

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki Era Revolusi Industri 4.0 maka pendidikan merupakan suatu hal yang bersifat primer untuk mencetak generasi yang siap bersaing di era digital seperti saat ini. Pendidikan yang baik tentunya akan terealisasi jika didukung dengan proses pembelajaran yang memiliki kualitas yang mumpuni. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan secara spesifik”. Dewasa ini telah banyak perhatian yang khusus ditujukan guna mengembangkan serta meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Berangkat dari hal tersebut, jika suatu bangsa ingin menjadi bangsa yang maju maka ada beberapa hal yang dirasa perlu untuk dilakukan pembenahan, salah satunya adalah membenahi sistem pendidikan secara simultan. Karena dengan sistem pendidikan yang baik, tentunya tidak mustahil jika usaha ini mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang dibekali dengan kualitas yang mumpuni untuk memajukan bangsanya sendiri. Dewasa ini sendiri sektor pendidikan di Indonesia memang sedang gencar-gencarnya dilakukan pembenahan, dengan berbagai macam inovasi dari segi model, metode, strategi, media dan bahkan hingga kurikulum yang turut pula dibenahi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu jenjang pendidikan menengah dengan memiliki tujuan khusus yaitu mempersiapkan lulusan yang terampil dan siap bekerja. Hal ini mengacu pada isi dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 15 yang menerangkan jika pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki beberapa bidang keahlian, salah satunya adalah bidang keahlian multimedia. Sekolah Menengah

Kejuruan Negeri 2 Kota Bandung salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat memiliki bidang keahlian multimedia.

Bidang keahlian multimedia sendiri terdiri dari beberapa mata pelajaran yang memiliki nilai fundamental salah satunya adalah mata pelajaran Teknik Pengolahan *Video*. Mata pelajaran Teknik Pengolahan *Video* merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh para siswa program keahlian multimedia kelas XII dengan tujuan yang diharapkan dari mata pelajaran ini adalah peserta didik memiliki pengetahuan, wawasan, dan pemahaman baik itu secara konsep tentang karakteristik media *video*, maupun keterampilan praktis yang berkaitan dengan produksi sebuah media *video*.

Mata pelajaran Teknik Pengolahan *Video* sendiri memiliki beberapa materi yang beragam mulai dari Teknik Produksi *Video*, Teknik Audio Visual, Teknik Pengambilan Gambar, dan Teknik *Editing Video*. Materi Teknik *Editing Video* merupakan materi yang mempelajari bagaimana cara mengolah satu atau beberapa file *video* yang ada dengan maksud untuk menciptakan suatu produk *video* versi terbaru, dari satu atau beberapa *video* yang sebelumnya tidak tersusun secara utuh. Pada awal mulanya proses kegiatan pembelajaran materi Teknik *Editing Video* guru memulainya dengan proses mengulas (*review*) tentang materi yang sudah dipelajari dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa serta menjelaskan kembali tujuan serta garis besar tentang sebuah kompetensi yang akan dicapai.

Dalam proses penyampaian materi pada mata pelajaran Teknik Pengolahan *Video* yang biasa dilakukan oleh guru adalah menggunakan metode *cooperative learning*, demonstrasi dan berbantuan media proyektor dengan maksud siswa dapat mengikuti langkah-langkah yang dilakukan oleh guru. Dalam proses belajar tidak dapat dipungkiri jika terdapat masalah baik itu berasal dari guru, siswa, atau bahkan media yang digunakan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah peneliti laksanakan di SMK Negeri 2 Kota Bandung pada tanggal 15 Oktober 2018, dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknik Pengolahan *Video*, didapatkan keterangan bahwa dalam proses pembelajaran sebelumnya pernah diterapkan

pembelajaran dengan menggunakan media *video* tutorial. Media *video* tutorial sejatinya merupakan suatu presentasi berbentuk *video* yang menjelaskan tentang langkah-langkah untuk mengerjakan suatu hal yang erat kaitannya dengan pembelajaran. *Video* tutorial ini sendiri memiliki karakteristik yang dapat dilihat atau diputar secara berulang untuk dapat membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Walaupun pembelajaran dengan menggunakan media *video* tutorial pernah diterapkan, akan tetapi menurut narasumber, hal tersebut dirasa kurang efektif karena terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu tidak sesuainya perangkat lunak (*software*) yang ada pada materi media *video* tutorial tersebut dengan perangkat lunak (*software*) yang digunakan para siswa dalam praktik materi Teknik *Editing Video*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oujezdsky (2014) pun mengungkapkan bahwa penerapan teknologi informasi modern dalam bidang pendidikan semakin meningkat. Salah satu contohnya adalah media *video* tutorial, dimana *video* tutorial merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang paling efektif dalam mengajarkan siswa untuk mengenal tata cara menggunakan sebuah aplikasi.

