki peran yang saling bersangkutan satu dengan yang lainnya, yakni melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku. Selain itu, guru perlu memperhatikan laju waktu yang semakin cepat agar mekanisme dalam penelaahan bisa berlangsung efektif dan efisien. Pembelajaran berbasis komputer yakni salah satu bentuk penelaahan yang mampu menunjang perkembangan zaman saat ini. Selain sebagai alat penyaji berita, komputer juga biasa digunakan untuk memudahkan proses pendidikan. Melalui Penggunaan komputer oleh siswa meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Hakikat belajar adalah proses transisi yang berlangsung kepada diri seseorang selepas melaksanakan aktivitas telaah secara sistematis (Sartika, 2022).

Pendidikan merupakan suatu mekanisme yang berkesinambungan dan tidak pernah berakhir, sehingga menghasilkan pendidikan yang juga berkesinambungan dan bermutu. Harapan besarnya adalah terciptanya pengganti tongkat kepemimpinan yang berkualitas dan bijaksana di setiap zamannya (Sujana, 2019). Berdasarkan Ketetapan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional republik indonesia,

tujuan sistem pendidikan adalah mewujudkan individu yang berkeyakinan dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa, berbudi pekerti luhur, beradab, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis (Noor, 2018).

Belajar merupakan mekanisme dimana seseorang mengalami perubahan yang permanen atas hasil latihan atau pengetahuan yang diperoleh. Ini terjadi melalui interaksi antara rangsangan dan respons. Selain untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan, belajar juga bertujuan untuk memperbaiki perilaku, sikap, dan memperkuat karakter. Sebagian besar kegiatan dalam kehidupan sehari-hari kita, yang kita sadari atau tidak, melibatkan proses pembelajaran. Kata belajar sangat erat hubungannya dengan belajar. Hubungan antara belajar dan belajar adalah pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan dengan tujuan untuk mencapai suatu proses pembelajaran. Telaah bisa didefinisikan semacam reaksi mengenai suatu mekanisme belajar (Sartika, 2022).

Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu program pembelajaran yang memanfaatkan perangkat lunak komputer untuk mencakup topik pembelajaran, tujuan materi pelajaran, dan juga evaluasi pembelajaran. (Utomo & Purwaningsih, 2022). Pembelajaran berbasis komputer memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang perkembangan zaman yang semakin pesat. Dengan adanya media komputer siswa akan semakin mudah menggali informasi dari berbagai belahan dunia hanya menggunakan jejaring internet. Media menurut Kozma Belle dan

williams dapat didefinisikan berdasarkan teknologi, sistem simbol, dan kekuatan pemrosesan (Rozie & Pratikno, 2023).

Penggunaan media ini dimaksudkan untuk mempermudah proses pembelajaran dan menumbuhkan produktivitas beserta perolehan belajar siswa. Pengkajian berbasis komputer tidak hanya tentang cara mengoperasikan hardware komputer saja, namun lebih kepada cara menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, berkomunikasi, mencari informasi terbaru terkait berita dan keilmuan, *problem solving* dalam kegiatan pembelajaran yang berkembang secara dinamis. Selain itu penggunaan komputer akan memberikan beberapa keuntungan diantaranya, terkait efisiensi waktu serta estimasi biaya yang sekiranya dibutuhkan dalam pembelajaran. Penggunaan media komputer dijadikan sebagai peralihan matriks dalam pendidikan, yang mana periode sebelumnya aktivitas belajar mengajar Fokus pada guru kemudian pada periode baru ini pembelajaran berpusat pada peserta didik. Hal ini mengandung pengertian bahwa guru memiliki peran sebagai penyedia layanan dan Siswa menjadi pusat pada pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif mencari informasi kemudian menerangkan kembali informasi yang sudah didapatkan (Sutrisno, 2011).

Pembelajaran berbasis komputer merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media utama proses pembelajaran. Khususnya, konsep ini mengandung pengertian bahwa komputer digunakan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran, mulai dari menyampaikan materi, interaksi antara guru dan

siswa, hingga evaluasi hasil belajar atau penilaian. Pembelajaran berbasis komputer tidak hanya dimaksudkan untuk memakai perangkat keras, namun juga penggunaan perangkat lunak sebagai pendukung pembelajaran daring, dan berbagai macam aplikasi pendukung lainnya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan bagi siswa (Rusman, 2013).

Pembelajaran berbasis komputer atau teknologi diharapkan dapat menimbulkan komunikasi timbal balik, kreativitas, dan menemukan penyelesaian masalah terkait persoalan yang dihadapi oleh peserta didik. Kreativitas akan muncul seiring lahirnya seseorang ke dunia. Setiap orang memiliki tingkat kreativitas yang berbeda dan tidak bisa disamakan. Mereka memiliki keahlian masing-masing sesuai dengan bidangnya. Akan ada masa dimana anak-anak akan bertanya dengan kritis kepada orang yang lebih tua bahkan beberapa diantaranya ada yang memilih untuk melakukan eksplorasi demi menuntaskan rasa penasarannya. Demikianlah seorang bisa dikatakan memiliki tingkat kreativitas yang baik sejak dini. Kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang didasarkan pada kemampuannya dalam mengontrol proses pembelajaran, memberikan kebebasan untuk berkreasi dan mengambil resiko untuk berhasil atau gagal (Hasdiana, 2018).

