

ABSTRAK

Gugun Gunawan Sapii (1304587). Efektivitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Elemen Seni Rupa Desain (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Tasikmalaya).

Skripsi. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2018.

Multimedia interaktif dalam proses pembelajaran adalah media yang menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Elemen Seni Rupa Desain pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kelas X DKV di SMK Negeri 3 Tasikmalaya. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang tidak menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain di SMK Negeri 3 Tasikmalaya?” Penelitian ini dilaksanakan di kelas X DKV SMK Negeri 3 Tasikmalaya. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 108 orang dengan 72 sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Jenis instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen dengan tes uraian bebas. Simpulan dalam penelitian ini adalah secara umum dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Elemen Seni Rupa Desain efektif digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain di SMK Negeri 3 Tasikmalaya..

Kata Kunci: Multimedia, Interaktif, Kemampuan Berpikir Kreatif, Dasar-Dasar Desain, Sekolah Menengah Kejuruan

Gugun Gunawan Sapii, 2018

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN

Gugun Gunawan Sapii (1304587). *The Effectiveness of Using Interactive Multimedia to Improve Creative thinking ability on Basic Design Subject in First Year Student of Vocational School.*

Thesis. Department of Educational Curriculum and Technology, Faculty of Educational Sciences, Universitas Pendidikan Indonesia. 2018.

Interactive Multimedia is one learning media which aims to improve creative thinking ability. The objective of this research is to prove that using media can improve creative thinking ability on basic design subjects in tern element of arts in first year student vocational high school. General research question of this research is to find out whether there is a significant difference on creative thinking ability between student who learn basic design subjects by using interactive multimedia and those who not. This research was conducted on first year student in vocational school 3 Tasikmalaya with 108 research population and 72 research sample on it. This research used instrument extended responses item as the research instrument, and quasi-experiments with no equivalent group as the research method. This research show that in general, the application of interactive multimedia is effective to improve student's creative thinking ability on basic design subjects based on fluency, originality, flexibility, and elaboration aspect.

Key word : *Multimedia, Interaktif, Creative thinking, Basic Desain, Vocational High School*