

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X Program Keahlian
Teknologi dan Jaringan SMK Negeri 2 Bandung)

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh

WILLMA SITTI PATIMAH

NIM 1405869

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X Program Keahlian
Teknologi dan Jaringan SMK Negeri 2 Bandung)

Oleh
Willma Sitti Patimah
NIM 1405869

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Willma Sitti Patimah 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari
penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknologi dan Jaringan SMK Negeri 2 Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Deni Darmawan, M.Si.

NIP. 197111281998021001

Pembimbing II



Asra, Ph.D.

NIP. 197207212005011001

Mengetahui,

**Ketua Departemen
Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan**

**Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan**



Dr. Faksmi Dewi, M.Pd

NIP. 197706132001122001



Dr. Ceni Rivana, M.Pd

NIP. 1975123020012112001

ABSTRAK

Willma Sitti Patimah (1405869). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknologi dan Jaringan SMK Negeri 2 Bandung).

Skripsi. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2019.

Pada pendidikan abad 21 peserta didik diharapkan dapat berinovasi, berkomunikasi dan memiliki kreativitas. Pada Global Creativity Index 2015, Indonesia menduduki peringkat yang rendah. Untuk itu diperlukan penelitian yang menjawab permasalahan berkaitan dengan penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *video* tutorial terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pada metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berbentuk uraian. Dari hasil total skor *post test* setelah diberikan perlakuan antara kelas kontrol yang menggunakan media *power point* dan kelas eksperimen yang menggunakan media *video* tutorial pada kegiatan pembelajaran, dimana hasil total skor *post test* pada kelas eksperimen sebesar 963 dengan rata-rata 32,10. Sedangkan total skor *post test* pada kelas kontrol sebesar 876 dengan rata-rata 25,76. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *t-independent sample test*, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan media *video* tutorial dengan yang menggunakan media *power point*. Penggunaan media *video* tutorial secara signifikan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir kelancaran, keluwesan, merinci dan orisinal. Media *video* tutorial membuat penyampaian materi menjadi lebih bermakna dan merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya karena dalam penggunaan media *video* tutorial, siswa dapat memutar ulang *video* tutorial jika dirasa belum memahami dan dapat pula dihentikan sejenak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *video* tutorial dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan pada pembelajaran dasar desain grafis di SMK.

Kata Kunci: Media; Video Tutorial; Berpikir Kreatif

ABSTRACT

Willma Sitti Patimah (1405869). The Influence of Using Video Tutorial Media on Creative Thinking Ability of Students in Basic Graphic Design Subject. (Quasi-Experimental Study on Tenth Grade Students of Technology and Network Expertise Program at SMK Negeri 2 Bandung).

Thesis. Department of Curriculum and Technology Education, Faculty of Education, Education University of Indonesia, 2019.

In the 21st century students are expected to be able to innovate, communicate and have creativity. In the 2015 Global Creativity Index, Indonesia ranked low. For this reason, research is needed that answers the problems related to the use of video tutorial media on the ability to think creatively. This study aims to determine the effect of using video tutorial media on students' creative thinking ability in basic graphic design subjects. This study used a quantitative approach with the quasi-experimental method with the design of nonequivalent control group design. The technique of collecting data was a written test in the form of a description. From the total score of the post test after being given treatment between the control class using power point media and the experimental class using video tutorial media on learning activities, where the total score of the post test score on the experimental class was 963 with an average of 32.10. While the total post test score in the control class was 876 with an average of 25.76. Based on the results of hypothesis testing using the t-independent sample test, there were differences in the improvement of students' creative thinking ability between those who used video tutorial media and those using power point media. The use of video tutorial media significantly influences students' creative thinking ability in aspects of fluency, flexibility, detail and original thinking. The video tutorial media made the delivery of material more meaningful and stimulates students to improve their creative thinking ability because in the use of video tutorial media, students could replay the video tutorial if they felt they did not understand and could also be paused. It can be concluded that the use of video tutorial media can significantly improve students' creative thinking ability in basic graphic design learning in vocational schools.

