

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dipertahankan karena pendidikan merupakan modal utama untuk dapat bersaing di era globalisasi. Melihat kenyataan pendidikan saat ini masih dirasakan jauh dengan tujuan pendidikan khususnya pada aspek kreatifitas para peserta didik. Dalam hal kreatifitas tentu para peserta didik harus mempunyai daya kreatif yang sangat tinggi agar dapat bersaing dengan dunia global. Peserta didik dituntut lebih kreatif supaya keseluruhan dari tujuan pendidikan bisa tercapai dengan lengkap, mengingat bangsa indonesia mempunyai Sumber Daya Alam (SDA), kekayaan indonesia yang sangat melimpah ruah, sampai saat ini indonesia masih membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif, berdaya saing dan unggul. Anak-anak bangsa dan generasi penerus adalah potensi yang dimiliki Indonesia yang senantiasa mendukung bagi kemajuan bangsa dan negara.

Pada jaman modern seperti sekarang, dengan segala perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, kreatifitas sangatlah diperlukan. Mengingat akan banyak persaingan dalam segi aspek kehidupan dan tentunya akan ada banyak permasalahan yang timbul dari dampak pesatnya laju perkembangan khususnya teknologi. Jika kita tidak bisa memanfaatkan ilmu yang kita miliki nampaknya sangat sulit untuk bersaing di era global. Oleh karena itu kreatifitas sangatlah berperan penting dalam rangka menjawab segala masalah tantangan global. Maka SDM Indonesia khususnya kalangan pelajar haruslah memiliki pemikiran kreatif. Hal itu senada dengan apa yang dikemukakan oleh Sri (2010:5-6) bahwa “sebagai negara berkembang, indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan,

teknologi dan kesenian, serta kesejahteraan bangsa pada umumnya”. Selain itu Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Ekonomi Kreatif (2014:105) yang menegaskan

Sepuluh negara dengan peringkat GCI paling baik berturut-turut adalah Swedia, Amerika Serikat, Finlandia, Denmark, Australia, Selandia Baru, Kanada, Norwegia, Singapura, dan Belanda. Peringkat Indonesia untuk Indeks Teknologi berada pada peringkat 74 dari total 75 negara yang disurvei, Indeks Talenta peringkat 80 dari 82 negara, dan Index Toleransi peringkat 78 dari 81 negara. Secara rata-rata peringkat Indonesia pada GCI adalah peringkat 81 dari 82 negara dengan skor sebesar 0,037.

Penegasan dari Kementrian Pariwisata dan ekonomi Kreatif diatas telah membuka mata hati kita bahwa harus diakui Indonesia menempati peringkat Global Creativity Index (GCI) yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute bahwa Indonesia berada pada peringkat 81 dari 82 negara. Posisi yang patut dijadikan cermin atau renungan bersama, terlepas dari metodologi pemeringkatannya. Jelasnya dalam survey tersebut menerangkan akan minimnya perhatian terhadap pembangunan generasi yang kraetif, pembangunan kreatif sangatlah penting untuk diperhatikan, hal itu ditegaskan kembali oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Ekonomi Kreatif (2014:106) bahwa :

Beberapa faktor penyebab rendahnya peringkat Indonesia pada penilaian ini adalah adanya beberapa indikator yang datanya tidak tersedia. Misalnya saja untuk penilaian Indeks Teknologi, penilaian terkait inovasi tidak tersedia. Kemudian untuk penghitungan Indeks Talenta, peringkat terkait indeks pembangunan manusia tidak tersedia.

