

PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 SUMBERBARU

THE EFFECT OF IMPLEMENTATION OF VIDEO-BASED LEARNING ON CREATIVITY AND LEARNING OUTCOMES OF VII GRADE STUDENTS OF SMPN 1 SUMBERBARU

Untung Triyanto¹, I Wayan Wasesa Atmaja², Waris³

SMPN 1 Sumberbaru Jember

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana
Universitas PGRI Argopuro Jember

utriyanto66@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis video tutorial terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama, kelas VII. Penelitian yang dilakukan dengan metode kuantitatif kausal yaitu untuk mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat). Penentuan daerah penelitian menggunakan metode purposive sampling area. Untuk menguji pengaruh Pembelajaran Berbasis Video Tutorial dan Kreativitas terhadap hasil belajar siswa adalah menggunakan Anova 2 jalur (Analysis of Varians Two way), diperoleh hasil data yang memiliki signifikansi kurang dari 0.05 artinya data tersebut dikatakan signifikan. Ha: Ada pengaruh implementasi metode video tutorial terhadap hasil belajar dan kreatifitas siswa secara bersamaan. Ho: tidak ada pengaruh implementasi metode vidio tutorial terhadap hasil belajar dan kreatifitas siswa secara bersamaan. Dari hasil Tests of Between-Subjects Effects diperoleh bahwa p value (sig) hasil belajar bersama kreativitas = 0,017. Karena p value (sig) < 0,05 maka Ho ditolak, Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh menggunakan vidio tutorial terhadap hasil belajar dan kreatifitas secara bersamaan.

Kata kunci: Pembelajaran, Video Tutorial, Hasil Belajar, Kreativitas.

Abstract: This study was conducted to determine the effect of video tutorial-based learning on creativity and learning outcomes of junior high school students, grade VII. The research was conducted with the causal quantitative method, namely to look for the influence of certain (free) variables on other (bound) variables. Determination of the research area using the purposive sampling area method. To test the effect of Video Tutorial-Based Learning and Creativity on student learning outcomes is to use 2-way ANOVA (Two-way Analysis of Variance), the results obtained are data that have a significance of less than 0.05, meaning that the data is said to be significant. Ha: There is an effect of implementing the video tutorial method on learning outcomes and student creativity simultaneously. Ho: there is no effect of the implementation of the video tutorial method on student learning outcomes and creativity simultaneously. From the results of the Tests of Between-Subjects Effects, it was found that the p value (sig) of learning outcomes with creativity = 0.017. Because the p value (sig) < 0.05, Ho is rejected, so it can be concluded that there is an effect of using tutorial videos on learning outcomes and creativity simultaneously.

Key Words: Lessons, Video Tutorials, Learning Outcomes, Creativity

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai kegiatan utama dalam pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan harapan pendidikan nasional khususnya untuk membentuk pribadi yang kreatif. Desain pembelajaran harus benar-benar dirancang dengan memanfaatkan beberapa strategi, metode, media, model hingga pendekatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh dalam mewujudkan karakter kreatif yang tentu juga akan mendorong capaian pembelajaran yang memuaskan. Media pembelajaran secara fungsi atau nilai guna banyak ditemui dalam pelbagai literasi pendidikan atau bahkan digunakan secara praktis dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yakni video tutorial yang dapat dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan muatan yang menarik dan dapat memberikan rangsangan pada siswa agar kreativitasnya tumbuh dan berkembang.

Kreativitas sebagai aspek internal siswa perlu mendapatkan perhatian karena memiliki potensi dalam membentuk pribadi siswa seutuhnya. Kreativitas dapat ditelaah sebagai bentuk perhatian terhadap faktor tersebut dengan menggunakan penilaian melalui aspek-aspeknya. Terdapat aspek-aspek penilaian kreativitas siswa, (Munandar, 2012). Yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, (Slameto, 2010). Guru harus dapat mendorong siswanya untuk melakukan penemuan tersebut dengan memberikan dorongan motivasi dan memfasilitasi dengan berbagai sarana, termasuk menyediakan media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran banyak memberikan manfaat diantaranya dapat menjadikan obyek atau materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit. Selain itu dengan media pembelajaran dapat mengefisienkan waktu dengan tenaga saat menelaah obyek pembelajaran yang jauh dan sulit dijangkau langsung maka dapat ditelaah melalui media pembelajaran. Efektifitas media pembelajaran sangat tinggi dalam

