

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan abad kemajuan teknologi yang diketahui sebagai abad globalisasi. Arti globalisasi dalam hal ini yaitu manusia mengalami perubahan dari tatanan kehidupan sebelumnya (BSNP, 2010, hlm. 20). Salah satu modal dasar globalisasi yaitu insan yang berkualitas. Satu diantara sarana untuk meningkatkan Sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas ialah dengan pendidikan. Berlandaskan UU No. 20 Tahun 2003 hlm. 2 pendidikan ialah upaya sadar guna membentuk proses belajar supaya peserta didik dengan aktif menumbuhkan potensi dirinya supaya mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengontrolan diri, karakter, kecerdasan akhlak mulia juga kemampuan yang diperlukan individunya, masyarakat, bangsa serta negara. Untuk meningkatkan mutu pendidikan didasarkan pada bagaimana peran guru pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Standar hidup yang lebih tinggi dan kemajuan suatu bangsa merupakan dua tujuan pendidikan. Kemajuan negara secara keseluruhan akan dipengaruhi oleh standar pendidikan yang tinggi. Sejarah menunjukkan tidak ada negara yang maju tanpa memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Akibatnya, sistem pendidikan bangsa itu sendiri perlu dikoreksi agar menjadi salah satu bangsa yang maju. Bukan tidak mungkin menghasilkan generasi penerus bangsa yang cukup berkualitas untuk memajukan bangsanya sendiri dengan sistem pendidikan yang kokoh. Istilah globalisasi sering kita dengar akhir-akhir ini. Setiap aspek kehidupan berubah dari waktu ke waktu, termasuk pendidikan yang merupakan salah satu aspeknya.

Bagaimana meningkatkan mutu pendidikan yang biasanya disangkutkan dengan prestasi belajar peserta didik merupakan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini. Pengelola pendidikan melakukan beragam tindakan agar meningkatkan prestasi peserta didik, salah satunya dengan mengubah lingkungan pendidikan dan kurikulum (Sukmadinata, 2005). Langkah pertama dalam meningkatkan standar pendidikan adalah yang satu ini. Namun, dalam praktiknya,

hasil belajar peserta didik masih sangat minim. Selain itu, terdapat hambatan dalam belajar, seperti peserta didik yang belum mampu mencerna ilmu yang diajarkan kepada mereka. Hal ini diakibatkan oleh kenyataan bahwa guru sering mengira bahwa peserta didik berpartisipasi secara pasif dalam proses pembelajaran, tetapi pada kenyataannya mereka sepenuhnya tenggelam dalam alam dan kehidupan diri mereka. Akibatnya, peserta didik tidak belajar apa yang seharusnya mereka pelajari, itu yang membuat upaya untuk meningkatkan standar pendidikan menjadi sulit.

Proses pembelajaran sering agak terbatas pada penalaran logis, penalaran verbal, dan tugas-tugas yang membutuhkan pemikiran konvergen, atau bekerja menuju jawaban tunggal, ketika datang ke proses berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kreatif (Munandar, 2009). Dengan kata lain, masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat kreativitas yang rendah. Karena peserta didik diarahkan pada solusi yang telah ditentukan yang tidak dapat diubah, hal ini berpengaruh pada penurunan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Bersumber pada hasil riset yang dilaksanakan Martine Prosperity Institute (2015) pada The Global Creativity Index (Sigit et al., 2019) menyatakan tingkatan kreativitas di Indonesia terletak di posisi 115 berdasarkan 139 negara di dunia. Hal tersebut menunjukkan pengaplikasian pembelajaran belum memenuhi target pembelajaran di Indonesia dalam menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guilford mengemukakan berpikir kreatif ialah salah satu wujud pemikiran yang hingga saat ini masih kurang mendapatkan atensi pada pendidikan formal (Yuliani et al., 2018).

Evolusi pendidikan di era digital kontemporer memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan yang melimpah dan sederhana untuk mereka pahami. Perkembangan digital tidak diragukan lagi sangat penting bagi pendidik, akibatnya guru harus mampu memasukkan informasi ke dalam proses belajar mengajar. Melalui pembelajaran kreatif, peserta didik memiliki kesempatan untuk meningkatkan keahliannya (Almajirah, 2021).