Keywords: Media; Video Tutorial; Creative Thinking

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GRAFIK	9
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.1 Konsep Belajar	10
2.1.2 Konsep Pembelajaran.....	11
2.2 Media Pembelajaran	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	16
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.2.5 Karakteristik Media Pembelajaran	18
2.2.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.2.7 Media Pembelajaran <i>Video</i>	19
2.3 <i>Video</i> Tutorial	20
2.4 Berpikir Kreatif.....	21
2.4.1 Pengertian Berpikir	21
2.4.2 Pengertian Berpikir Kreatif	22
2.4.3 Ciri-ciri Berpikir Kreatif	22
2.4.4 Karakteristik Berpikir Kreatif.....	23
2.5 Penelitian Yang Relevan	24
2.6 Kerangka Berpikir	26
2.7 Hipotesis Penelitian.....	26
2.7.1 Hipotesis Umum	26

2.7.2	Hipotesis Khusus	26
BAB III	METODE DAN DESAIN PENELITIAN	27
3.1	Metode dan Desain Penelitian	27
3.1.1	Metode Penelitian	27
3.1.2	Desain Penelitian	27
3.2	Populasi dan Sampel	29
3.2.1	Populasi	29
3.2.2	Sampel	30
3.3	Definisi Operasional	30
3.3.1	Berpikir Kreatif	30
3.3.2	Media <i>Video</i> Tutorial	31
3.3.3	Media Power point	31
3.3.4	Dasar Desain Grafis	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1	Instrumen Penelitian	31
3.4.2	Parameter Pengukuran	32
3.5	Analisis Data	35
3.5.1	Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	35
3.5.2	Uji Normalitas	36
3.5.3	Uji Homogenitas	36
3.5.4	Uji Hipotesis	37
3.6	Prosedur Penelitian	37
3.6.1	Tahap Perencanaan Penelitian	37
3.6.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	38
3.6.3	Tahap Pelaporan Penelitian	38
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Deskripsi Temuan Penelitian	39
4.1.1	Data Hasil Penelitian Secara Umum	40
4.1.2	Temuan Penelitian Berbasis pada Rumusan Masalah	42
4.2	Analisis Data	47
4.2.1	Uji Normalitas	47
4.2.2	Uji Homogenitas	49
4.2.3	Uji Hipotesis	53
4.3	Pembahasan Temuan Penelitian	63
4.3.1	Pembahasan Hasil Penelitian Secara Umum	63
4.3.2	Pembahasan Hasil Penelitian Secara Khusus	65
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	70
5.1	Simpulan	71
5.2	Implikasi	71
5.3	Rekomendasi	72
DAFTAR PUSTAKA		73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Kartwohl.....	14
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	27
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	28
Tabel 3.3 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	29
Tabel 3.4 Hubungan Antar Variabel Penelitian.....	30
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Korelasi	34
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas	34
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	35
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas	35
Tabel 3.9 Kriteria <i>N-gain</i>	36
Tabel 4.1 Rata-rata Skor <i>Pre Test</i> Keseluruhan	42
Tabel 4.2 Rata-rata Skor <i>Post Test</i> Keseluruhan.....	43
Tabel 4.3 Rata-rata skor <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Keseluruhan	43
Tabel 4.4 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Lancar	44
Tabel 4.5 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Luwes.....	46
Tabel 4.6 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Merinci.....	47
Tabel 4.7 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Orisinal.....	48
Tabel 4.8 Uji Normalitas Kelas Kontrol	49
Tabel 4.9 Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Aspek Berpikir Lancar	52
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Aspek Berpikir Luwes.....	52
Tabel 4.13 Uji Homogenitas Aspek Berpikir Elaborasi	53
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Aspek Berpikir Orisinal.....	53
Tabel 4.15 Uji Hipotesis Umum.....	54
Tabel 4.16 Uji Hipotesis Aspek Berpikir Lancar	56
Tabel 4.17 Uji Hipotesis Aspek Berpikir Luwes.....	58
Tabel 4.18 Uji Hipotesis Aspek Berpikir Merinci.....	59
Tabel 4.19 Uji Hipotesis Aspek Berpikir Orisinal.....	62

