

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang begitu maju dan sangat pesat, baik dari sisi *hardware* maupun *software*. Pesatnya perkembangan TIK pada abad 21 ini membuat masyarakat menjadi sadar bahwa TIK memiliki peran yang sangat penting dalam aspek kehidupan bermasyarakat, seperti aspek sosial, budaya maupun dalam pendidikan. Penggunaan TIK dapat memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat, mulai dari dampak yang positif sampai dampak yang negatif. Setiap kegiatan manusia tak terlepas dari penggunaan sebuah Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perkembangan TIK dibuktikan dengan munculnya berbagai alat (*device*), perangkat lunak (*software*) dan aplikasi (*application*) yang dapat membantu segala aktivitas dan pekerjaan manusia. Khususnya dalam pendidikan, alat seperti *smartphone* dan aplikasi yang ada di dalamnya yang terhubung dengan jaringan internet dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seiring berjalannya waktu teknologi terus dikembangkan oleh manusia agar dapat membantu dan memudahkan segala aktivitas dan pekerjaan manusia.

Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu penting untuk dipelajari dan dikembangkan guna untuk menemukan solusi-solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada atau permasalahan yang mungkin akan datang. Visi mata pelajaran TIK menurut Riyana. (2007) yaitu;

agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi, mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Merujuk pada pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya siswa untuk mempelajari TIK baik di sekolah ataupun di luar sekolah, dengan mempelajari TIK siswa diharapkan mampu menggunakan TIK secara bijak, yaitu menggunakannya secara baik dan benar yang mengarah pada hal yang positif. Selain menggunakan TIK secara baik dan benar, mempelajari TIK bertujuan untuk menumbuhkan jiwa untuk berkreasi. Banyak sekali hal yang

dapat kita cari dan pelajari dengan menggunakan internet sehingga kita mendapatkan berbagai hal yang berguna untuk digunakan dalam berkreasi atau membuat sesuatu yang berguna, baik berupa sebuah produk, ide atau gagasan.

Dewasa ini banyak sekali ide, gagasan ataupun produk yang dihasilkan oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diciptakan oleh manusia, mulai dari yang sederhana sampai yang sangat canggih, contohnya munculnya konsep *Online Shop*, *Mobile Learning* dan munculnya sebuah produk yang canggih seperti *Virtual Reality*, semua itu dihasilkan dari mempelajari dan melakukan penelitian terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pada dunia pendidikan juga banyak sekali produk yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar seperti menggunakan alat bantu *projector* dan sebuah media seperti presentasi *powerpoint*, video animasi ataupun film dan sejenisnya. Tentu saja cara menggunakan alat dan media tersebut perlu dipelajari, untuk membuatnya juga tentu saja harus dipelajari secara sungguh-sungguh. Selain mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menghasilkan sebuah ide, gagasan ataupun produk, dibutuhkan sebuah keterampilan dan kreativitas. Kreativitas merupakan modal untuk menghasilkan sebuah inovasi-inovasi atau menghasilkan sesuatu yang baru, dengan demikian maka akan terciptalah sebuah ide, gagasan atau produk tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berguna dan bermanfaat.

Pada abad 21 pola pikir manusia lebih berkembang dan maju dibandingkan dengan abad sebelumnya sehingga munculah persaingan global seperti Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) yang sedang berlangsung saat ini. Seperti yang dikutip dari media masa digital koran sindo bahwa Kota Bandung masuk kedalam daftar kota kreatif dunia UNESCO (United Nations Education, Scientific and Cultural Organization) bersama 47 kota lainnya dari 33 negara lainnya. Sehingga saat ini pemerintah Indonesia, khususnya pemkot Bandung mencanangkan industri/ekonomi kreatif sebagai salah satu langkah memajukan perekonomian dan kreativitas warganya. Menurut Sudarma (2013, hlm. 11) “ekonomi kreatif adalah kegiatan memberi nilai yang didasarkan pada intelektual, keahlian, talenta, dan gagasannya yang orisinal”. Setiap individu haruslah dibekali kemampuan dan kreativitas yang bisa digunakan untuk bersaing di masyarakat. Sedangkan

menurut Deni dan Mellita. (2014) “industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu”.

Kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki untuk digunakan pada saat ini. Menurut Supriadi. (2001, hlm. 7) “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Kreativitas juga dapat digunakan untuk menyelesaikan segala permasalahan atau persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan menggunakan kreativitas kita dapat memunculkan alternatif-alternatif solusi yang beragam dan berbeda-beda. Namun pada kenyataannya hal itu sangat sulit untuk dilakukan, itu karena kita sendiri belum mengenal lebih jauh mengenai kreativitas itu sendiri. Masih banyak orang yang belum mengetahui kemampuan kreativitasnya sendiri, bagaimana cara menggunakannya dan bagaimana cara melatih dan mengembangkannya.

Kreativitas merupakan hal yang harus sering digunakan dan dikembangkan, banyak berbagai macam cara untuk melatih dan mengembangkan kreativitas. Seperti dalam pembelajaran, banyak media dan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis dan berpikir kreatif. Salah satu contohnya yaitu model pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*Problem Solving Learning*). Namun nyatanya tidak semua guru menggunakan model-model yang dapat membuat siswa menjadi kritis dan kreatif. Sehingga pada kenyataannya dalam belajar dan menghadapi persoalan siswa kurang kritis dan kreatif. Hal itu bisa terlihat dari cara siswa belajar, menyelesaikan persoalan dalam belajar dan mengemukakan pendapat, gagasan atau ide.

