

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Hal demikian tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) berdampak pada semua lini kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan iptek tersebut secara proporsional. Dalam Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (1)

“dinyatakan bahwa salah satu tujuan Sistem Pendidikan Nasional adalah membentuk manusia yang kreatif oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan kreativitas siswa”.

Pengembangan kreativitas anak tentunya diperlukan media yang tepat untuk menciptakan sebuah pemikiran yang kreatif. Perkembangan teknologi yang pesat mendasari perkembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, Hamidjojo dan Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Penelitian yang dilakukan oleh Kenedi dalam jurnal Vol. 3 (2017), menyatakan jika pengembangan kreativitas siswa disekolah, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki guru untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru,

cara-cara baru, model baru dalam pembelajaran agar siswa menjadi kreatif, bukan membuat siswa menerima saja yang diajarkan guru.

Kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara maksimal, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Hal ini merupakan konsekuensi dari cara mengajar guru yang cenderung tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga tidak dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri (Budiarti dalam jurnal Vol 3 2015). Menurut Dale dalam Sukiman (2012 : 32) bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan indera lainnya sebesar 12%. Proses belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai media pembelajaran memberikan dampak tiga kali lebih kuat dan mendalam daripada hanya menggunakan kata-kata atau ceramah. Sementara apabila gambar dan kata-kata dipadukan, maka dampaknya akan lebih kuat, karena pembelajaran yang dapat memadukan kata-kata dan gambar diyakini dan terbukti memberikan peran penting dalam menunjang efektifitas pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Harapannya dengan pemilihan media yang sesuai dan interaktif dapat berpengaruh terhadap sikap antusias siswa dalam berpikir kreatif dan tertarik untuk memecahkan masalah. Menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2007 : 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Selain itu faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas (1) keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu, (2) evaluasi internal, (3) kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-

bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Rogers dalam Munandar, 1999)

Banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media (1) media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan dan cara mengoperasikan, (2) pengguna media memiliki alasan mengapa menggunakan media pembelajaran tersebut, (3) penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang konkrit, (4) media dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa (Sadiman dalam Riyana 2012 : 59-61). Dari beberapa faktor dapat diketahui penggunaan media pembelajaran merupakan komponen yang berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kenyataannya menurut Anderson dalam Sukiman (2012 : 28) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Dalam kegiatan pembelajaran interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui dengan adanya kelebihan maupun hambatan pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar guru untuk memperkaya wawasan siswa dan proses pengembangan kreativitas siswa. Mencermati indikator kreativitas maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kreativitas siswa pada indikator (1) kemampuan berpikir lancar sebanyak 57,7%, (2) kemampuan berpikir luwes sebanyak 58,3%, (3) kemampuan berpikir orisinal sebanyak 59,25%, (4) kemampuan berpikir memperinci sebanyak 49,53%, (5) kemampuan berpikir evaluatif sebanyak 50,5%.

Penelitian ini untuk mengetahui peran media pembelajaran terhadap pengembangan kreativitas siswa. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas tidak hanya berdasarkan teori dan kurikulum yang ada tetapi juga segala elemen yang mendukung proses pembelajaran. Pertama adalah ketersediaan

tenaga pendidik yang mumpuni sehingga dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Kedua kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru. Ketiga sarana dan prasarana yang mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga ilmu yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif memungkinkan seseorang mempelajari masalah yang dihadapi secara sistematis, menghadapi berbagai tantangan dengan cara yang terorganisir, merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang inovatif dan merancang solusi-solusi yang orisinal (Johnson 2001 : 100 dalam Jurnal Riset Pendidikan Matematika Vol 1 oleh Happy, Dkk)

Salah satu software animasi yang menarik untuk digunakan sebagai media presentasi yaitu *Powtoon* . Aplikasi ini merupakan web apps untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang lebih mudah. Media *powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis.

Sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari pada saat observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangdowo adalah memahami pemasaran produk pengolahan makanan awetan dari bahan pangan nabati secara langsung. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sehingga nantinya siswa dapat pula mengembangkan hasil dari pembelajaran ini untuk kehidupan sehari-harinya. Dengan kondisi yang telah disebutkan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* terhadap Kreativitas Siswa pada Matapelajaran Parakarya dan Kewirausahaan Kelas X di SMA Negeri 1 Karangdowo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Inovasi media pembelajaran belum digunakan secara optimal oleh guru.
2. Sebanyak 60% siswa bersikap pasif saat proses pembelajaran.
3. Kreativitas siswa rendah terhadap pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dikaitkan dengan judul di atas sangat luas, sehingga tidak mungkin dari lapangan permasalahan yang ada tersebut dapat terjangkau dan terselesaikan. Oleh karena itu untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang berbeda-beda terhadap judul diatas, maka perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah, sehingga persoalan yang akan diteliti menjadi jelas. Oleh karena itu batasan, ruang lingkup, dan fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah aspek-aspek dari subjek penelitian yang menjadi sasaran penelitian meliputi :

- a. Kreativitas peserta didik.
- b. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*.
- c. Materi KD 3.5 Pemasaran produk pengolahan makanan awetan dari bahan pangan nabati secara langsung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Karangdowo

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan ?
3. Adakah perbedaan kreativitas siswa pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian inipun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang di teliti, sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada langkah pemecahan masalahnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan layak atau sesuai digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, bagi SMA Negeri 1 Karangdowo pada khususnya maupun bagi masyarakat luas pada umumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* terhadap kreatifitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMA Negeri 1 Karangdowo .
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat atau Kegunaan Praktis

- a. Menyebarluaskan informasi mengenai pentingnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

- b. Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai peningkatan kreativitas siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi dan mengetahui sesuaikah media pembelajaran berbasis aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran.
- c. Sebagai calon pendidik bidang studi Akuntansi maka pengetahuan dan pengalaman selama mengadakan penelitian dapat diinformasikan kepada peserta didik pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.