pencapaian target atau kompetensi pembelajaran tertentu sebagaimana yang ditunjukkan dalam kerucut Dale (Sanjaya, 2008).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap banyak aspek, secara khusus hasil belajar siswa, karena media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, (Hamzah, 2011). Ada berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dipergunakan baik oleh guru maupun siswa untuk mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adalah video tutorial.

Media pembelajaran video tutorial memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media yang lain, karena video tutorial dirasa dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengulang – ulang pembelajaran sehingga pembelajaran yang diterima siswa dapat jelas, dan semoga dengan digunakannya video tutorial dapat memberikan kesempatan.

kepada siswa untuk mengurangi pemahaman secara kata-kata atau kalimat, (Sari, 2013). Dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial pastinya akan sangat menarik bagi siswa karena media ini memiliki berbagai keunggulan; (1) media video pembelajaran memiliki aplikasi yang memuat gerakan menjadi lambat atau sering disebut (slow motion), (2) digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang telah dibuat atau dirancang sebelumnya, (3) gambar-gambar yang tersedia dalam video pembelajaran dapat bergerak, disertai dengan unsur suara sehingga dapat memberikan penjelasan yang baik kepada siswa, (4) video pembelajaran yang digunakan bersifat linear, maksudnya komunikasi yang dilakukan oleh guru kepada siswanya secara langsung dan tatap muka, (5) video pembelajaran dapat digunakan untuk sekolah dengan jarak yang jauh, dan (6) media video pembelajaran menyajikan visualisasi yang dinamis, (Amelia, 2015).

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat hasil belajar siswa tentunya akan mengalami

perubahan kearah yang lebih baik. Hasil belajar siswa dipahami sebagai perubahan yang terjadi setelah mengalami suasana belajar yang meliputi perubahan dalam aspek kognisi, afeksi bahkan ketrampilan tertentu (psikomotorik).

Sebagaimana konsepsi Taksonomi Bloom, maka perubahan siswa setelah mengikuti atau mengalami proses pembelajaran dapat berupa adanya perubahan cara berpikir, bertambahnya pengetahuan, prilaku dalam menyikapi persoalan hingga kemampuannya untuk melakukan suatu ketrampilan. Tentu seorang dengan kematangan berpikir dan bersikap hasil dari proses belajar akan berbeda dengan orang lain yang tidak diperoleh melalui belajar. Hasil belajar juga nampak pada perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran (Purwanto, 2009).

Penelitian ini secara khusus akan meneliti tentang pengaruh dari implementasi penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di jenjang pendidikan SMP kelas VII. Dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan penulis, terdapat beberapa temuan yaitu pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya yang kurang sesuai sehingga capaiannya pun tidak terlalu signifikan (hasil observasi penulis terhadap beberapa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Jember).

Dalam pembelajaran seni budaya tidak memperhatikan aspek kreativitas siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi informasi. Ini dikarenakan guru yang mengajar seni budaya bukan dari guru yang sebenarnya melainkan guru yang ditugasi meskipun dari latar belakang pendidikan yang berbeda.

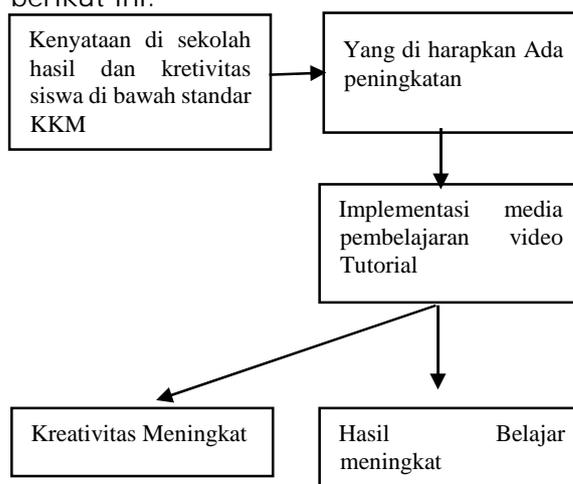
Setidaknya dengan memperhatikan aspek kreativitas dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi akan dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan seni budaya. Permasalahan tersebut merupakan gambaran persoalan pelaksanaan pendidikan seni yang tidak sesuai hakekat, tujuan, prinsip, maupun pendekatan pembelajaran yang konkrit, oleh karena itu dibutuhkan guru pendidikan seni yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan hakekat pembelajaran