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-rata Skor Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	43
Grafik 4.2 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Lancar	45
Grafik 4.3 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Luwes	46
Grafik 4.4 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Merinci.....	47
Grafik 4.5 Rata-rata Skor Aspek Berpikir Orisinal	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 10 Keahlian yang Dibutuhkan Tahun 2020	3
Gambar 1.2 Global Creativity Index 2015	4
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	18
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran	24
Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis Umum.....	55
Gambar 4.2 Kurva Uji Hipotesis Aspek Berpikir Lancar	57
Gambar 4.3 Kurva Uji Hipotesis Aspek Berpikir Luwes	59
Gambar 4.4 Kurva Uji Hipotesis Aspek Berpikir Merinci.....	61
Gambar 4.5 Kurva Uji Hipotesis Aspek Berpikir Orisinal	63

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ali, M. (2014). *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Bandung: Bumi Aksara.
- Arief S. Sadiman, d. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Colin Rose, M. J. (2012). *Accelerated Learning for the 21th Century: Cara Belajar Cepat Abad XXI*. Bandung: Nuansa.
- Guilford, J. P. (1971). *The Nature of Human Intelligence*. London: McGraw Hill.
- Hamalik, O. (2009). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Vol. 3)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rudi Susilana, C. R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi Suriasumantri.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sumber Jurnal dan Artikel:

Anwar, N. M. (2012). Relationship of Creative Thinking with Academic Achievements of Secondary School Students. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(3).

Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 144-146.

Boles, W., Jayalath, D., & Goncher, A. (2015). Categorising Conceptual Assessments under the Framework of Bloom's Taxonomy. *Australasian Association for Engineering Education Conference*. Brisbane: Queensland University of Technology.

Brecht, H. D. (2012). Learning from Online Video Lectures. *Journal of Information Technology Education*.

D. H. Kusuma, S. W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Facebook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di SMK Negeri 3 Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis* (hal. 2-4). Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

E. M. Mursidik, N. S. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1), 25-30.

Fatah, A., Suryadi, D., Sabandar, J., & Turmundi. (2016). Open Eded Approach An Effort in Cultivating Student's Mathematical Creative Thinking Ability and Self-Esteem in Mathematic. *Journal Mathematic Education*.

Hermansyah, G. L. (2015). Pengaruh Penggunaan Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Getaran Dan Gelombang. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(2), 98-100.

Hibra, B. A., Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Education Research Review*.

- Lee, K.-H. (2005). The Relationship Between Creative Thinking Ability and Creative Personalitu of Preschoolers. *International Education Journal*.
- M. B. Panjaitan, M. N. (2015). Model Pembelajaran Sains Berbasis Proses Kreatif-Inkuiri Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 10-12.
- Meij, H. V., & Meij, J. V. (2013). Eight Guidelines for The Design of Instructional Videos for Software Training. *Technical Communication*, 60(3), 205-228.
- Meij, H. v., & Meij, J. v. (2014). A Comparison of Paper-Based and Video Tutorials For Software Learning. *Computers & Education*, 78, 150-159.

Sumber Internet, Skripsi, Peraturan Perundang-undangan:

- Cahyo, Y. N. (2015). *Penggunaan media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Autocad*. (Tesis). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Florida, R., Mellander, C., & King, K. (2015). *The Global Creativity Index*. Martin Prosperity Institute. Toronto: Martin Prosperity Institute.
- Teng, J. (2015). *The Effectiveness of Video Tutorial and Preview on Self-efficacy, Task Performance and Learning: an experimental study conducted at a middle school in Shanghai, China*. (Tesis). University of Twente, Enschede.