

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan tujuan khusus mempersiapkan lulusannya siap bekerja. Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai 9 bidang keahlian diantaranya bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, energi dan pertambangan, teknologi informasi dan komunikasi, kesehatan, dan pekerjaan sosial, agribisnis dan agroteknologi, kemaritiman, bisnis dan manajemen, pariwisata, dan yang terakhir seni dan industri kreatif.

SMK bidang keahlian seni dan industri kreatif terdapat mata pelajaran Dasar-dasar Desain, mata pelajaran tersebut termasuk mata pelajaran yang fundamental di sekolah kejuruan seni dan kriya. Mata pelajaran Dasar-dasar desain mempelajari tentang konsep, proses, apresiasi, analisis, realisasi, dan evaluasi desain dalam pengembangan karya seni rupa dan kriya secara konstruktif dan kreatif. Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain bagi siswa lebih diarahkan pada desain produk kerajinan meskipun kaidah yang digunakan sebagai sumber teorinya merupakan teori dasar-dasar desain atau dasar-dasar tata rupa secara umum. Mata pelajaran ini termasuk pelajaran teori.

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar desain, pada prosesnya guru memulai aktifitas belajar dengan berdoa, absensi dan menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik serta mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari apakah sudah mengerti atau belum, dan menjelaskan kembali tujuan serta garis besar kompetensi yang akan dicapai. Masuk pada tahap proses penyampaian materi guru menggunakan metode *cooperative learning*, demonstrasi dan berbantuan

media gambar dengan maksud memotivasi peserta didik agar menjadi lebih aktif menggali informasi serta mampu merangsang kreativitas. Selain itu, guru selalu memperhatikan sikap seperti jujur, teliti, disiplin, dan kerja sama. Pada tahap pengumpulan data guru menggunakan penilaian otentik berdasar pada fakta. (Presentasi+diskusi, project, portopolio).

Pada setiap kegiatan pembelajaran tidak bisa dipungkiri pasti ada suatu masalah baik dari guru, peserta didik dan media yang digunakan. Kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah karakter peserta didik, karakter yang beragam menyebabkan guru harus mencari irisan persamaan karakter peserta didik untuk mengetahui penerapan metode dan media pembelajaran, perumusan strategi pendekatan yang diterapkan. Adapun kesulitan peserta didik dalam pembelajaran dasar-dasar desain adalah latar belakang siswa kelas X menganggap bidang seni atau desain itu sederhana, padahal ketika dipelajari membutuhkan keseriusan dan kemampuan berpikir kreatif yang baik guna mencapai kompetensi keahlian. Dalam hal pengembangan media pembelajaran cenderung kurang berkembang disebabkan tidak adanya tim khusus pengembang media.

Pembelajaran dasar-dasar desain menuntun peserta didik agar mampu melakukan rakayasa desain. Kepekaan merancang sebuah desain lahir dari suatu proses kreatif kemudian melahirkan karya yang baik dan mempunyai nilai tambah. Kemampuan berpikir kreatif bagi setiap peserta didik SMK bidang seni dan kriya merupakan hal yang mutlak dan penting untuk dikuasai. Slameto (dalam Putra, Irwan,Vionanda, 2012) berpendapat bahwa “Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada”. Kompetensi individu kreatif dari seorang peserta didik sekolah seni menjadi sangat penting dalam mewujudkan karya yang bagus, karena suatu karya produk harus dipresentasikan dan dikomunikasikan ke orang lain dalam bentuk ide, gagasan, atau visual

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**  
***EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA  
DESAIN***

yang kreatif. Desain yang unik dan efektif dapat dihasilkan oleh individu yang mampu berpikir kreatif .

Pada dasarnya berpikir kreatif adalah sebuah proses (bukan hasil) untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dan memiliki kemampuan untuk menciptakan hal yang baru dari gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan. Setiap individu mampu berpikir karena dengan berpikir individu mampu memecahkan masalah yang dihadapi baik masalah kecil atau besar, internal individu maupun eksternal. Keterampilan berpikir peserta didik sangat dipengaruhi oleh lingkungan dimana mereka belajar. Menurut Munandar (2002, hlm. 65) “suatu sistem penilaian proses yang tercermin dalam kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*) dalam berpikir”.

