

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya bahkan dapat memajukan bangsa. Seiring majunya teknologi, pendidikan juga semakin maju, hal ini dibuktikan dengan semakin banyak penemuan baru di setiap harinya. Bagi negara maju untuk memajukan negaranya dan dapat bersaing dengan negara lain, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah memajukan pendidikannya.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran agar manusia dapat meningkatkan kemampuan dan potensi dirinya secara maksimal agar bermanfaat bagi manusia tersebut serta lingkungannya. Pendidikan menjadi sebuah bekal untuk manusia agar menjadi manusia yang bermanfaat karena tujuan dari manusia di kehidupan ini adalah menjadi manusia yang bermanfaat. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat bersaing dengan manusia lain dalam memajukan bangsa.

Perkembangan dunia yang cepat membuat pendidikan juga maju dengan cepat. Colin Rose (2012) berpendapat bahwa globalisasi menuntut manusia agar terus melakukan inovasi. Inovasi yang diutamakan adalah di bidang pendidikan karena dengan majunya pendidikan maka bidang-bidang yang lain di dunia juga akan ikut maju. Suksesnya kemajuan di abad 21 ditentukan oleh meningkatnya keterampilan-keterampilan yang tepat untuk menguasai kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian, dimana semua itu saling berhubungan.

Di abad 21 pekerjaan yang paling bernilai adalah pekerjaan otak dimana dibutuhkan bakat dan terlatih seperti di dunia seni atau olahraga. Pekerjaan yang berulang dan mekanis akan diambil alih oleh mesin-mesin yang dikendalikan komputer. Untuk itu manusia pada abad ini dituntut untuk berpikir cepat, kritis dan kreatif. Maka dalam pendidikan abad 21 peserta didik dijamin memiliki tiga keterampilan, yaitu keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi, dan dapat bekerja dan bertahan hidup dengan keterampilan.

Pendidikan abad 21 Colin Rose (2012) menjelaskan bahwa terdapat tiga konsep pendidikan, yaitu *21st century skills*, *scientific approach*, dan *authentic assesment*. Pada konsep keterampilan abad 21, terdapat tiga

keterampilan, yaitu keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan pembelajaran dan inovasi, dan keterampilan media dan teknologi informasi. Dalam keterampilan hidup dan berkarir terdapat lima aspek, yaitu fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan mandiri, interaksi sosial dan budaya, produktif dan akuntabilitas, kepemimpinan dan bertanggungjawab. Dalam keterampilan belajar dan berinovasi terdapat berpikir kritis dan mengatasi masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi. Sedangkan dalam keterampilan teknologi dan media informasi meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT.

Peserta didik diharapkan dapat keluar dengan menguasai aspek-aspek yang ada di dalam pendidikan abad 21. Secara keseluruhan peserta didik diharapkan dapat berinovasi, berkomunikasi dan memiliki kreativitas. Hal itu dapat menunjang peserta didik bertahan hidup di abad 21. Aspek yang ada dalam pendidikan abad 21 juga turut mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mencapai aspek tersebut. Hal ini didukung oleh *World Economic Forum* yang memaparkan bahwa kreativitas menduduki peringkat ke 3 dalam 10 keahlian yang dibutuhkan di tahun 2020.

## Top 10 skills

### in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

### in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity

Gambar 1.1 10 Keahlian yang Dibutuhkan Tahun 2020

*World Economic Forum: Future of Jobs 2018 Report* memaparkan bahwa keahlian yang dibutuhkan oleh Indonesia adalah kreativitas, orisinalitas, dan inisiatif, pemikiran analitis dan inovasi, strategi pembelajaran dan pembelajaran aktif, desain dan pemrograman teknologi, pemecahan masalah yang kompleks, kepemimpinan dan pengaruh sosial, kecerdasan emosional, pemikiran kritis dan analisis, penalaran, pemecahan masalah dan ideasi, sistem analisis dan evaluasi.

Kemampuan berpikir kreatif harus dikembangkan di abad 21 dimana era globalisasi berlangsung karena berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan manusia untuk bertahan hidup, melihat kembali bahwa pekerjaan yang akan bertahan di abad 21 adalah pekerjaan otak. Dengan berpikir kreatif belajar dapat menjadi lebih cepat dan lebih maju dari individu yang lain. Pemerintah Indonesia telah memasukkan kemampuan berpikir kreatif ke dalam UU Sistem Pendidikan Nasional RI No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa salah satu tujuan sistem pendidikan nasional adalah membentuk peserta didik menjadi manusia yang dapat berpikir kreatif. Menurut Lee (2005) kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat hal baru dan hal-hal yang berguna.