Perubahan dan perkembangan yang cepat pada era global menuntut lembaga pendidikan harus mampu menumbuhkan siswa-siswa yang kreatif, bukan sekedar pintar. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar serta untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga siswa dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya. Setiap individu memiliki bakat dan kemampuan yang

berbeda-beda oleh karena itu membutuhkan gaya belajar yang berbeda pula. Menurut Renzulli dalam Munandar (2009, hlm. 6) “dulu biasanya orang mengartikan “anak berbakat” adalah anak yang memiliki IQ tinggi, namun sekarang sudah disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukanlah hal inteligensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi”. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara.

Semua komponen dalam sistem pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, salah satunya media. Penggunaan sebuah media dalam proses pembelajaran di kelas merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh guru. Tanpa menggunakan media, mungkin akan terjadi berbagai hambatan yang akan dihadapi oleh para guru dan para siswa ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Miarso (1989) dalam Riyana. (2007, hlm. 6) “...media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar”. Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi, dan kemampuan guru dalam menggunakannya serta ketersediaan media tersebut di sekolah.

Berbagai macam jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar diantaranya media audio, visual, dan media audio visual. Media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, maka untuk itu guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan memilah media tersebut agar tepat guna. Penggunaan media tertentu dapat mempengaruhi pemahaman para siswa dalam mendapatkan sebuah informasi dari materi pelajaran yang guru berikan. Penggunaan media secara interaktif dan kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Menurut Sadiman, A. dkk. (2009, hlm. 17) “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik”.

Dewasa ini banyak sekali media audiovisual yang berkembang dan digunakan dalam bidang periklanan, hiburan, pendidikan dan bidang yang lain. Menurut Hills yang dikutip oleh Hamalik (2002) dalam Abdulhak (2015, hlm. 84)

“media audiovisual pada hakikatnya adalah suatu representasi penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa”.

Berbagai contoh media audiovisual yang banyak digunakan yaitu film, video tutorial, video animasi, televisi, *motion graphic* dan sebagainya. Akhir-akhir ini kita sering melihat sebuah video *motion graphic* baik pada iklan di televisi, di *internet*, di *youtube*, iklan layanan masyarakat atau pada promosi sebuah produk. Menurut Purwanti dan Haryanto (2015) “*motion graphic* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik”. Pada saat ini perkembangan TIK khususnya pada *software* pengolah grafis dan video grafis semakin banyak dan canggih sehingga bayak sekali produk *motion graphic* yang tersedia diberbagai *website* di internet dan kitapun bisa membuat media tersebut sesuai dengan apa yang kita inginkan.

Penggunaan media *motion graphic* pada kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas siswa, meski hal tersebut sulit untuk diketahui maka inilah salah fungsi dari penelitian, yaitu untuk mengetahui atau mencari jawaban dari suatu permasalahan. Salah satu cara untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *motion graphic* yaitu dengan cara memberikan tes kepada siswa, tes yang diberikan yaitu berupa tes kreativitas. Tes kreativitas banyak digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Menurut Supriadi (2001, hlm. 31) “ada empat indikator aspek kreativitas yang dapat diukur melalui tes, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*)”. Kualitas dari nilai kreativitas yaitu diukur dari sejauh mana memiliki keunikan dan berbeda dari kebanyakan orang. Makin unik makin orisinal (*originality*), makin tinggi skornya. Kriteria lain adalah keluwesan (*fluency*), yaitu sejauh manakah jawaban satu dengan jawaban yang lain berbeda-beda dan tidak monoton. Selanjutnya kelancaran (*flexibility*), yaitu seberapa banyak jumlah jawaban, dalam hal ini titik fokus penilaian pada kuantitas.

Selanjutnya kriteria elaborasi (*elaboration*) atau penguraian, yaitu seberapa rinci jawaban yang diberikan. Meskipun sudah ada norma penyekorannya, hal tersebut mengakibatkan hasil dari tes sangat tergantung kepada pertimbangan orang yang menilai.

Dari penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Motion Graphic* Terhadap Perkembangan Kreativitas Siswa. (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Mata Pelajaran TIK di SMA Pasundan 2 Bandung)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan umum pada penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa?

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, adapun permasalahan yang akan dirumuskan secara khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut;

1. Apakah terdapat pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *fluency* (kelancaran) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *flexibility* (keluwesan) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *originality* (keaslian) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung?
4. Apakah terdapat pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *elaboration* (elaborasi) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media *motion graphic* terhadap perkembangan kreativitas siswa kelas XI pada mata pelajaran TIK di SMA PASUNDAN 2 BANDUNG. Secara rinci peneliti merumuskan beberapa tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu;

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *fluency* (kelancaran) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *flexibility* (keluwesan) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *originality* (keaslian) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.
4. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *elaboration* (elaborasi) antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak besar dan bermanfaat bagi bidang pendidikan, baik itu secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk mengembangkan sebuah media yang menarik, interaktif dan kreatif. serta menjadi rujukan atau referensi bagi penulis atau peneliti lain untuk

memperdalam wawasan dan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan, terutama dalam meningkatkan kreativitas siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi penulis.

Penelitian ini dijadikan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan penelitian ini menjadi portofolio atau karya dari peneliti serta untuk menambah wawasan pemikiran peneliti mengenai proses pembelajaran disekolah, mengenai TIK dan mengenai sebuah media serta mengenai kreativitas siswa.

### b. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan sekolah sadar dan mengetahui betapa besarnya kebermanfaatn TIK dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kedepannya sekolah menyediakan sarana prasana yang mendukung sehingga terciptanya pembelajaran berbasis teknologi terintegrasi.

### c. Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat memberikan atau menambah pengetahuan serta inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa.

### d. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media *Motion Graphic* mampu meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.