Fokus paradigma pembelajaran inovatif adalah pada inisiatif dan daya cipta peserta didik. Pembelajaran kreatif dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk melibatkan peserta didik dan meningkatkan keinginan mereka untuk proses

pembelajaran. Ketika anak-anak sangat termotivasi dan tertarik, mereka dapat belajar sebanyak mungkin (Zulhafizh & Atmazaki, n.d.).

Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mencari jalan keluar atas permasalahan yang dialami pada lingkungannya. Hal tersebut sangat dibutuhkan di abad 21 sebab banyak sekali materi yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif serta kemampuan penyelesaian masalah (Sigit et al., 2019). Kreativitas membuat para peserta didik serta guru dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas. Guru sebaiknya dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif serta bervariasi agar aktivitas semakin mengasyikkan (Urip, 2021). Kecakapan dalam menciptakan pendidikan yang turut serta melahirkan sumber daya pemikir yang terampil di abad 21 menjadi suatu tantangan untuk guru serta tenaga guru lain (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016). Untuk melengkapi standar proses pembelajaran atau produk yang selalu terbaru, penting untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik di dalam kelas. Untuk melakukan ini, strategi harus diterapkan yang akan memungkinkan peserta didik menemukan konsep, pendekatan, model, atau solusi baru yang lebih unggul daripada yang sudah digunakan.

Namun, beberapa guru terus menggunakan metode pengajaran tradisional yang berfokus pada pengetahuan guru tanpa membiarkan peserta didik mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Akibatnya pelaksanaan proses pembelajaran mengakibatkan penyajian materi menjadi monoton, yang akan membosankan peserta didik. Salah satunya adalah penyajian isi sedemikian rupa untuk menjelaskan makna, sifat, dan contoh secara rinci tanpa memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif dan imajinatif mengenai bagaimana menguasai mata pelajaran (Hidayat, 2017).

Pembelajaran online menggunakan materi pembelajaran sebagai metode dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yakni untuk mencapai sebuah tujuan, menumbuhkan kecintaan belajar, mempercepat proses belajar dan mengajar, memberikan kebebasan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan keterampilannya, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan

lingkungan sekitarnya dan dunia luar (Ni Nyoman Padmadewi, Luh Putu Artini, 2017).

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ditimbulkan baik dari materi pelajaran maupun setting tempat peserta didik belajar, maka kemandirian belajar dapat meningkat. Ketika mempresentasikan sebuah ide bagi peserta didik, akan lebih berhasil jika peserta didik berpartisipasi aktif di dalamnya dibandingkan dengan gagasan yang hanya mengharuskan mereka untuk mengamati (Wibawanto, 2017).

Menurut (Riyana, 2007) bahwa karakteristik dan kriteria tertentu harus dipertimbangkan saat memproduksi video instruksional untuk meningkatkan motivasi dan produktivitas pengguna. Untuk menggapai tujuan pembelajaran agar menjadi lebih baik, alat untuk proses pembelajaran sangat penting. Bagi tenaga pengajar, manfaat penggunaan media video dalam proses pembelajaran sangat berguna dalam meraih efektivitas pembelajaran, terutama pada disiplin ilmu yang terutama bersifat praktis, meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang sedikit.

Peserta didik dapat belajar lebih banyak dengan menggunakan media dan model untuk memenuhi tujuan pembelajaran mereka secara keseluruhan, yang meliputi pengembangan keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik mereka. Kreativitas, sebagaimana didefinisikan oleh orisinalitas dalam ekspresi imajinatif, adalah kapasitas seseorang untuk kreativitas, menurut kamus Webster dalam (Pamulu, 2007). Kreativitas yang merupakan komponen dari komponen psikomotorik sangat penting untuk mengembangkan kemampuan menalar dan menciptakan atau membangun sesuatu.