Penjelasan tersebut sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Tasikmalaya pada tanggal 27 Februari 2017, dari hasil wawancara dengan Bapak Darul Efendi S.ST selaku guru mata pelajaran dasar-dasar desain, peneliti menemukan beberapa indikasi masalah diantaranya latar belakang siswa berbeda-beda, kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek kelancaran (*fluency*) cenderung kurang dalam mengungkapkan gagasan kurangnya menurunkan banyak ide, aspek kelenturan (*flexibility*) masih kurang, dimana peserta didik belum mampu memberikan gagasan yang beragam dan sulit mengubah perspektif, aspek orisinalitas (*originality*) dalam berpikir peserta didik cenderung pasif tidak melahirkan sesuatu yang baru dari gabungan unsur/elemen desain contoh ketika peserta didik disuruh menggali ide dari unsur titik cenderung monoton tidak membuat terobosan baru, aspek mengelaborasi (*elaboration*) kurangnya wawasan sehingga peserta didik belum mampu mengembangkan ide dari suatu ide misalnya dalam hal menggambarkan suasana ketenangan peserta didik menggunakan warna merah atau kuning tidak menggunakan warna biru, karena itu penggunaan warna yang menggambarkan suasana tidak sesuai dengan emosi. Selain itu, peserta didik cenderung membutuhkan waktu

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**  
**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN**  
**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA**  
**DESAIN**

lama untuk mencapai kompetensi dalam bidang seni dan penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana.

Dewasa ini, dengan segala terobosan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, kreatifitas sangatlah diperlukan. Oleh karena itu kreativitas merupakan hal yang penting dalam rangka menjawab masalah dan persaingan global. Dengan begitu Sumber Daya Manusia di Indonesia haruslah memiliki pemikiran kreatif terutama pada kalangan pelajar. Adapun survey yang membuktikan minimnya generasi kreatif dapat dilihat dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Ekonomi Kreatif (2014, hlm.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 pemikiran kita terhadap peringkat Global Creativity Index (GCI) Indonesia di dunia brada pada peringkat 81 dari 82 negara.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berasumsi apabila ingin meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, guru atau pendidik apabila menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana peserta didik cenderung membutuhkan waktu lama untuk dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Apalagi terkait kompetensi bidang seni dan kriya yang secara kasat mata dianggap hal biasa, akan tetapi memiliki karakteristik khusus, sehingga diperlukan keseriusan dan cara belajar yang baik dan khusus agar capaian pembelajaran lebih maksimal dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat berkembang dengan baik. Adapun media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut,

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**  
***EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN***

penulis menganggap masih pada kategori konvensional dan hanya sebagian kecil menggunakan media berbantuan komputer yakni dengan *power point*, padahal sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer dan LCD proyektor) di masing-masing Program Keahlian sudah memadai.

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan paradigma pendidikan sudah berubah, dimana guru bukan hanya menjadi satu-satunya sumber informasi dalam kegiatan belajar, akan tetapi menjadi salah satu sumber dari beberapa sumber informasi dari sekian banyak sumber lain yang semestinya digunakan guna menunjang pencapaian hasil pembelajaran lebih maksimal dan optimal. Pemilihan media yang tepat dan lebih interaktif diharapkan mampu menjadi stimulus yang baik terhadap proses pembentukan cara, gaya, dan daya pikir kreatif dari setiap peserta didik. Seorang seniman yang bernama Pablo Picasso menyimpulkan bahwa “ *All children are artist. The problem is how to remain an artist once he grows up?*” Berarti proses pembelajaran yang berlangsung seyogyanya dapat menumbuh kembangkan potensi yang sudah dimiliki oleh setiap peserta didik. Begitu juga dengan Sudarma (2013, hlm.17) menyimpulkan bahwa “bila orang kreatif ditanya mengenai makna kreativitas, dia akan mampu mengemukakan pandangan kreatifnya sendiri”.

Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang menjadi sumber informasi alternatif dalam membantu menyampaikan materi. Keberadaan komputer saat ini telah banyak membantu di ranah pendidikan dan membantu menaikkan mutu pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan mempermudah menerima materi. Media pembelajaran lebih mampu menarik perhatian dan adanya interaktivitas. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat multimedia interaktif, karena dirasa cocok menjadi salah satu solusi permasalahan belajar .