Berpikir kreatif menurut Anwar (2012) membuat peserta didik melihat cara baru dan mengerjakan sesuatu yang memuat empat aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexybility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*). Didukung oleh Munandar (1999) yang mendeskripsikan bahwa berpikir kreatif memuat unsur-unsur, seperti berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir orisinal. Selaras dengan pendapat sebelumnya *Asia Society Partnership for Global Learning* (dalam Fatah & Suryadi, 2016) kreativitas menjadi hal penting dalam pendidikan abad 21, dimana banyak negara di dunia mengembangkan kompetensi ini sebagai dasar kemampuan yang harus dimiliki.

Berpikir kreatif sebagai salah satu tujuan pendidikan nasional karena berpikir kreatif merupakan bekal untuk seseorang agar dapat bertahan di abad 21. Di Indonesia berpikir kreatif masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari *Global Creativity Index* tahun 2015 dimana Indonesia menduduki peringkat ke 115 dari 139 negara.

THE GLOBAL CREATIVITY INDEX					
Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	Global Creativity Index
111	Pakistan	100	110	54	0.240
111	Kyrgyz Republic	100	74	94	0.240
113	Cambodia	87	118	78	0.213
114	Tajikistan	106	90	85	0.205
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	Marocco	78	98	120	0.178

Gambar 1.2 Global Creativity Index

Willma Sitti Patimah, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

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

Pengembangan berpikir kreatif harus terus ditingkatkan karena merupakan salah satu aspek yang penting pada era globalisasi ini. Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru sebagai pendidik juga turut serta dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini membuat guru dituntut untuk meningkatkan keterampilannya dalam melaksanakan pembelajaran kreatif dimana guru harus mencari cara agar materi yang ditangkap oleh peserta didik lebih bermakna dan berkesan.

Era ini teknologi semakin mengalami kemajuan. Majunya teknologi ini membuat sekolah memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penunjang penyampaian materi dalam pembelajaran. Hal ini tentu dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan. Memaksimalkan penggunaan media dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti bulan Februari 2019. Ada beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 2 Bandung. Pemanfaatan media pembelajaran kurang baik karena guru masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media visual berbasis teks berupa *power point* sehingga kurang merangsang siswa dalam berpikir kreatif. Padahal seharusnya guru mempertimbangkan untuk menggunakan media yang lebih baik agar pembelajaran dapat bermakna.

Memaksimalkan media pembelajaran pada proses pembelajaran dirasa perlu karena menurut Edgar Dale semakin konkrit media yang digunakan semakin besar pula pengalaman belajar siswa. Sebagai teknologi pendidikan untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya media pembelajaran agar dapat membuat pembelajaran semakin bermakna dengan memanfaatkan teknologi saat ini dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran memiliki jenis yang variatif, antara lain media audio yang menyampaikan pesan melalui suara, media visual yang menyampaikan pesan melalui gambar, dan media audio visual yang menyampaikan pesan melalui gabungan suara dan gambar bahkan gambar yang bergerak.

Media yang dapat menyampaikan informasi dalam lima bentuk seperti gambar, garis, simbol, suara dan gerakan adalah media yang paling canggih. Media tersebut merupakan gambar yang bergerak dan hidup seperti film dan televisi menurut Haney dan Ulmer dalam Miarso (2004). Menurut Hibra & Hakim (2019) video merupakan salah satu bentuk dari audio dan visual yang digunakan sebagai media pembelajaran. Media

*video* tutorial dapat menjadi alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa, sehingga pembelajaran dapat berkesan dan memberikan pengalaman lebih.

*Video* tutorial dapat menyajikan realita melalui berbagai macam cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, namun secara khusus memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi. Selain itu *video* tutorial berguna untuk mengajak peserta didik mendapatkan pengalaman pribadi dari sebuah proses. Menurut Habley dan McClanahan (dalam Brecht, 2012) mengidentifikasi tutorial sebagai salah satu dari lima faktor penting untuk meningkatkan kesuksesan akademik peserta didik dan dalam bidang pelatihan. Sehingga dengan belajar menggunakan tutorial dapat meningkatkan kemampuan siswa, salah satunya dengan menggunakan media *video* tutorial yang menjelaskan pembelajaran dengan karakteristik *video* yang perlahan, penjelasan *step by step*, dan dapat diulangi kembali sangat memudahkan siswa dalam membangun pengetahuan mengenai ilmu baru.

Peneliti memilih tempat penelitian berdasarkan hasil pertimbangan, dimana keadaan sarana dan prasarana di sekolah belum memadai untuk menggunakan media pembelajaran yang variatif dan guru yang bersangkutan belum dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Guru di sekolah saat ini masih melaksanakan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional dimana guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.

