

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu prioritas utama dalam meningkatkan kualitas hidup serta memajukan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan berdampak pada kemajuan bangsa itu sendiri. Sejarah seakan menjadi sebuah tanda bahwa tidak ada bangsa yang maju tanpa dibarengi dengan kualitas pendidikan yang baik pula. Oleh karena itu, agar suatu bangsa dapat menjadi salah satu bangsa maju maka hal utama yang perlu dibenahi ialah sistem pendidikan bangsa itu sendiri. Dengan sistem pendidikan yang baik maka bukan tidak mungkin akan melahirkan generasi-generasi penerus bangsa disertai kualitas yang memadai untuk memajukan bangsa nya sendiri.

Undang-Undang Sisdiknas RI No.20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjadi dasar pendidikan di Indonesia yang menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan uraian diatas dapat di mengerti bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal hingga kedepannya dapat memberikan dampak terhadap lingkungannya melalui kemampuan yang dimilikinya.

Globalisasi menjadi satu kata yang begitu sering kita dengar saat ini. Perkembangan pada segala aspek kehidupan setiap waktu mengalami perubahan, bahkan pendidikan menjadi salah satu aspek kehidupan yang mengalami perubahan. Kerangka pendidikan abad 21 yang ada terdapat pada situs [www.p21.org](http://www.p21.org), menyatakan bahwa keluaran yang dibutuhkan pada pendidikan abad 21 dibagi menjadi tiga subjek utama yaitu kehidupan dan karir, pembelajaran dan

inovasi lalu kemampuan informasi, media dan teknologi. Secara khusus, ketiga subjek utama yang ada dalam pendidikan abad 21 jika diturunkan maka akan terdapat beberapa *skill* pada tiap subjek. Kehidupan dan karir dapat diturunkan menjadi beberapa *skill* antara lain, fleksibilitas dan adaptif, inisiatif dan kemandirian, keterampilan dan sosial budaya, produktif dan akuntabel, dan kepemimpinan serta tanggung jawab. Turunan dari pembelajaran dan inovasi antara lain, kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi, dan kreativitas. Selanjutnya dari kemampuan informasi, media dan teknologi antara lain tentang, informasi literasi, media literasi dan teknologi informasi serta komunikasi literasi.

Dalam pendidikan abad 21 ini sebagai individu yang hidup dalam bermasyarakat dibutuhkan inovasi-inovasi dalam menjalani kehidupan bermasyarakatnya. Kemampuan seseorang dalam berinovasi sangat erat hubungannya dengan kreativitas. Kreativitas menjadi hal utama ketika inovasi dibutuhkan dalam memecahkan sebuah masalah. Berbagai masalah memiliki cara penyelesaian yang berbeda-beda, hal inilah yang menyebabkan kreativitas menjadi sebuah kunci keberhasilan dalam berinovasi.

Munandar (2009, hlm.97) “pengajaran di sekolah pada umumnya terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis, pada tugas-tugas yang menuntut pemikiran konvergen yaitu pemikiran menuju satu jawaban tunggal, sedangkan untuk proses-proses berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif sangat minim terjadi didalam proses pembelajaran”. Hal ini lah yang berdampak pada penurunan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena peserta didik diarahkan kepada jawaban pasti yang tidak dapat diubah dengan kata lain berpikir kreatif individu Indonesia masih tergolong rendah. Pernyataan ini ditunjukkan dari peringkat kreativitas Indonesia berdasarkan *Global Creativity Index* tahun 2015 bahwa Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara peserta GCI. Indonesia masih tertinggal jauh dari negara tetangga seperti Malaysia, Vietnam dan Thailand.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sejatinya harus dikembangkan karena kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting dalam era globalisasi ini. Keberhasilan hidup seseorang dapat ditentukan oleh kemampuan berpikirnya, salah satunya berpikir kreatif. Oleh

karena itu kemampuan berpikir kreatif perlu dilatihkan kepada peserta didik agar peserta didik mampu memecahkan segala masalah dengan berbagai cara serta membuat keputusan yang tepat dengan cara melihat informasi dari berbagai sudut pandang secara logis.

Melihat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, pemerintah Indonesia telah mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum. Hal ini dapat dilihat dalam UU Sisdiknas RI No 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3 yaitu:

Untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar 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.