Perhatian terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa patutnya lebih mendapat perhatian lebih terutama dalam segi pembangunan generasi penerus bangsa, dalam hal ini tentu siswa harus mempunyai daya kreatifitas atau paling tidak siswa mampu berpikir kreatif. Siswa yang mampu memiliki kemampuan berpikir kreatif berarti siswa tersebut telah mempunyai

kreatifitas dan siswa yang mempunyai kreatifitas berarti mempunyai aktivitas cukup tinggi. Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dimiliki oleh siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa dalam belajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja, tetapi semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka kreatifitas siswa akan semakin terlihat dan proses belajar siswa akan semakin baik. Jika demikian maka pembelajaran tidak terpaku pada kelas saja, karena belajar itu adalah usaha sadar dan terencana kemudian terjadi secara berulang, tentu ketika usai pembelajaran dikelas tidak selesai begitu saja melainkan siswa masih mempunyai tanggung jawab dalam belajar. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011 : 6) “penguasaan materi pada siswa tidak dapat diharapkan waktu singkat, siswa perlu melakukan pengulangan waktu belajar, oleh karena itu guru guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga siswanya melakukan pengulangan belajar”

Pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pendidikan disekolah sampai saat ini, mayoritas masih kurang mendapat perhatian. Hasil pengamatan peneliti di SMK Negeri 3 Bandung menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Jurusan Multimedia masih berpusat pada guru dan metode yang digunakan sebagian besar adalah metode ceramah. Kegiatan belajar didominasi oleh guru sementara itu siswa hanya memperhatikan dan cenderung pasif tanpa banyak terlibat dalam proses pembelajaran, serta lebih berperan sebagai penerima informasi saja. Kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran diantaranya hanya menerima informasi dari guru, mencatat materi, membaca buku sumber atau materi yang diberikan guru, mempelajari contoh soal serta pembahasannya dan mengerjakan tugas ataupun soal yang diberikan oleh guru. Berdasarkan data angket, siswa yang biasa bertanya serta memberikan pendapat/gagasan selama pembelajaran berlangsung (indikator dari *fluency*) sebanyak 35,25%, memikirkan bermacam-macam cara yang berbeda untuk

menyelesaikan masalah (indikator dari *flexibility*) sebanyak 44,79%, memiliki gagasan/ide baru yang berbeda (indikator dari *originality*) sebanyak 16,12%, serta membuat langkah kerja secara rinci sebelum melaksanakan praktikum atau menyelesaikannya soal dengan langkah-langkah yang rinci (indikator dari *elaboration*) sebanyak 49,47%. Perhitungan selengkapnya mengenai data angket ini dapat dilihat pada lampiran E.1. Adapun dari hasil pengamatan terhadap KBK siswa pada saat pembelajaran, ternyata keempat aspek KBK yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *Elaboration*, yang terlihat hanya aspek *fluency* pada aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan guru itupun frekuensinya sangat kecil dari semua jumlah murid dalam satu kelas hanya sekitar 8 % saja yang menunjukkan hal tersebut. Dari kenyataan di lapangan tersebut, kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan kurang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikirnya, sehingga data pada angket tersebut tidak akan terlihat tanpa adanya kegiatan yang menunjang pengembangan KBK tersebut.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa tentunya pembelajaran harus mengarah kepada hal-hal yang dapat membangkitkan daya kreatif siswa itu sendiri. Pemilihan media pembelajaran pun harus tepat, jangan sampai pembelajaran yang terjadi adalah kaku dan monoton sehingga tidak menstimulus siswa untuk belajar. Maka guru harus jeli dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu salah satu media yang tepat untuk menstimulus siswa adalah media audio visual yaitu dalam bentuk video.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Choirun Nisa (2013 31-32) dalam judul penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet (*Napkin Folding*) bahwa Penggunaan media audio visual (video *Napkin Folding*) pada materi membuat aneka lipatan serbet (*Napkin Folding*) dan meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif maupun psikomotor. Hal ini dapat dilihat pada pencapaian belajar