Menemukan sebuah makna kreativitas melalui pembelajaran komputer membutuhkan proses yang tidak sebentar. Hal ini dipengaruhi

oleh penerimaan siswa terhadap materi yang relatif berbeda. Namun bukan berarti kreativitas tidak akan dicapai, karena pada dasarnya kreativitas sendiri sudah melekat pada diri seseorang. Kreativitas hanya perlu dilatih dan dikembangkan dengan benar sejak dini, hendaknya melalui tahapan yang benar. Melalui pembelajaran komputer siswa bisa mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Adanya teori konstruktivisme dalam pembelajaran komputer dapat mengintegrasikan kreativitas dalam diri siswa. Teori konstruktivisme dalam pendidikan menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar mereka sendiri. Konstruktivisme menyoroti pentingnya pembelajaran aktif, kolaboratif, dan reflektif di mana siswa mengonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia berdasarkan pengalaman belajar mereka. Dalam konteks teknologi pendidikan, konstruktivisme mendorong penggunaan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi eksplorasi, diskusi, dan konstruksi pengetahuan yang bermakna bagi siswa (Suparlan, 2019). Adanya program melek IT di MI Tahfizh Entrepreneur Qurrota A'yun Ponorogo menandakan bahwa pihak sekolah memberikan dukungan penuh atas perkembangan pendidikan siswanya.

Kreativitas merupakan kemampuan yang bisa distimuluskan pada anak sejak dini, karena kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide baru yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks dalam kehidupan (Maarang et al., 2023). Upaya peningkatan

keaktivitas ini bisa dilakukan oleh pihak-pihak yang memiliki peran aktif dalam memantau perkembangan kecerdasan anak, misalnya guru TK, SD dan jenjang sekolah di atasnya. Kreativitas merupakan ajang untuk menciptakan hal yang baru dan autentik sehingga memiliki ciri khas tersendiri. Pengembangan kreativitas pada anak sangat penting, karena nantinya akan terbentuk pribadi yang kompeten dan selalu memiliki pembaharuan untuk menyegarkan peradaban yang semakin berkembang (Muliardi, 2023).

Kreativitas secara kognitif dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk berpikir dengan mudah, lancar, dan fleksibel, serta mampu menghasilkan ide-ide brilian yang terus berinovasi seiring waktu. Individu yang memiliki tingkat kreativitas terbaik cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang besar terhadap peristiwa yang belum pernah terjadi dan semangat dalam menghadapi tantangan-tantangan baru. Para ahli mendefinisikan kreativitas dengan banyak istilah. Menurut Gomez dalam bukunya tentang kreativitas dalam pembelajaran, istilah "inovasi" digunakan untuk merujuk pada kreativitas dalam pendidikan. Di dunia bisnis, kreativitas tersebut disebut sebagai "kewirausahaan". Dalam konteks matematika, kreativitas dikenal sebagai "pemecahan masalah". Sedangkan dalam bidang musik, istilah yang digunakan adalah "pertunjukan atau komposisi" (I. & Lestari & Linda Zakiah, 2019).

Kreativitas merupakan satu dari banyaknya faktor krusial yang bisa memberikan dampak dan perubahan berarti dalam pendidikan dan

kehidupan. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif sering kali diperlukan karena mereka mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman yang terus berubah. Pada dasarnya setiap siswa memiliki potensi kreatif, akan tetapi pada setiap individu terdapat perbedaan terkait besarnya tingkat kreativitas. Anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi akan banyak menciptakan hal-hal baru diluar pemikiran kita (Sari et al., 2020). Kreativitas dimaknai sebagai sebuah kekuatan yang ada pada individu seseorang yang menjadikannya sebagai dorongan untuk mendapatkan hasil yang terbaik tentang apa yang diinginkannya (Dr. Awan Kostrad Diharto, 2017).

Kreativitas merupakan kapabilitas untuk melihat dan mempertimbangkan perihai yang diluar kemampuan orang pada umumnya, serta memadukan berita yang nampaknya tidak ada kaitannya untuk menghasilkan pemecahan masalah baru atau ide-ide yang mengindikasikan keluwesan, kelenturan, dan keaslian ketika berpikir. Meneladan dari Yuswatiningsih, kreativitas adalah kapabilitas untuk menghasilkan karya yang baru tanpa ada contoh lebih dahulu. Para ahli lainnya menyatakan bahwa daya kreasi adalah mekanisme menciptakan ciptaan terbaru yang diakui oleh kelompok sebagai sesuatu yang bermanfaat (Yuswatiningsih & S, 2017).

