

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia yang tercantum dalam UU No.20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu kreatif, mandiri, bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang bermartabat (UUD Republik Indonesia, 2003).

Pada hakekatnya pendidikan merupakan syarat mutlak bagi pengembangan sumber daya manusia menuju masa depan yang lebih baik, dengan adanya pendidikan dapat dibentuk manusia yang mampu membangun dirinya sendiri dan bangsanya. Prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013 berupaya menekan peserta didik untuk mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi terutama berpikir kreatif. Pesatnya perkembangan IPTEK juga menuntut peserta didik agar bisa berbagai keterampilan agar menjadi masyarakat yang berkualitas dan mampu bersaing, Pendidikan pada abad 21 yang bertujuan untuk membangun kemampuan intelegasi siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan masalah yang ada disekitarnya. Membentuk intelegasi dalam kehidupan masyarakat bukan hanya serba tahu, namun dapat memecahkan permasalahan yang di hadapi di sekitar lingkungan secara berarti, relevan dan kontekstual (Destian, 2018). Salah satu keterampilan abad ke-21 ialah kerampilan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik untuk meningkatkan pola pikir dan perkembangan mental agar proses pembelajaran akan berhasil sesuai dengan indikator yang harus tercapai (Kamilia, 2018).

Pendidikan disekolah seharusnya dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, tetapi keadaan dilapangan pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada perkembangan kecerdasan dari pada perkembangan kreativitas (Munandar, 2009). Jika pembelajaran hanya untuk

menghafal dan memecahkan soal saja, maka tidak akan bisa mengembangkan kreativitas siswa, yang akan menyebabkan pendidikan yang baik tidak akan pernah terlaksana, padahal keduanya penting untuk keberhasilan dalam belajar dan menghadapi kehidupan. Cara untuk menjadikan pendidikan yang baik adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran baru dalam kegiatan belajar mengajar dikelas (Sukmadinata, 2005). Pembelajaran kreatif telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Kreativitas adalah sebuah proses munculnya hasil-hasil baru kedalam tindakan (Ngalimun, 2016) bisa dari ide baru ataupun dari pengabungan ide-ide yang sudah ada yang menjadi ide dalam bentuk baru (Rochhim, 2018). Indikator berpikir kreatif menurut (Munandar, 2009) terdiri atas berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir terperinci (*elaboration*).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dan perhatian sehingga proses pembelajaran bisa terjadi (Sadiman, 1996). Hamalik dalam (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan bisa berpengaruh terhadap psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dinilai dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik respon siswa dan meningkatkan motivasi untuk belajar bagi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi dan menyerap informasi yang disampaikan. Tiga ciri pokok dari media ialah suara, visual dan gerak (Sadiman, 1996). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual* atau media yang dapat dilihat dan didengar. Informasi yang disajikan melalui media yang dapat dilihat dan di dengar membuat siswa terpancing agar lebih fokus dan memudahkan siswa dalam memahaminya. Dengan semakin berkembangnya teknologi sebagai media pembelajaran diharapkan media video animasi dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan observasi wawancara guru mata pelajaran biologi pada siswa di SMA Negeri 1 Telagasari Karawang, menunjukan

bahwa dalam (1) kegiatan belajar mengajar masih kurangnya penggunaan media khususnya animasi 3D (2) guru masih menggunakan metode konvensional ceramah dan (3) hasil observasi belum mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep struktur dan fungsi sel. berdasarkan hasil uraian tersebut maka dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul **”Implementasi Media Animasi Video 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Konsep Struktur Dan Fungsi Sel”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat di indentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kegiatan belajar mengajar yang tidak efisein terlihat dari perananan guru yang dominan, hal tersebut dikarenakan guru tidak merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep struktur dan fungsi sel disebabkan karena dalam pembelajaran media pembelajaran yang digunakan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta belum banyak melibatkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi 3D belum maksimal diterapkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah media video animasi 3D konsep struktur dan fungsi sel dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik ?”.

D. Batasan Masalah

Masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus utama penelitian ini adalah mengukur peningkatan berpikir kreatif peserta didik.

2. Media video animasi 3D yang berjudul 'Biologi : struktur sel (subtitle bahasa)' di publikasi oleh blue black pada tanggal 29 april 2016
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Telagasari, Kabupaten Karawang pada kelas XI MIPA
4. Indikator berpikir kreatif yang diamati *elaboration* (merinci), *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (luwes), *originality* (keaslian).

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media video animasi 3D dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya pihak pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini. Adapun manfaat penelitian dari berbagai aspek adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menjadi kajian bagi penelitian lanjutan serta menjadi informasi ataupun yang dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pendidikan.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan berpikir kreatif siswa dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan membawa dampak positif untuk sekolah.

G. Definisi Operasional

Untuk menyamakan arti dan menepis kekeliruan pada variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka definisi operasional dihadirkan untuk menyatukan persepsi yang digunakan pada penelitian ini :

1. Video Animasi 3D

Animasi 3D merupakan gambar yang bergerak dalam ruang dimensi digital 3 dimensi dengan frame yang menstimulasikan masing-masing gambar. Difilmkan dengan kamera virtual dan yang berupa berupa video.

2. Berpikir Kreatif

Kemampuan untuk berpikir secara konsisten dan terus menerus dalam upaya menghasilkan sesuatu yang kreatif yang memiliki ciri kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*).

3. Struktur dan Fungsi Sel

Struktur dan fungsi sel merupakan konsep yang digunakan dalam penelitian ini, konsep struktur dan fungsi sel yang dimaksud ialah pengetahuan peserta didik meliputi, definisi sel, struktur dan fungsi bagian-bagian sel, dan perbedaan sel hewan dan sel tumbuhan.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini mengacu pada panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2019. Sistematika penulisan skripsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu, Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran. Adapun penjabaran dari setiap bab dijelaskan sebagai berikut:

a Bab I Pendahuluan

Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian, sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Pada bagian bab pendahuluan terdapat hal-hal pokok isi skripsi yaitu, latar belakang membahas mengenai alasan dilakukannya penelitian, identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk

(keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi, rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti, tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah, manfaat penelitian berisi menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung, definisi operasional mengemukakan mengenai variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ditinjau dari sudut pandang penulis, sistematika skripsi menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi

b Bab II Kajian Teori

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Bab II terdiri dari empat pokok bahasan yaitu, kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, dan asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

c Bab III Metode Penelitian

Bab III menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal berikut: Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

d Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan yang menjelaskan mengenai pengolahan data yang didapatkan dan data tersebut dipaparkan secara terperinci di bagian pembahasan didukung dengan teori yang berkaitan.

e Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Saran berisi uraian rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti

berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi merupakan bagian yang berada di akhir penulisan karya tulis yang meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.