secara klasikal pada ranah kognitif diperoleh rata-rata 100% siswa kelas X jasa boga dikatakan “tuntas” pada tes tertulis, sedangkan pada ranah psikomotor diperoleh prosenatase 100% atau keseluruhan siswa kelas X Jasa Boga dikatakan (Tuntas). Rata-rata hasil kreatifitas siswa pada saat praktek berkelompok sebesar 80% atau 28 siswa dapat dikatakan tuntas dengan katagori baik, dan 20% atau 7 siswa dikatakan tidak tuntas pada saat praktek membuat aneka lipatan serbet (*Napkin Folding*). Dalam dalam hal ini siswa menyumbangkan idenya untuk menciptakan kreasi lipatan serbet hal ini dikarenakan siswa belum memahami materi yang diajarkan. Respon siswa dalam penggunaan media audio visual (*Video napkin Folding*) pada materi pembuatan aneka lipatan serbet (*Napkin Folding*) dimulai dari indikator 1 sampai indikator 10 mendapat respon positif. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon siswa dengan rata-rata keseluruhan sebesar 98,57% dengan katagori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik sangat diminati oleh siswa, karena siswa senang dan mudah dalam memahami materi. Penelitian mengenai penggunaan video juga dilakukan oleh adalah dilakukan oleh Bayu Santoso (2010) yang berjudul "Keefektipan Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Lembaga Pendidikan dan Pelatihan (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Diklat Peneraan Ukuran Massa dan Timbangan di Balai Diklat Metrologi Bandung). Memperoleh Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan peserta didik yang menggunakan media Video Pembelajaran model simulasi pada mata pelajaran diklat peneraan ukuran massa dan timbangan di Balai Diklat Metrologi Bandung. Maka diambil kesimpulan bahwa penggunaan media video model tutorial terbukti lebih efektif dan memberikan perbedaan yang signifikan dibanding dengan menggunakan media video Pembelajaran model simulasi dalam mata pelajaran kaliberasi timbangan elektronik menggunakan anak timbangan di Balai Dikalat Metrologi Bandung.

Dari hasil penelitian yang dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media audio visual terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, penggunaan video juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu penggunaan media audio visual sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan teknologi yang berkembang sedemikian pesatnya, tentu banyak cara untuk mengakses video dengan konten apapun dengan mudah. Salah satunya adalah dengan adanya situs berbagi video yakni *youtube.com*, situs tersebut dapat menampilkan dan memuat segala konten apa saja yang diperlukan oleh siswa dan tentunya untuk pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari ulang materi yang sudah disampaikan oleh guru di kelas, bahkan siswa dapat mendalami materi tersebut kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, media video sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Sehingga siswa nyaman dan antusias dalam belajar. Dari paparan kelebihan video di atas, tentunya yang paling penting adalah pada poin mempengaruhi sikap. Dimana, video dapat mempengaruhi sikap bagi yang menyaksikannya. Diharapkan dengan adanya penggunaan media ini dapat memupuk sikap dan kemandirian siswa sehingga siswa dapat bersemangat untuk belajar. Dengan begitu maka keterampilan berpikir kreatif siswa akan tertanam.

Dengan adanya kurikulum 2013 yang mengintegrasikan semua pembelajaran dengan konsep digital maka penggunaan teknologi haruslah dimanfaatkan dengan baik. Salah satunya yaitu terdapat mata pelajaran Simulasi Digital pada kelas X (sepuluh) Sekolah menengah Kejuruan yang memberikan kemampuan Teknologi dan membekali para siswa dengan kompetensi yang memungkinkan siswa dapat memiliki keahlian di bidang Teknologi. Seiring dengan perkembangan internet yang semakin pesat tentu penggunaan teknologi sangat mudah sekali untuk dilakukan. Dalam hal ini media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media video presentasi atau presentasi video. Presentasi video sendiri berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan melalui penyajian suatu produk yang

telah dihasilkan. Presentasi video juga sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka penggunaan, pembuatan, pencarian dan pemanfaatan Presentasi video dapat dilakukan dengan mudah. Seperti pencarian presentasi video sudah tersedia di berbagai situs berbagi video. Salahsatunya yaitu adalah situs berbagi video *youtube.com*, diamana situs tersebut menyediakan berbagai macam presentasi video yang mencakup pembelajaran, berita, cerita, dokumenter dan presentasi produk.