Dengan uraian diatas bahwa sistem pendidikan nasional memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik agar mejadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang dapat memberikan kontribusi dalam memajukan bangsa.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik, peran guru menjadi sangat berpengaruh sebagai pelaksana kurikulum. Akan tetapi permasalahan yang dihadapi sekarang ialah minimnya keterampilan guru melaksanakan pembelajaran kreatif, pembelajaran yang menekankan pada pencapaian target materi dan ranah kognitif yang disampaikan secara verbal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini lah yang menjadi tuntutan bagi para guru agar menggunakan cara yang dapat membuat peserta didik lebih menangkap materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran pada saat sekarang, teknologi menjadi sebuah bagian yang memiliki pengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran. Setiap sekolah baik yang berada di kota-kota besar bahkan hingga desa terpencil pun memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sebuah alat ataupun sejenisnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran sebagai pembawa pesan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran didalam proses pembelajaran itu sendiri, maka peran

guru sebagai penyampai pesan akan terbantu untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada peserta didiknya. Bukan hanya itu saja, tetapi dengan seiring perkembangan zaman seorang guru harus ikut berperan aktif dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

Pemanfaatan media dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran multimedia disekolah, karena media pada dasarnya dapat memberikan minat dan motivasi peserta didik. Sudjana dan Rivai (1991), berpendapat tentang manfaat media dalam pembelajaran yaitu

Pertama, pembelajaran akan lebih menarik peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh peserta didik untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

SMK Pasundan 3 Bandung adalah sekolah menengah kejuruan yang memiliki beberapa jurusan dimana salah satunya ialah jurusan multimedia. Program keahlian multimedia ini melalui salah satu mata pelajarannya yaitu teknik pengolahan video diharapkan mampu melahirkan lulusan-lulusan yang handal dibidang media film dan *video* sehingga menjadi bekal untuk masa depannya. Mata pelajaran teknik pengolahan *video* merupakan mata pelajaran yang harus diikuti oleh peserta didik program keahlian multimedia kelas XII. Tujuan yang diharapkan dari mata pelajaran ini ialah peserta didik memiliki pengetahuan, wawasan dan pemahaman tentang konsep, karakteristik media televisi dan video, dan keterampilan praktis yang berkenaan dengan produksi media video. Dalam proses pembelajaran, para peserta didik akan mempelajari semua tahap pembuatan karya film dan video mulai pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Dalam hal ini dibutuhkan kreatifitas peserta didik dalam merancang sebuah karya video yang menarik untuk ditonton.

Penggunaan media dalam pendidikan di era ini sudah sangat banyak di terapkan dalam pembelajaran. Jenis-jenis media yang ada juga tergolong variatif, yaitu; (1) media *audio* yaitu media penyampaian pesan melalui suara seperti radio dan perekam pita magnetik (2) media *visual* yaitu media penyampaian pesan melalui image atau gambar seperti diagram, grafik, *slide*, foto atau *filmstrip* (3)

Doli Ega Simarmata, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN VIDEO DI SMK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

media *audio visual* yaitu gabungan dari media *audio* dan media *visual* yang merupakan media penyampaian pesan melalui suara sekaligus gambar bahkan gambar yang bergerak seperti *video*.

Menurut Haney dan Ulmer (1981) dalam Miarso (2004) media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Media tersebut adalah gambar hidup seperti (film) dan televisi / *video*.

Nurjaya dalam penelitiannya (2006, hlm.97) mengungkapkan bahwa *Video tutorial* dapat menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, namun secara khusus memiliki tujuan untuk penyebaran informasi. Kegunaan lain dari *video tutorial* ialah mampu mengajak peserta didik untuk mendapatkan pengalaman pribadi secara langsung dari sebuah proses. Hal ini biasanya disajikan dalam bentuk program pendek, dimana dalam penelitian ini pun berupa *video tutorial* yang memiliki durasi pendek.

Dengan perkembangan teknologi dan informasi di era ini, memungkinkan *video tutorial* menjadi salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai salah satu bentuk media gambar gerak yang disertai *audio* dengan penyajian yang lebih variatif, penggunaan media ini akan memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan dengan media-media lainnya. Pemanfaatan media *video tutorial* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan berpikir kreatif peserta didik, sehingga berdampak pada peserta didik dalam memperoleh pengalaman yang lebih mendalam mengenai sebuah proses yang dilakukannya.

Melihat pemaparan keseluruhan diatas, peneliti melakukan studi pendahuluan ke SMK Pasundan 3 Bandung. Hasil dari wawancara dengan Luqman Ginanjar yang bertugas sebagai guru mata pelajaran teknik pengolahan video bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran di SMK Pasundan 3 Bandung. Pemanfaatan media pembelajaran sudah cukup baik namun kurang adanya variasi serta media yang dapat merangsang proses berpikir kreatif peserta didik. Salah satu bentuk permasalahan aspek berpikir kreatif pada aspek berpikir lancar (*fluency*) peserta didik masih kurang lancar dalam mengemukakan gagasannya hal ini terbukti dari keterlambatan siswa pada saat

pengumpulan tugas, kemudian pada aspek luwes (*flexibility*) serta berpikir asli (*originality*) peserta didik masih kurang, hal ini terbukti pada keragaman tugas akhir berbentuk video hanya 9 peserta didik dari 25 yang memberikan video secara beragam sementara sisanya cenderung sama. Sementara pada aspek berpikir mendalam (*elaboration*) peserta didik masih kurang dalam menghasilkan video yang sesuai dengan script seperti durasi video seharusnya didalam script 7 menit namun hasilnya menjadi 4 menit, ini menunjukkan peserta didik masih kurang mendalami proses perencanaannya sampai kepada proses editing. Berdasarkan hal tersebut ditemukan bahwa siswa masih kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilihat dari 4 aspek kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Secara garis besar, Luqman Ginanjar mengatakan bahwa para peserta didik kurang memahami secara mendalam *software* yang ada serta kelebihan *tools-tools* pada aplikasi disertai fungsinya hingga menyebabkan hasil video para peserta didik menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik serta memberikan rangsangan untuk membangkitkan pola berpikir kreatif peserta didik dalam mengolah bahan *video* yang kurang maksimal salah satunya ialah dengan media pembelajaran digital.