seni yang bertujuan untuk pengetahuan seni, apresiasi dan pengalaman kreatif/berkarya seni, (Iriaji, 2011).

Seni Rupa dan budaya mempunyai kaitan yang sangat erat. Contoh budaya dalam bentuk karya seni rupa antara lain patung, ukiran atau relief pada bangunan, monumen, lukisan, maupun batik. Mata pelajaran seni budaya sebagai mata pelajaran yang lebih banyak memberikan materi praktik seharusnya memang lebih tepat menggunakan video tutorial, walaupun pada kenyataannya di era modern masih banyak sekolah-sekolah yang belum menerapkan video tutorial. Secara prosedural model pembelajaran video tutorial di SMP Negeri 1 Sumberbaru Jember dilaksanakan juga dalam rangka mengimplementasikan Kurikulum 2013 sekaligus dalam rangka merealisasikan pendidikan bertaraf internasional sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu membentuk kemandirian siswa.

Ketidaksesuaian antara idealisme dan realitas pendidikan dalam praktik pembelajaran khususnya mata pelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama (sebagaimana paparan latar belakang masalah) menjadi kegelisahan akademis tersendiri oleh penulis.

Sehingga penulis berasumsi dengan penerapan media pembelajaran video tutorial akan memberikan dampak pada peningkatan aspek kreativitas dan hasil belajar seni. Kerangka atau pola berpikir penulis dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Bagan Krangka Pemikiran

Hipotesa Nihil:

1. Tidak ada pengaruh implementasi pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.
2. Tidak ada pengaruh implementasi pembelajaran berbasis video tutorial terhadap kreativitas siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.
3. Tidak ada pengaruh implementasi pembelajaran berbasis video tutorial terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.

Dari latar belakang di atas maka dalam penelitian ini ada beberapa rumusan masalah sebagai berikut;

1. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021?
2. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis video tutorial terhadap kreativitas belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021?
3. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis video tutorial terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian kuantitatif kausal yaitu suatu penelitian yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat), (Sugiyono, 2013). Kemudian untuk pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model penelitian yang mengandung prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan dan menjawab masalah penelitian

Penentuan daerah penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling area. Metode purposive sampling area merupakan cara penentuan daerah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa pertimbangan, (Sugiyono, 2013). Daerah atau tempat

penelitian adalah SMPN 1 Sumberbaru kabupaten Jember Propinsi Jawa Timur.

Pertimbangan yang diambil oleh peneliti dalam penentuan daerah ini adalah tempat penelitian dapat diakses dengan mudah karena berlokasi di perkotaan, jarak lokasi dengan tempat rujukan referensi (perpustakaan) ataupun kampus relatif dapat dijangkau dan tempat penelitian tersebut adalah unit tempat kerja dan pengabdian penulis sebagai pendidik.

Selain pertimbangan tersebut penulis juga memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam pembelajaran seni budaya dan tinjauan aspek kreativitas pada sekolah atau tempat penelitian.

1) Metode Penentuan Responden Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili populasinya. Dalam penelitian ini sampel adalah siswa kelas VII SMPN 1 Sumber Baru yang setelah diambil dengan menggunakan teknik Purposive Sampling yaitu cara pengambilan subjek bukan didasarkan atas strata, tetapi berdasarkan adanya tujuan tertentu, (Arikunto, 2010). dilakukan karena adanya beberapa pertimbangan, yaitu peneliti sudah mengenal situasi dan kondisi, keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar. Penentuan Kelas yang akan diteliti yaitu kelas VII A dan VII B SMPN 1 Sumber Baru. Kelas VII A terdiri dari 35 siswa digunakan sebagai kelas pembanding dan kelas VII B terdiri dari 32 siswa digunakan sebagai kelas eksperimen.

2) Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini alat utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan adalah tes hasil belajar. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur perolehan hasil belajar siswa, tes ini akan diujikan kepada siswa Kelas VII SMPN 1

Sumber Baru setelah guru melakukan pembelajaran. Untuk menguji validitas dan reabilitas dari tes ini maka sebelum penelitian ini dilakukan diujicobakan terlebih dahulu pada 30 siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumber Baru.

Berdasar pendapat tersebut test hasil belajar siswa yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah test buatan guru dalam bentuk test esay yang terdiri dari 20 item. Test ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa yang menjadi subyek penelitian pada mata pelajaran seni budaya yang pelaksanaannya diberikan pada akhir perlakuan.

Uji coba untuk keandalan instrument perlu dilakukan karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis, oleh Karena itu benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data tergantung baik tidaknya instrumen pengumpulan data, (Arikunto, 2006). Instrumen yang baik harus memenuhi 2 persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

3) Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, validasi, dan reabilitas instrument penelitian, menggunakan instrument penelitian yang memenuhi persyaratan validasi dan reliabilitas, bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi ilmiah, yaitu suatu informasi yang mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya, guna memperoleh hasil penelitian yang sebenarnya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Data penelitian yaitu data hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya diperoleh dengan menggunakan model test, data kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya diperoleh dengan menggunakan observasi, dokumentasi dan test.

Observasi yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan dan sistemik. Dalam observasi ini, observer terjun langsung sebagai guru dalam kegiatan yang dilaksanakan di sekolah yang diteliti. Adapun data penilaian yang akan di ambil dalam observasi ini adalah pembelajaran berbasis video tutorial siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.

Maka dari itu observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan hasil terkait dengan aspek-aspek penilaian kreativitas, yakni 1) Kelancaran berpikir (fluency of thinking), 2) Keluwesan berpikir (flexibility), Elaborasi (elaboration), dan Originalitas (originality), (Munandar, 2012).

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama siswa yang menjadi objek penelitian, hasil belajar siswa pokok bahasan besaran dan satuan, jadwal pelajaran serta dokumen-dokumen yang dianggap perlu. Selain itu dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh foto kegiatan belajar mengajar.

4) Uji Instrumen Penelitian

a. Validitas

Jenis validitas yang digunakan peneliti adalah validitas isi atau content validity. Validitas ini bertujuan untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang kita buat (Jihad, 2010).

Validitas ini dilakukan dengan meminta pertimbangan dari para ahli (pakar) dalam bidang evaluasi atau ahli dalam bidang sedang diuji. Salah satu cara untuk memperoleh validitas isi adalah dengan melihat soal-soal yang membentuk tes itu. Jika keseluruhan soal nampak mengukur apa yang seharusnya tes itu digunakan, tidak diragukan lagi bahwa validitas isi sudah terpenuhi.

Sedangkan teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas adalah teknik korelasi Product Moment Pearson (Arikunto, 2012). Dalam penelitian ini, penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 17 for windows. Selanjutnya untuk menentukan kesahihan setiap butir pernyataan, r_{hitung} yang diperoleh, dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid, begitu juga sebaiknya bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut tidak valid.

b. Reliabilitas

Pengukuran reliabilitas atau tingkat keterandalan tes perolehan hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan rumus Spearman-Brown, (Arikunto, 2013).

c. Normalitas

Untuk mempermudah melakukan perhitungan secara statistik, maka uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan software komputer SPSS 17. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai Asymp Sig (2-tailed) hasil perhitungan Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0.05. (Ghozali.Imam, 2011).

