

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada zaman yang canggih seperti sekarang ini bermunculan berbagai macam teknologi yang semakin mutakhir dalam jangka waktu yang relatif singkat. Dalam menggunakan sebuah teknologi harus mempertimbangkan kebutuhan, keinginan dan keuangan. Semakin mudah seseorang dalam berkomunikasi tanpa batasan jarak dan waktu adalah ciri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi kini telah merambah keberbagai aspek kehidupan manusia untuk menciptakan kemudahan dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan atau tugas-tugas yang dihadapi.

Pembelajaran adalah salah satu proses penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pada saat proses pembelajaran, siswa belum mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan cenderung di arahkan untuk memiliki kemampuan untuk menghafal sebuah informasi. Siswa hanya dipaksa untuk mengingat informasi tanpa harus memahami dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu siswa hanya kaya akan teori tetapi lemah dalam pemahaman dan pengaplikasiannya.

Lemahnya proses pembelajaran di pengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi lemahnya proses pembelajaran yaitu mencakup, materi, media, situasi belajar, teknologi, sistem, pola interaksi dan guru itu sendiri. Masih terdapat guru yang belum mampu menguasai materi sehingga lemah dalam mengevaluasi setiap proses pembelajaran yang telah di laksanakan. Contohnya guru hanya meminta jawaban yang sama persis seperti yang telah iya jelaskan sehingga siswa tidak diberi peluang untuk mengembangkan ide kreativitasnya. Guru juga dituntut agar terus selalu memperbaharui informasi dan perkembangan teknologi seputar ilmu pengetahuannya sehingga guru dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Materi dan metod pembelajaran dipandang sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena materi pembelajaran yang terlalu teoritis dan

metode pembelajaran yang monoton tidak akan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Beberapa faktor internal yang mempengaruhi proses belajar ialah motivasi, kemampuan awal, kemampuan belajar mandiri, dan kesenjangan belajar.

Rendahnya motivasi siswa terlihat dari cepatnya mereka merasa bosan, berpikiran instan, susah berkonsentrasi, terlambat masuk kelas dan malas mengerjakan pekerjaan rumah. Kemampuan awal dan kemampuan belajar mandiri yang rendah dapat terlihat dari sulitnya mereka dalam memahami pelajaran baik dari buku teks ataupun tugas-tugas yang diberikan. Sehingga terjadi suatu kesenjangan dalam belajar hal itu dapat terlihat dari hafalan dengan pemahaman, pemahaman dengan kompetensi, serta kompetensi dengan kemampuan untuk benar-benar melakukan sehingga menghasilkan perubahan secara terus menerus.

Lemahnya kualitas pembelajaran disekolah berlaku bagi semua mata pelajaran. Begitupun dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK, minimnya fasilitas media yang mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK merupakan masalah yang perlu diperhatikan. Pada mata pelajaran TIK, siswa tidak dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kreatif dikarenakan strategi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas tidak efektif. Siswa hanya diminta untuk menghafal teori dan konsep TIK, namun lupa akan bagaimana siswa dapat memahami konsep dan pengaplikasian TIK dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, agar mereka memiliki kemampuan dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan berpikir kreatif. Menurut Munandar (2009, hlm 12) "pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kemampuan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat Negara". Oleh karena itu, penanganan kemampuan berpikir kreatif dalam dunia pendidikan perlu diintegrasikan ke dalam mata pelajaran. Seperti halnya dalam proses pembelajaran TIK kelas VIII pada saat siswa dituntut untuk menggunakan salah satu *software* pengolah kata. Siswa hanya diberikan penjelasan mengenai macam-macam fungsi dari ikon-ikon yang terdapat dalam *software* pengolah kata melalui tayangan slide-slide presentasi oleh seorang guru. Hal itu dapat membuat bosan dan menimbulkan kerancuan bagi siswa dalam

memahami materi yang diajarkan serta siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Munandar, Utami (2009, hlm. 12) bahwa “kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya”. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik dari faktor dalam diri sendiri maupun lingkungan dapat menunjang ataupun menghambat upaya kreatif seseorang untuk menemukan hal-hal baru. Pendapat tersebut sejalan dengan Zimmerer dalam Suryana (2000, hlm 10) “kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dan menghadapi peluang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kualitas suatu produk atau respon yang dinilai kreatif oleh orang lain.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kebutuhan yang harus dimiliki individu di era globalisasi. Hal ini didukung oleh pernyataan Munandar (2009, hlm 7) bahwa “kemajuan teknologi menuntut individu untuk beradaptasi secara kreatif. Kondisi tersebut menuntut negara-negara di dunia untuk memiliki individu yang kreatif, salah satunya adalah Indonesia”. Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan individu yang kreatif dan mampu memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, pemerintah Indonesia telah mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum pendidikan. Hal ini telah dirumuskan dalam UU NO. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk meningkatkan potensi setiap peserta didik agar mampu untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pengintegrasian kemampuan berpikir kreatif ke dalam dunia pendidikan dan mata pelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif individu Indonesia. Namun, faktanya kemampuan berpikir kreatif individu Indonesia termasuk di jajaran paling rendah di dunia. Pernyataan ini ditunjukkan

dari peringkat kreativitas Indonesia berdasarkan *Global Creativity Index* (CGI) 2015 bahwa Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negara.

Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	Global Creativity Index
1	Australia	7	1	4	0.970
2	United States	4	3	11	0.950
3	New Zealand	7	8	3	0.949
4	Canada	13	14	1	0.920
5	Denmark	10	6	13	0.917
115	Indonesia	67	108	115	0.202
116	Albania	83	90	118	0.197
117	Uganda	—	108	109	0.197
118	Egypt	93	66	134	0.196
119	Niger	—	132	89	0.185
120	Morocco	78	98	120	0.178
121	Haiti	88	—	117	0.174
122	Cote d'Ivoire	94	115	89	0.171

Gambar 1.1

Global Creativity Index (CGI) 2015

Survei yang dilakukan oleh *Martin Prosperity Institute* menilai indeks kreativitas suatu Negara berdasarkan tiga indikator: yaitu teknologi, *talent* dan toleransi. Teknologi menjadi indikator utama karena mengendalikan pertumbuhan industri. Talent atau kapasitas sumber daya manusia ikut diperbandingkan karena dianggap mempengaruhi perkembangan teknologi dan pertumbuhan ekonomi. Toleransi digunakan sebagai indikator tambahan untuk melihat bagaimana mobilisasi teknologi dan keuntungan ekonomi yang diperoleh. Permasalahan ini diduga terjadi karena pendidikan di Indonesia lebih ditekankan pada kemampuan dalam menghafal, sehingga proses berpikir tingkat tinggi termasuk di dalamnya berpikir kreatif jarang dilatih. Pernyataan ini didukung dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada saat pembelajaran TIK di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Hasil observasi menunjukkan

rendahnya kemampuan berpikir kreatif di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung terutama kemampuan berpikir lancar dan luwes. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang bervariasi, menginterpretasikan gambar dan memberikan pemikiran yang berbeda dari temannya.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung ini diduga terjadi karena rendahnya aktivitas belajar siswa di SMP tersebut yang terlihat dari respon siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan. Kondisi tersebut dapat terjadi karena proses pembelajaran yang diterapkanselama ini masih menggunakan metode diskusi dan ceramah. Metode ceramah yang dilakukan membuat proses pembelajaran terpusat kepada guru dan siswa hanya berperan sebagai objek. Sementara itu, kegiatan diskusi yang dilakukan terlihat tidak efektif dan hanya sebuah formalitas. Selain itu, ketersediaan fasilitas pendukung TIK dapat mempengaruhi guru dalam memilih beragam sumber pembelajaran yang akan digunakan. Alasan umum yang disampaikan oleh para guru ketika ditanyai masalah-masalah yang terdapat dalam mata pelajaran TIK yaitu minimnya fasilitas komputer dalam menunjang pembelajaran TIK dan terlebih lagi sikap guru yang kurang pro aktif dalam mengadapi kemajuan teknologi khususnya dibidang komputer.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi lemahnya pembelajaran dalam mata pelajaran TIK adalah dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaranyang baik sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi-materi yang dipelajari. Oleh karena itu guru harus dituntut untuk mampu membuat dan menguasai media pembelajaran yang akan digunakannya dalam porses pembelajaran. Tidak ada mata pelajaran yang disampaikan secara begitu kaku berdasarkan buku teks dan tanpa imajinasi. Pembelajaran TIK umumnya menggunakan model ceramah, didominasi dengan demonstrasi, dan belum menekankan pengembangan daya berpikir. Media penunjangpembelajaran jarang digunakan. Situasi pembelajaran semacam ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat tentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan sangat baik sehingga

tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai. Media pembelajaran dipandang mampu mengatasi beberapa kesulitan seorang guru dalam melaksanakan tugasnya serta membantu peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam proses belajar. Peranan yang cukup besar dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran itu sendiri, karena pembelajaran adalah suatu sistem yang memiliki berbagai macam komponen yang berhubungan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Komponen-komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.

Media pembelajaran memiliki aneka ragam bentuk dan macamnya. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah media video. Media video yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan merupakan salah satu jenis media audio visual. Menurut Azhar A. (2013, hlm 91) “video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu jenis media audio visual yang menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak bersama dengan suara-suara yang sesuai. Kemampuan video dalam mencitrakan gambar hidup dan beragam suara yang mampu memberikan daya tarik tersendiri. Media video dapat digunakan untuk memaparkan proses, menyajikan informasi, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan dan mempengaruhi sikap.