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**  
***EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN***

Multimedia pembelajaran merupakan media yang diharapkan dapat membantu memaksimalkan dan mengoptimalkan peran pendidik (mendidik, mengajar, melatih) menjadi lebih efektif. Multimedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang didesain peneliti untuk memaksimalkan tingkat komunikatif antara komunikator dengan komunikan, sehingga *feedback* yang dihasilkan semakin baik. Komunikasi dua arah yang dimaksud artinya media memberikan kesempatan peserta didik untuk memberi respon. Adanya media pembelajaran interaktif diharapkan proses pembelajaran menjadi menarik, lebih interaktif, lebih efektif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan sikap dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan serta merangsang peserta didik untuk dapat berpikir kreatif.

Terdapat penelitian terdahulu yang sudah mengkaji tentang multimedia pembelajaran, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sholahudin Al Ghofari dan Trie Hartiti Retnowati dalam jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Kreativitas Desain Produk Keramik Mahasiswa Pendidikan Seni Kerajinan UNY” menjelaskan bahwa “penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas desain produk kerajinan keramik mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan UNY”.

Berdasarkan uraian di atas tentang media pembelajaran, peneliti mencoba mengembangkan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar desain. Dengan media Multimedia Interaktif diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih efisien, efektif, hemat, serta lebih merangsang berpikir kreatif dibanding media konvensional. Adapun judul dari penelitian yang dimaksud adalah: “Efektivitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Elemen Seni Rupa Desain”

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**  
**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN**  
**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA**  
**DESAIN**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Rumusan Masalah Umum  
Bagaiamanakah efektivitas Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi elemen seni rupa desain.
2. Rumusan Masalah Khusus
  - a. Bagaiamanakah efektivitas Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir lancar (*fluency*) pada materi elemen seni rupa desain?
  - b. Bagaiamanakah efektivitas Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir luwes (*flexibility*) pada materi elemen seni rupa desain?
  - c. Bagaiamanakah efektivitas Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir merinci (*elaboration*) pada materi elemen seni rupa desain?
  - d. Bagaiamanakah efektivitas Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir original (*originality*) pada materi elemen seni rupa desain?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan utama dalam penelitian ini adalah menguji keefektifan penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi elemen seni rupa desain.

Adapun Tujuan Khususnya adalah:

1. Menguji keefektifan Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**

***EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN***

Universitas Pendidikan Indonesia | perpustakaan.upi.edu

peserta didik aspek berpikir lancar (*fluency*) pada materi elemen seni rupa desain

2. Menguji keefektifan Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir luwes (*flexibility*) pada materi elemen seni rupa desain.
3. Menguji keefektifan Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir merinci (*elaboration*) pada materi elemen seni rupa desain.
4. Menguji keefektifan Multimedia Interaktif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir original (*originality*) pada materi elemen seni rupa desain.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam lingkup pendidikan, baik secara formal maupun nonformal.

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga kreativitas peserta didik dapat meningkat.

###### b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pendidik tentang media pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**

***EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN***

Universitas Pendidikan Indonesia | perpustakaan.upi.edu

menjadi lebih menarik dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didiknya dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah informasi, wawasan pengembangan media pembelajaran dan menjawab pertanyaan untuk memecahkan masalah belajar dan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang Multimedia Interaktif.

## **E. Sistematika Penulisan Skripsi**

Adapun sistematika penulisan pada skripsi ini, yaitu:

**BAB I PENDAHULUAN**, menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

**BAB II LANDASAN TEORI**, pada bab ini mendeskripsikan teori yang mendukung dalam penelitian ini, meliputi media pembelajaran, Multimedia e-Tutor Elpades, Berpikir Kreatif.

**BAB III METODE PENELITIAN**, menjelaskan metode yang digunakan pada penelitian, seperti populasi dan sampel, lokasi penelitian, metode penelitian dan esain penelitian, definisi operasional, pengembangan instrumen penelitian, parameter pengukuran dan teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, menjelaskan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan dari penelitian.

**Gugun Gunawan Sapii, 2018**

***EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN***

Universitas Pendidikan Indonesia | perpustakaan.upi.edu

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI, kesimpulan dan rekomendasi, daftar pustaka dan lampiran.

Gugun Gunawan Sapii, 2018  
*EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA  
DESAIN*

Universitas Pendidikan Indonesia | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)