Pengujian ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 17 for windows, kemudian hasil r_{hasil} dibandingkan dengan r_{tabel} . Keputusan bila $r_{\text{hasil}} > r_{\text{tabel}}$ maka butir-butir pernyataan tersebut dianggap reliabel. Dan sebaliknya bila $r_{\text{hasil}} < r_{\text{tabel}}$ maka butir-butir pernyataan tersebut tidak reliabel.

d. Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh berasal dari sampel yang homogen. Analisis yang digunakan dengan melihat pola diagram pencar. Jika diagram pencar membentuk pola tertentu secara teratur maka sebaran data X dan Y tidak homogen, tetapi bila pola yang terbentuk tidak membentuk pola tertentu dan menyebar di atas dan di bawah titik nol maka sebaran data homogeny, (Satoso, 2006). Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan uji Levene's test.

5) Metode Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka digunakan teknik analisis statistik untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Anava (Analisis of Varians).

HASIL

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari sample di lapangan dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Data Hasil Belajar Seni Budaya Tidak Menggunakan Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Kelas VIIA SMPN 1 Sumber Baru Diperoleh jumlah nilai seluruh siswa 2378 dengan rata-rata 68.
- 2) Data Hasil Belajar Seni Budaya Menggunakan Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Kelas VIIB SMPN 1 Sumber Baru diperoleh jumlah nilai siswa seluruhnya adalah 2564 dengan rata-rata kelas 80.
- 3) Data Kreativitas Pada Pembelajaran Tidak Berbasis Video Tutorial (Kelas VIIA). Diperoleh jumlah nilai kreativitas siswa yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial dengan jumlah 1967 dengan rata-rata nilai 56 frekuensi tertinggi pada nilai 92 dan terendah 17 dengan rata-rata kurang lebih 58.
- 4) Data Kreativitas Pada Pembelajaran Berbasis Video Tutorial (Kelas VIIB). Diperoleh jumlah nilai dari kreativitas siswa sebesar 2475 dengan rata-rata 77.

Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1) Analisis data Hasil Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Tingkat keterandalan (validitas) tes, peneliti menggunakan analisis butir soal (tes) yang diujicobakan pada siswa sebanyak 30 instrumen sebanyak 20 item. Skor total pada tiap item menunjukkan lebih tinggi atau sama dengan r-tabel (0.361) pada taraf 0,05, maka dapat disimpulkan setiap butir instrument valid.

b. Reliabilitas

Hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha = 0.810, yang berarti berada di atas nilai 0,361. Dengan demikian instrumen tes telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas

2) Analisis data Hasil Eksperimen

1. Uji Normalitas.

Sebelumnya perlu dilakukan uji normalitas. Jika data yang didapat sudah memenuhi normalitas, maka dapat dilakukan pengujian dengan menggunakan statistik parametrik (Anava).

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penelitian ini, akan dideskripsikan hubungan antara hasil analisis pengujian hipotesis yang sudah dilakukan dengan teori-teori yang dijadikan dasar pijakan secara konseptual. Secara berurutan pembahasan dilakukan sesuai dengan hipotesis penelitian.

1) Hipotesis Pertama

Diterimanya Hipotesis Pertama diperoleh bahwa p value (sig) hasil belajar = 0,036. Karena p value (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak, yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan metode video tutorial dengan yang tidak menggunakan video tutorial.

Ada perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial dengan nilai rata-rata 80 dan kelas yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis tutorial dengan nilai rata-rata 68.

Hal ini juga diperkuat oleh (Sunandar, 2008), dalam penelitiannya, pembelajaran Berbasis Video Tutorial dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa namun kemampuan belajar masing-masing siswa berbeda, memungkinkan para siswa akan memperoleh pengetahuan secara alami dengan melakukan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara, juga siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi.

Siswa tidak lagi bertanggung jawab terhadap pembelajaran dirinya sendiri tetapi juga bertanggung jawab terhadap pembelajaran teman dalam kelompoknya. Hal inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan mengkomunikasikannya dalam bentuk kalimat Seni Budaya yang bermakna tanpa mengharuskan siswa untuk menghafal tentang materi yang diajarkan.

2) Hipotesis Ke Dua

Dari uji hipotesis diperoleh bahwa p value (sig) kreativitas = 0,000. Karena p value (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak, yang artinya ada perbedaan kreatifitas siswa antara yang menggunakan metode video tutorial dengan yang tidak menggunakan video tutorial. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan video tutorial terhadap kreatifitas.