Penggunaan media video tutorial pada kegiatan proses pembelajaran mata pelajaran teknik pengolahan video dirasa penting untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada proses editing dalam menghasilkan karya media video. Pada proses editing, kreativitas tentu saja memiliki peranan penting untuk menunjang ide serta konsep inovatif peserta didik. Dengan terlebih dahulu menonton media video tutorial tentunya akan menstimulus kemampuannya dalam proses editing sehingga mampu berkreasi sedemikian rupa melahirkan produk video yang menarik serta sesuai dengan rancangan skenario.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, salah satunya berasal dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ilham Baharuddin (Vol.2 No.2 Tahun 2014) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan” mengungkapkan bahwa (1) Minat belajar matematika peserta didik kelas XI 3 SMA

Negeri 1 Bajo sebelum diberikan media video tutorial berada pada kategori sedang dengan rata-rata 84,88 sementara setelah diberikan media video tutorial masih tetap berada pada kategori sedang dengan rata-rata 89,06 dari nilai ideal 120; (2) terdapat peningkatan hasil belajar, sebelum diberikan media video tutorial berada pada kategori sangat rendah dengan rata-rata 33,75 sedangkan setelah diberikan media video tutorial meningkat menjadi kategori sedang dengan rata-rata 78,25 dari nilai ideal 100.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ales Ujezdsky (ICTE Journal, 2014) yang berjudul “*Creation Of Educational Video Tutorials And Their Use In Education*” mengungkapkan bahwa penerapan teknologi informasi modern dalam bidang pendidikan semakin meningkat. Contohnya adalah video tutorial, dimana video tutorial merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang paling efektif dalam mengajarkan siswa untuk mengenal tata cara menggunakan sebuah aplikasi. Dengan perkembangan teknologi dan informasi seseorang dengan mudah untuk merancang sebuah video tutorial, namun yang harus diperhatikan adalah konten serta teknik perekaman yang harus di rancang dengan baik agar dapat berguna didalam pembelajaran. Video tutorial juga haruslah disertai dengan suara serta teks agar semua orang dapat menggunakannya, seperti seorang tunarungu tetap dapat mengikuti video tutorial melalui teks yang terdapat pada video walaupun ia tidak dapat mendengarkan suara rekaman/narasi. Mahasiswa Departemen Informasi, Komunikasi dan Teknologi di Universitas Ostrava akan menghasilkan sebuah video tutorial pada saat mereka ingin menyelesaikan studi sarjana yang mana nantinya hasil mereka akan digunakan dalam kursus di departemen seperti kursus *digital video* dan *digital photography*.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti ingin mengetahui apakah *video tutorial* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengkaji “Pengaruh penggunaan media *video tutorial* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran *teknik pengolahan video* di SMK Pasundan 3 Bandung”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara yang menggunakan media video tutorial dengan metode demonstrasi pada mata pelajaran teknik pengolahan video di SMK?”.

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah, secara terperinci identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek berpikir kelancaran (*fluency*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek berpikir keluwesan (*flexibility*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek berpikir merinci (*elaboration*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*?
- 4) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek berpikir keaslian (*originality*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran teknik pengolahan video di SMK.

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek kelancaran (*fluency*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*
- 2) Mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek keluwesan (*flexibility*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*
- 3) Mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek elaborasi (*elaboration*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*
- 4) Mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek keaslian (*originality*) antara peserta didik yang menggunakan *video tutorial* dengan peserta didik yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan tentang pengaruh penggunaan media *video tutorial* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran *teknik pengolahan video*. Penelitian ini secara khusus diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar yang dipaparkan seperti dibawah ini:

##### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau sebagai bahan kajian terhadap penggunaan media pembelajaran terutama media *video tutorial* secara maksimal di sekolah menengah kejuruan.

##### **1.4.2 Manfaat praktis**

- 1) Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan setiap tugasnya.

Doli Ega Simarmata, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN VIDEO DI SMK**

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

- 2) Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas serta mengatasi permasalahan dalam pembelajarannya.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan mampu menjadi sebuah referensi bagi sekolah dalam proses pembelajaran menggunakan *video tutorial* sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi sebuah sumbangan pemikiran dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan media-media pembelajaran yang inovatif.