Dengan demikian siswa dapat dengan mudah untuk belajar menggunakan presentasi video karena dapat dijumpai dimanapun dan kapanpun selama ada komputer, *smartphon* dan internet dan alat lainnya yang memungkinkan siswa dapat mengakses situs berbagi video *youtube.com*. tidak hanya siswa, guru pun dapat dengan mudah guna mencari bahan pembelajaran, dengan demikian baik siswa maupun guru dapat memetik manfaat ini, dan pembelajaran akan semakin menyenangkan dan bermakna, sehingga daya kreatifitas siswa akan tergal.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai apakah terdapat hubungan antara penggunaan media audio visual dalam bentuk Presentasi video terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga penulis menetapkan judul yang di ajukan adalah “Efektivitas Penggunaan Video Presentasi Aplikasi *Youtube* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian untuk memperjelas arah dan tujuan penelitian guna menghindari pengkajian masalah yang terlalu luas, tidak menyimpang dan tidak melebar kemana-mana. Serta dapat dijadikan sebagai batasan, adapun batasannya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Produktif yaitu Simulasi Digital kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
2. Penggunaan media video *Aplikasi Youtube* pada penelitian ini adalah video yang hanya mengandung unsur pembelajaran Simulasi Digital.
3. Keterampilan berpikir kreatif siswa dilihat dari empat aspek saja yaitu Aspek (1) *Originality* (orisinalitas, menyusun suatu yang baru); (2) *fluency* (kelancaran, menurunkan banyak ide); (3) *flexibility* (fleksibilitas, mengubah perspektif dengan mudah); dan (4) *elaboration* (elaborasi, mengembangkan ide dari suatu ide).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah secara umum adalah “Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penggunaan Presentasi Video Aplikasi *Youtube* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung?”. Untuk lebih rinci maka rumusan masalah dibuat secara lebih khusus yaitu :

1. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *fluency* (keterampilan berpikir lancar) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung?
2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *flexibility* (keterampilan berpikir luwes) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *elaboration* (keterampilan berpikir rinci) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung?

4. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *originality* (keterampilan berpikir orisinal) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan secara umum dari penelitian ini adalah “ Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung”. Adapun tujuan secara khusus yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu :

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *fluency* (keterampilan berpikir lancar) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *flexibility* (keterampilan berpikir luwes) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *elaboration* (keterampilan berpikir rinci) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
4. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *originality* (keterampilan berpikir orisinal) melalui penggunaan *Presentasi Video Aplikasi Youtube* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi kedalam dua manfaat, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut :

a. Bagi Guru

menambah wawasan pengetahuan dan memberikan alternatif bagi guru khususnya untuk mengimplementasikan penggunaan Video Presentasi berbasis youtube.com sebagai suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Sebagai salah satu alternatif media dan sumber belajar guna menambah wawasan dan menggali pengetahuan lebih dalam mata pelajaran dimanapun dan kapanpun.

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kepedulian sekolah terhadap media pembelajaran yang inovatif agar dikembangkan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menjadi sumber masukan dan bahan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

F. Struktur Organisasi Penulisan

Kasmadi, 2015

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PRESENTASI VIDEO APLIKASI YOUTUBE TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sistematika penulisan skripsi merupakan garis besar penyusunan skripsi yang bertujuan untuk mempermudah jalan pikiran dan memenuhi secara keseluruhan isi skripsi dalam penelitian. Adapun isi skripsi dalam penelitian ini adalah :

1. Bagian pendahuluan skripsi berisi: Judul Skripsi, sari karangan atau abstrak, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar grafik.

2. Bagian isi skripsi terdiri dari:

BAB I berisi : Pendahuluan, latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika.

BAB II berisi : Landasan teori dan hipotesa, yaitu landasan teori yang menggambarkan dari beberapa teori yang berhubungan dengan skripsi ini dan hipotesis yaitu kesimpulan sementara tentang penelitian.

BAB III berisi : Metode penelitian berisi tentang penentuan objek penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan metode analisis data.

BAB IV berisi : Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang pengumpulan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V berisi : kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi terdiri atas tentang daftar pustaka dan lampiran