Kreativitas seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal (dirinya) saja. Melainkan kreativitas sangat dipengaruhi lingkungan dimana dia berada. Karena kreativitas adalah perpaduan antara interaksi seorang

individu dengan lingkungannya. Guru perlu memiliki sikap yang berburai atas atensi dan buah pikiran siswa untuk mendorong perkembangan kreativitas di dalam kelas, mengasihkan durasi bagi siswa untuk mempertimbangkan dan meluaskan ide-ide kreatif, menghasilkan ruang lingkup yang menyenangkan dan kondusif, serta menghasilkan rasa damai kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan atau eksplorasi pikiran. Guru juga harus menyampaikan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan, berpartisipasi secara penuh dalam pemecahan masalah, dan mendukung ide serta rencana pemecahan masalah yang dibuat oleh siswa. (I. & Lestari & Linda Zakiah, 2019).

Citra diri merupakan faktor penting dalam keberhasilan tumbuh kembang anak. Lebih lanjut, konsep diri juga merupakan penilaian terhadap rasa sejahtera yang dimiliki seseorang, yang diukur dari ciri-ciri dan prestasi seseorang secara fisik, psikologis, emosional, dan sosial, melalui sikap dan ciri-ciri kepribadian yang dimiliki seseorang terhadap dirinya atau kepribadiannya. Citra diri berubah seiring berjalannya waktu. Pertumbuhan cenderung didasarkan pada citra diri yang positif atau negatif. (Minarwati & Basri, 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas, adanya pendidikan berbasis komputer sangat berpengaruh guna menunjang perkembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Dengan begini tidak heran bila salah satu proyek pendidikan di MI Tahfidz *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo adalah pembelajaran yang berbasis komputer. Karakteristik unik dari penelitian ini

mendorong peneliti untuk memilih sekolah tersebut karena tema penelitiannya cocok. Pembelajaran komputer di MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo dimulai dari kelas 1, yang merupakan fondasi bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar mereka dengan mudah. Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini dimaksudkan hendak mengkaji pengaruh pembelajaran komputer dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Komputer Terhadap Perkembangan Kreativitas siswa di MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo”.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan pembahasan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap perkembangan kreativitas siswa di MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap perkembangan kreativitas siswa di MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berarti menjelaskan tentang kegunaan hasil dari penelitian bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian. Manfaat penelitian didefinisikan seperti dibawah ini :

1. Manfaat Teoretis

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan maka diharapkan dapat mengembangkan teori terkait pengaruh pembelajaran berbasis komputer dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa di MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis bagi para pengajar, memberikan arahan dalam pengembangan pembelajaran komputer untuk mencapai harapan pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Manfaat praktis untuk siswa, dapat menjaga semangat belajar siswa khususnya terkait pembelajaran komputer.
- c. Manfaat praktis untuk pihak yang diteliti (MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo), peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bisa menambah mekanisme pembelajaran dan kreativitas peserta didik.
- d. Manfaat praktis bagi orang tua, diharapkan dengan adanya penelitian ini para orang tua bisa lebih menyadari pentingnya teknologi untuk menunjang kreativitas siswa.

E. Definisi Istilah

Berlandaskan rekognisi beberapa permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka dirasa perlu adanya pembatasan pada penelitian. Pembatasan ini diperlukan agar saat dilakukannya penelitian bisa terfokuskan dan tujuan yang dicari bisa dicapai dengan baik. Dengan

demikian penelitian ini yang dibahas adalah terkait Pengaruh Pembelajaran Komputer Terhadap Perkembangan Kreativitas Siswa di MI Tahfizh *Entrepreneur* Qurrota A'yun Ponorogo. Berikut beberapa penjelasan singkat dari topik penelitian yang dilakukan.

1. Pembelajaran Komputer

Belajar merupakan sebuah proses dinamis yang dilakukan seseorang untuk berubah secara sistematis menjadi lebih baik (Makki & Aflahah, 2019). Sedangkan pembelajaran adalah mekanisme dari aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh seseorang dengan menghasilkan suatu pemahaman yang baru. Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu proses penelaahan yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak komputer dan terdiri dari program komputer yang memuat isi pembelajaran seperti judul, tujuan, materi, dan penilaian pembelajaran. (A. Lestari et al., 2020).

2. Kreativitas

Kreativitas atau *creativity* adalah sebuah mekanisme intelektual yang dilaksanakan oleh perorangan dalam bentuk buah pikiran ataupun suatu karya baru atau gabungan dari kedua konsep yang selanjutnya menyatu di dalam pikiran seseorang (Isrotun et al., 2023). Seseorang dikatakan kreatif apabila bisa menghasilkan ide, gagasan, dan produk baru sebagai karya yang telah diciptakannya. Karakteristik dari kreatif ini sendiri memiliki ciri-ciri yang mungkin dimiliki oleh orang yang

memiliki tingkat kreativitas pada level tertentu, diantaranya yang di definisikan oleh Guilford (Yuswatiningsih & S, 2017).

1. Kelancaran dalam memproduksi banyak ide yang baru
2. Keluwesan dalam berfikir untuk menyelesaikan berbagai macam masalah
3. Mampu melahirkan gagasan baru sebagai karya orisinil darinya sendiri
4. Mampu mendeskripsikan sesuatu hal secara detail
5. Mampu menelaah sebuah permasalahan dengan teknik dan cara yang unik, dan berbeda pada umumnya.

