

ABSTRAK

TB Ahmad Faisal (1200324). Pengaruh Media *Motion Graphic* Terhadap Perkembangan Kreativitas Siswa. (*Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Mata Pelajaran TIK di SMA Pasundan 2 Bandung*).

Skripsi. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2017. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu pesat serta memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sehingga menuntut kita untuk mampu menguasai teknologi dan cerdas dalam menggunakannya. Selain itu, kita juga harus lebih kreatif dan selalu mengembangkan kreativitas. Penggunaan media *motion graphic* pada pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh dari penggunaan media *motion graphic* terhadap perkembangan kreativitas siswa, baik pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *motion graphic* terhadap perkembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung? sedangkan rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh perkembangan kreativitas siswa pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dan sesudah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran TIK siswa kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung? Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan yaitu tes uraian. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *cluster sampling*. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu 1) Penggunaan media *motion graphic* mampu mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung. 2) Penggunaan media *motion graphic* mampu mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa khususnya pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* pada mata pelajaran TIK SMA Pasundan 2 Bandung.

Kata Kunci : TIK, *Motion Graphic*, Kreativitas,

ABSTRACT

TB Ahmad Faisal (1200324). *The Effect of Motion Graphic Media Against the Development of Creativity of Student. (Quasi-Experimental Research Against Student Class XI ICT of SMA Pasundan 2 Bandung)*

Undergraduate Thesis. Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2017. The development of Information and Communication Technology is so fast, and has a very important role in human life. So that requires us to be able to master the technology and smart in using it. Other than that, we also need to be more creative and always develop creativity. The use of motion graphic media on learning can help teachers convey the subject matter and can assist students in developing their creativity. The purpose of this study is to describe and analyze the effect of media use motion graphics to the development of students' creativity, both in the aspect of fluency, flexibility, originality, and elaboration in the subject of ICT in class XI SMA Pasundan 2 Bandung. Formulation of the problem in this research is *How the motion graphic media effect on the development of students' creativity in ICT subjects in class XI SMA Pasundan 2 Bandung?* While the specific formulation of the problem in this study, is there any effect on students' creativity aspect of fluency, flexibility, originality and elaboration between the use of motion graphics media before and after using motion graphics media on subject ICT class XI SMA Pasundan 2 Bandung? Whereas, the formulation of any particular problems in this study, is there any effect on students' creativity aspect of fluency, flexibility, originality and elaboration between media use motion graphics before and after using motion graphics media on subject ICT class XI SMA Pasundan 2 Bandung? This research used a quasi-experimental design with nonequivalent control group design. The instrument used is a test description. The sampling technique in which using cluster sampling technique. The conclusion of this study, namely, 1) The use of motion graphics media can affect the development of students' creativity in ICT subjects in class XI SMA Pasundan 2 Bandung. 2) The use of motion graphics media can affect the development of students' creativity, especially in the aspect of fluency, flexibility, originality, and elaboration in the subject of ICT SMA Pasundan 2 Bandung.

Keyword: *ICT, Motion Graphic, Creativity.*