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran adalah media audiovisual yang berbentuk video. Menggunakan media video, siswa akan lebih mudah untuk memahami apa yang hendak disampaikan oleh seorang guru. Selain itu dengan media audio visual juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dan tidak merasa jenuh di dalam kelas dan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Darwanti (2007, hlm 101) “audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20-50%” melalui media audio visual penyerapan ilmu pengetahuan di dalam kelas yang disampaikan oleh seorang guru akan lebih mudah dimengerti oleh siswa, karena siswa mencerna informasi tersebut melalui indera penglihatan dan indera pendengarannya.

Media video tutorial merupakan sebuah media yang termasuk kedalam media audio visual. Video tutorial adalah sebuah media audio visual yang di dalamnya menjelaskan proses, atau tatacara secara detail mengenai suatu proses kegiatan materi pembelajaran. Media ini tentu dapat dijadikan sebagai media alternatif yang dapat digunakan dan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga media video tutorial dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pramudito, A. (2013, hlm 21) bahwa “media pembelajaran video tutorial untuk standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut ini layak untuk digunakan dan dikembangkan”.

Pembelajaran *Compter Besaid Instruction* (CBI) model tutorial yang di dalamnya terdapat konten video tutorial yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model tutorial pada intinya memiliki kesamaan dengan suatu program bimbingan, yang bertujuan untuk memberikan bantuan kepada siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya secara optimal. Selain itu *compter besaid instruction* Model Tutorial merupakan salah satu inovasi dari pembelajran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mencoba mengajukan skripsi dengan judul “Penggunaan *Computer Based Instruction*(CBI) Model *Tutorial* Dengan *Video Tutorial* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (*Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran TIK terhadap Siswa Kelas VIII*)”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan media *computer based instruction* dengan bantuan video tutorial dalam meningkatkan berfikir kreatif siswa aspek kelancaran, keluwesan dan terperinci dengan menggunakan metode kuasi eksperimen pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Masalah yang diidentifikasi oleh peneliti adalah hasil belajar siswa aspek kelancaran, aspek keluwesan dan aspek terperinci. Peneliti mencoba

melakukan variasi metode pembelajaran dengan bantuan sebuah media yang masih belum digunakan di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana pengaruh penggunaan metode *computer based instruction* model tutorial dengan bantuan videotutorial yang diterapkan dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penggunaan media video tutorial tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek kelancaran, aspek keluwesan dan aspek memperinci.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut: "Seberapa besarkah penggunaan *computer based instruction* model tutorial dengan videotutorial dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Lab School UPI Bandung?"

Adapun rumusan masalah secara khusus berdasarkan rumusan secara umum diatas adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada aspek kelancaran (*fluency*) yang signifikan, antar sebelum dan sesudah menggunakan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial pada mata pelajaran TIK di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada aspek keluwesan (*flexibility*) yang signifikan, antar sebelum dan sesudah menggunakan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial pada mata pelajaran TIK di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada aspek memperinci (*elaborasi*) yang signifikan, antar sebelum dan sesudah menggunakan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial pada mata pelajaran TIK di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek kelancaran (*fluency*) dalam mata pelajaran TIK sebelum dan sesudah menggunakan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek keluwesan (*flexibility*) dalam mata pelajaran TIK sebelum dan sesudah menggunakan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek memperinci (*elaborasi*) dalam mata pelajaran TIK sebelum dan sesudah menggunakan media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, yaitu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran, khususnya media *computer based instruction* model tutorial dengan video tutorial dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas.

2. Manfaat Praktis

Selain dapat memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis diantaranya:

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dimanfaatkan oleh Sekolah Menengah Pertama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media CBI model *Tutorial* dengan video, khususnya untuk mata pelajaran TIK.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dan untuk dikembangkan terkait pembelajaran menggunakan media CBI model *Tutorial*.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Rincian urutan penulisan setiap isi bab dalam skripsi ini antara lain sebagai berikut :

BAB I

Pendahuluan, bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II

Kajian Teori, bab ini terdiri dari konsep-konsep dan landasan teori mengenai konsep belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, CBI model tutorial, media video tutorial, kemampuan berpikir kreatif, mata pelajaran TIK, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu. Dalam bab ini juga dipaparkan hipotesis penelitian.

BAB III

Metode Penelitian, bab ini terdiri dari pendekatan, metode penelitian, desain penelitian, populasi, sampel, definisi operasional variable, instrumen penelitian

Harry Satya Purnama, 2017

PENGUNAAN COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MODEL TUTORIAL DENGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

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

yang didalamnya terdapat tes kemampuan berpikir kreatif, uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda. Setelah itu kemudian akan dibahas bagaimana teknik analisis data penelitian yang dimulai dari penskoran, menentukan nilai gain, uji normalitas dan uji hipotesis kemudian setelah itu akan dipaparkan bagaimana prosedur penelitian yang akan dilaksanakan,

BAB IV

Hasil penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini berisi tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V

Simpulan dan Saran, bab ini berisi kesimpulan dan pemaknaan oleh peneliti terhadap temuan hasil analisis penelitian dan penyajian saran berupa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.