Hal ini menjelaskan bahwa Pembelajaran Video Tutorial akan mempengaruhi Kreativitas siswa di didalam mengikuti pembelajaran materi Seni Budaya. Sebab dengan Kreativitas akan mempengaruhi perilaku siswa dalam pembelajaran, karena Kreativitas pada dasarnya dorongan atau kecenderungan untuk bertindak. Kreativitas adalah suatu hal yang menentukan untuk mengarahkan seseorang serta mengendalikan perbuatannya dalam mencapai tujuan yang dikehendaki. Gambaran diatas, menunjukkan tentang pentingnya kreativitas dalam proses belajar.

3) Hipotesis Ke Tiga.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus Anava dua jalur, diperoleh bahwa p value (sig) hasil belajar bersama kreativitas = 0,017. Karena p value (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak, yang artinya ada perbedaan hasil belajar dan kreatifitas siswa secara bersamaan antara yang menggunakan metode video tutorial dengan yang tidak menggunakan video tutorial. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar dan kreatifitas secara bersamaan.

Hal ini memperjelas bahwa penggunaan tipe pembelajaran berbasis video tutorial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian kreativitas dan hasil belajar Seni Budaya. Adanya pengaruh antara penggunaan pembelajaran berbasis video tutorial terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberi reinforcement bagi tingkah laku siswa, dan menciptakan lingkungan kelas yang dapat mengembangkan kegemaran siswa dalam mencari informasi sehingga siswa senang dan gemar untuk belajar.

Pembelajaran merupakan upaya proses membangun pemahaman siswa. Pembelajaran disini lebih menekankan

pada bagaimana upaya guru untuk mendorong atau memfasilitasi siswa dalam belajar, (Kosasih, 2013).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Ada pengaruh hasil belajar dari kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial dengan hasil belajar dari kelompok kelas tidak menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.
- 2) Ada pengaruh kreativitas dari kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial dengan kreativitas dari kelompok kelas tidak menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.
- 3) Ada pengaruh kreativitas dan hasil belajar dari kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial dengan kreativitas dan hasil belajar dari kelompok kelas tidak menggunakan pembelajaran berbasis video tutorial siswa kelas VII SMPN 1 Sumberbaru semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari pelaksanaan penelitian di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

- 1) Dalam melaksanakan pembelajaran, guru hendaknya memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi yang diajarkan kepada peserta didik, sebab dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 2) Pada waktu kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis video tutorial hendaknya guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa, sebab dengan bimbingan yang serius dan sungguh-sungguh siswa akan lebih cepat dan

semangat dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

- 3) Untuk memperluas wawasan pemikiran para guru hendaknya para kepala sekolah yang mengirimkan para guru dalam setiap kegiatan seminar maupun workshop. Hal ini untuk memberikan inovasi-inovasi dalam penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F. (2015). Pengembangan Media Latihan Video Tutorial Teknik Dasar Tangkisan Berladiri untuk Anak Usia Dini (Kajian Teknik Taekwondo). UNY.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Renika Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Dasar-Dasar evaluasi pendidikan. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). Prosedur Penelitian. Renika Cipta.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Rineka Cipta.
- Ghozali.Imam. (2011). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Badan Penerbit Univesitas Diponegoro.
- Hamzah, N. L. (2011). Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran. PT. Bumi Aksara.
- Iriaji. (2011). Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya. Pustaka Kaiswaran.
- Kosasih, N. (2013). Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan. Alfabeta.
- Munandar. (2012). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Purwanto. (2009). Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, W. (2008). Strategi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D. M. & S. S. (2013). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(1).
- Satoso. (2006). Penggunaan SPSS Untuk Statistik Non Parametrik. PT Eky Media Komputindo.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Sunandar. (2008). Pengaruh Model Pembelajaran NHT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN di Kecamatan Banyumanik Kota Semarang Tahun Ajaran 2008/2009. Varia Pendidikan, 20(2).