Oleh karena itu *video* tutorial yang dipilih pada penelitian ini disesuaikan dengan perangkat lunak (*software*) yang digunakan oleh siswa. Sehingga nantinya penggunaan media *video* tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara efektif pada materi Teknik *Editing Video*.

Berpikir kreatif merupakan proses untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan yang baru serta memiliki kemampuan untuk menciptakan beberapa hal yang baru yang sebelumnya belum pernah terwujudkan. Setiap individu mampu berpikir. pasalnya melalui berpikir, individu dapat memecahkan masalah yang dihadapinya baik itu masalah kecil maupun besar. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Munandar (2002, hlm. 65), “kemampuan berpikir kreatif adalah suatu sistem penilaian proses yang tercermin dalam kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*) dalam berpikir”. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, peneliti pun mencoba mengkaji “Efektivitas

penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Teknik *Editing Video* di SMK Negeri 2 Kota Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, antara lain adalah rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus sebagaimana yang dimuat dalam beberapa poin di bawah ini:

1. Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media *video* tutorial dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara efektif jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video* ?”.
2. Sedangkan untuk rumusan masalah secara khusus yaitu :
 - a. Apakah terdapat perbedaan keefektifan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa aspek berpikir lancar (*fluency*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video* ?
 - b. Apakah terdapat perbedaan keefektifan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa aspek berpikir keluwesan (*flexibility*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video* ?
 - c. Apakah terdapat perbedaan keefektifan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa aspek berpikir keterperincian (*elaboration*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video* ?
 - d. Apakah terdapat perbedaan keefektifan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa aspek berpikir keaslian (*originality*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan daripada penelitian ini peneliti bagi menjadi dua antara lain tujuan penelitian secara umum dan juga tujuan penelitian secara khusus sebagaimana yang tercantum pada poin-poin dibawah ini:

Luthfianda Ramawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI TEKNIK EDITING VIDEO DI SMK

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

1. Tujuan penelitian ini secara umum yakni untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Teknik *Editing Video* di SMK Negeri 2 Bandung.
2. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Guna mengetahui apakah ditemukannya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir kelancaran (*fluency*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video*.
 - b. Guna mengetahui apakah ditemukannya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir keluwesan (*flexibility*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video*.
 - c. Guna mengetahui apakah ditemukannya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir keterperincian (*elaboration*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video*.
 - d. Guna mengetahui apakah ditemukannya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir keaslian (*originality*) antara siswa yang menggunakan media *video* tutorial dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada materi Teknik *Editing Video*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan mencacu pada tujuan penelitian di atas, maka hasil dari pada penelitian ini diharapkan dapat mengungkap sebuah fakta tentang efektivitas penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Teknik *Editing Video*. Selain daripada itu penelitian ini pun tentunya diharapkan dapat dijadikan sebuah media edukasi bagi yang dikhususkan untuk masyarakat luas serta memberikan dampak positif yang besar sebagaimana dipaparkan di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ataupun sebagai bahan kajian penggunaan media pembelajaran terutama media *video* tutorial dengan maksimal pada sekolah menengah kejuruan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa khususnya dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tak hanya mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, namun juga siswa dapat mengasah kreatifitasnya.
- b. Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi positif kepada guru sehingga kelak akan mampu meningkatkan mutu serta mengatasi kesenjangan dalam media pembelajarannya.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi sekolah dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan suatu pemikiran baru dalam proses pembelajaran untuk kelak menghasilkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di masa yang akan datang.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penelitian ini memiliki sebuah sistematika penulisan skripsi. Adapun sistematika pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI,

Pada bab ini memuat suatu teori secara deskriptif. Adapun teori yang dimuat dalam bab ini adalah teori yang relevan meliputi media pembelajaran, Media *Video* Tutorial, serta Berpikir Kreatif.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan pada penelitian, seperti halnya populasi dan sampel, lokasi penelitian, metode penelitian dan desain penelitian, definisi operasional, pengembangan instrumen penelitian, parameter pengukuran dan juga teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil penelitian yang di dalamnya terdapat analisis data beserta hasilnya dan juga pembahasan dari penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan dan rekomendasi, serta daftar pustaka dan juga lampiran-lampiran yang terkait dengan penelitian.