Peneliti mempertimbangkan dalam melaksanakan penelitian di SMK Negeri 2 Bandung berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Sebagaimana isi kompetensi inti 4 dalam kurikulum 2013 jenjang SMK pada kelas X bahwa peserta didik mampu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menurut Bapak Iman selaku guru mata pelajaran dasar desain grafis, kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran ini tergolong rendah karena terdapat permasalahan pada aspek berpikir lancar (*fluency*) peserta didik dalam mengemukakan gagasannya, hal ini dibuktikan oleh keterlambatan peserta didik dalam mengumpulkan tugas, kemudian aspek luwes (*flexibility*) serta berpikir asli (*originality*) peserta didik masih kurang, hal ini dibuktikan oleh keragaman tugas akhir

berbentuk desain kombinasi gambar bitmap dan vektor, hanya 11 peserta didik dari 30 yang memberikan tugas beragam sementara sisanya cenderung sama.

Penggunaan media *video* tutorial diharapkan proses pembelajaran mata pelajaran dasar desain grafis dapat menstimulus kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses mendesain kombinasi gambar bitmap dan vektor. Dengan diberikan media *video* tutorial tentu akan menstimulus kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses mendesain kombinasi gambar bitmap dan vektor sehingga mampu berkreasi sedemikian rupa melahirkan produk desain grafis.

Dasar desain grafis merupakan mata pelajaran yang harus diikuti oleh seluruh siswa. Pada mata pelajaran ini, siswa akan mempelajari seluruh tahapan pembuatan desain grafis dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Dalam hal ini siswa membutuhkan kreatifitas dalam merancang sebuah desain grafis yang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, media *video* tutorial dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat. Media *video* tutorial yang memiliki bentuk media visual bergerak dan audio akan memberikan pengalaman lebih kepada peserta didik dibandingkan dengan media lainnya. Media *video* tutorial dapat menjadi alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa, sehingga pembelajaran dapat berkesan dan memberikan pengalaman lebih. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yogi Nur Cahyo Dinata yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Video* Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan pada Mata Pelajaran Menggambar dengan *autocad*” menemukan bahwa media pembelajaran *video* tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*, terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa yang menggunakan *video* tutorial lebih tinggi dibanding yang menggunakan media konvensional. Selain itu, didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hermansyah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Getaran dan Gelombang”. Proses pembelajaran akan berhasil jika adanya faktor yang saling mempengaruhi motivasi belajar siswa selain dari diri sendiri juga diperoleh dari lingkungan belajar seperti guru dan sumber belajar. Jika keduanya saling mempengaruhi maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan kondisi di lapangan dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai *video* tutorial dan kemampuan berpikir kreatif, peneliti ingin melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Bandung tentang

**Willma Sitti Patimah, 2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

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

pengaruh penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada subjek mata pelajaran dasar desain grafis. Penelitian yang diajukan berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Video* Tutorial Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bedasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah “Apakah penggunaan media *video* tutorial berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis?”

Adapun permasalahan khusus yang ingin dijawab dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif aspek berpikir lancar (*fluency*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif aspek berpikir luwes (*flexibility*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dibandingkan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif aspek berpikir rinci (*elaboration*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dibandingkan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif aspek berpikir orisinal (*originality*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Secara spesifik tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir lancar (*fluency*) antara siswa yang menggunakan *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis
2. Mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif pada siswa pada aspek berpikir luwes (*flexibility*) antara siswa yang menggunakan *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis
3. Mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek berpikir rinci (*elaboration*) antara siswa yang menggunakan *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis
4. Mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada aspek berpikir orisinal (*originality*) antara siswa yang menggunakan *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran dasar desain grafis

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kajian teori lebih lanjut terhadap penggunaan media pembelajaran berupa media *video* tutorial di SMK

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Siswa**

Sebagai bentuk informasi dan pengembangan pada proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **2) Bagi Guru**

Sebagai bentuk informasi dan pengembangan pada proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **3) Bagi Sekolah**

Sebagai bentuk referensi atau rujukan dalam proses pembelajaran menggunakan *video* tutorial sebagai media alternatif dalam pembelajaran.

#### **4) Bagi Peneliti Selanjutnya**

Sebagai referensi atau rujukan dalam mengembangkan penelitian sehingga penelitian dapat meningkat dan berkembang.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah (2018) yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab ini berisi pemaparan berkaitan alasan dilaksanakannya penelitian.

BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari subbab konsep belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran *video*, *video* tutorial, keterkaitan belajar dengan media pembelajaran *video*, berpikir kreatif, keterkaitan antara media pembelajaran *video* dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan hipotesis. Bab ini berisi pemaparan berkaitan dengan landasan dilaksanakannya penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian yang terdiri dari subbab desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data. Bab ini berisi pemaparan berkaitan dengan alur dilaksanakannya penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan yang terdiri dari subbab deskripsi temuan penelitian, analisis data, dan pembahasan temuan penelitian. Bab ini berisi tentang pemaparan berkaitan dengan deskripsi hasil penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang terdiri dari subbab simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini berisi tentang hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi penelitian atas penelitian yang telah dilakukan.