Pengembangan bakat berpikir kreatif peserta didik benar-benar diperlukan karena keterampilan ini sangat penting di dunia global saat ini. Kapasitas seseorang untuk berpikir, termasuk kapasitasnya untuk berpikir inovatif, dapat menentukan seberapa sukses hidupnya nantinya. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan anak-anak cara berpikir kreatif sehingga mereka dapat menemukan solusi untuk semua

masalah dan membuat keputusan yang bijaksana dengan memeriksa materi secara logis dari berbagai sudut.

Penelitian “Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Peserta didik Kelas IV SD Bantul Timur” yang dilakukan oleh (Rinajayani, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hal ni memberi para peneliti insentif yang kuat untuk memaksimalkan penggunaan pembelajaran berbasis video. Konteks di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VIDEO *YOUTUBE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan media digital berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi pada kegiatan pembelajaran.
2. Proses pembelajaran masih berfokus terhadap guru (teachers center).
3. Peserta didik kurang berkontribusi aktif pada kegiatan pembelajaran.
4. Masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah, maka rumusan masalahnya adalah: “Apakah media video *Youtube* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi keanekaragam hayati?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model berbasis media video *youtube* pada materi keanekaragaman hayati.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat membangun pengetahuan baru melalui penerapan pembelajaran berbasis media video *youtube*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan mampu merestrukturisasi penggunaan *youtube* dengan cara yang lebih konstruktif, imajinatif, dan dinamis akan membantu memaksimalkan proses belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan mampu memperkuat kapasitas peserta didik untuk berpikir kreatif. Untuk memastikan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar biologi, tawarkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, ide, serta gagasan dalam memahami kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran berbasis media video *youtube*.

F. Defenisi Operasional

1. Penerapan

Menurut kamus Besar KBBI, penerapan adalah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kolektif, untuk memenuhi tujuan yang telah ditentukan. Penerapan yang dibahas di sini adalah penggunaan video *youtube* di kelas untuk meningkatkan kapasitas peserta didik untuk berpikir kreatif tentang topik keanekaragaman hayati.

2. Media Youtube

Tujuan menggunakan *youtube* sebagai alat pembelajaran adalah untuk membangun kondisi dan lingkungan yang membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui presentasi *online* dan *offline*,

guru dan peserta didik di kelas dapat terlibat dalam pembelajaran interaktif menggunakan video *youtube* (Aurelius, 2018).

3. Berpikir Kreatif

Berpikir yang kreatif bertujuan untuk menghasilkan konsep-konsep yang orisinal. Memahami masalah, berspekulasi, mengembangkan teori, mencari solusi, menawarkan argumen pendukung dan akhirnya melaporkan temuan adalah semua langkah dalam proses berpikir kreatif (Harriman, 2017).

4. Materi keanekaragaman hayati

Keanekaragaman hayati mengacu pada semua jenis varietas dalam ketersediaan spesies genetik dan keanekaragaman lingkungan (Sudarsono, Ratnawati, 2005).

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi :

BAB 1 (Pendahuluan) memuat masalah yang akan dikaji yaitu diantaranya mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika skripsi.

BAB II (Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran) memuat kajian teori yang berhubungan dengan variabel yang akan dikaji, hasil penelitian terdahulu sesuai dengan variabel yang akan diteliti, kerangka pemikiran penelitian dan asumsi serta hipotesis penelitian.

BAB III (Metode Penelitian) saling berkaitan dengan BAB I yang menjelaskan tentang tahapan serta metodologi yang digunakan ketika menanggapi permasalahan serta mendapatkan simpulan. Bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data juga prosedur penelitian.

BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) yaitu memaparkan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan analisis data yang selaras urutan dengan

8 rumusan permasalahan penelitian, serta membahas capaian penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

BAB V (Simpulan dan Saran) berisi simpulan dan saran. Simpulan adalah penjabaran yang menjawab rumusan masalah penelitian serta interpretasi peneliti terhadap hasil temuannya, sedangkan saran ialah rekomendasi yang diberikan berdasarkan pengalaman penelitian.