

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan metode penugasan video dalam meningkatkan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa SMA. Hal ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi dan informasi yang dapat mempengaruhi peserta didik, karakteristik peserta didik pada generasi *millenials*, dan media berupa video yang biasanya digunakan dalam pembelajaran yang didapat oleh pengajar. Dalam penelitian eksperimen ini, peserta didik diberikan tugas untuk membuat produk kreativitas berupa video pada materi pencemaran lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan penguasaan konsep, berpikir kreatif siswa, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan produk kreativitas berupa video. Berdasarkan data dan analisis data, ditemukan bahwa peningkatan penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Peningkatan penguasaan konsep dan berpikir kreatif kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berdasarkan nilai distribusi n-gain. Berdasarkan analisis hasil produk kreativitas siswa, ditemukan bahwa video yang dibuat oleh siswa berada dalam kategori baik. Walaupun begitu, metode penugasan video terhadap penguasaan konsep siswa belum berjalan efektif, hal ini ditunjukkan dengan hanya 32% siswa yang memiliki nilai diatas KKM.

Kata kunci: Penugasan, Penguasaan Konsep, Berpikir Kreatif, Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan

Abstract

This research will explain about the application of video assignment method to improve mastery concepts and creative thinking of high school students. Background of this research was technology and information development that affects to students, students as millenials generation characteristics, and media that used to made by teachers. The aim of the research was to know the improvement of mastery concept improvement, creative thinking improvement, and gave opportunity for the student to produce creativity product by student generated video. This research used experimental method with quantitative method. Based on the data analysis, the mastery of students' concepts and creative thinking ability of experimental class and control class were significant. The improvement of mastery of concept and creative thinking of control class were also higher than control class based on n-gain distribution value. Based on the analysis of students' creativity product results, it was found that the videos made by the students were in good category. Nevertheless, the effectiveness of the video assignment method doesn't reach KKM.

Keywords: Assignment Method, Concepts Master, Creative Thinking Ability, Environmental Learning.

