

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DAN
KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA
MATERI MENGHIAS KUE**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh
DIAN AGUSTINA DALIMUNTHE
NIM. 14138013**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2017

ABSTRACT

Dian Agustina Dalimunthe, 2017. *Influence of Learning Media Video and Creativity Against Class XI Student Results At Creative Cake Decorating.*

This study aims to determine: 1) To determine differences in learning outcomes of students who are taught using videos with students taught conventionally. 2) To know the difference creativity of students taught by mediavideo with conventionally taught. 3) Determine whether there is interaction between media use video learning and creativity of students in influencing student learning outcomes in the material decorate a cake with chocolate.

The results showed that, the learning outcomes are higher than the learning of students who studied with conventional teaching methods. For classroom learning with the media get the average value of 85.1 while for the students taught by conventional teaching methods the average value of the class 78.23. There are differences in learning outcomes classroom control and class eksperimen. Untuk hypothesis testing was done by analysis of variance of two paths, calculated F value of 5.904 and 0.019 significance to study methods of <0.05 and there are differences in learning outcomes grade control and the experimental class, value significance F count 04.630 0:03 with a 95% confidence level with a probability of 0.05 significance, there are differences in creativity were high and the low, the calculated F 2,066 with a probability of 0.05, because $0.158 > 0.05$ hypothesis (H_0) is accepted, there is no there is no interaction between the use of video instructional media and student creativity in influencing student learning outcomes in the material decorate cakes with chocolate

Keywords: *Learning Outcomes, Cretivitas Students, Cake Decorating*

ABSTRAK

Dian Agustina Dalimunthe, 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Menghias Kue. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan video dengan siswa yang diajarkan secara konvensional. 2) Untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa yang diajarkan dengan mediavideo dengan yang diajarkan secara konvensional. 3) Mengetahui ada tidaknya interaksi antara penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi menghias kue dengan coklat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Untuk kelas yang belajar dengan media memperoleh nilai rata-rata 85,1 sedangkan untuk siswa yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional nilai rata-rata kelasnya 78,23. Terdapat perbedaan hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen. Untuk pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan analisis varian dua jalur, nilai F hitung sebesar 5,904 signifikansi untuk metode belajar $0.019 < 0.05$ dan terdapat perbedaan hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen, Nilai F hitung 04,630 signifikansi 0.03 dengan taraf kepercayaan 95% dengan probabilitas signifikansi 0.05, terdapat perbedaan kreativitas yang tinggi dan yang rendah, F hitung 2,066 dengan probabilitas 0,05, karena $0,158 > 0.05$ hipotesis (H_0) diterima, tidak terdapat terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi menghias kue dengan coklat.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kreativitas Siswa, Menghias Kue

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa
NIM
Program Studi

Dian Agustina Dalimunte
14138013
Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing I,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520822 197710 1 001

Pembimbing II,



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Ketua Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520822 197710 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

Mahasiswa : Dani Agustina Dalimantara
NIM : 14138013

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 27 Januari 2017

No. Nama

Tanda Tangan

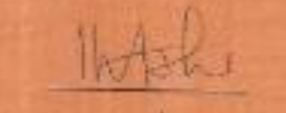
1. Prof. Dr. Nizwardi Jatnus, M.Ed.
(Ketua)

2. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
(Sekretaris)

3. Drs. Syahril, ST., MSCE., Ph.D.
(Anggota)

4. Dr. Waskito, M.T.
(Anggota)

5. Dr. Sukardi, M.T.
(Anggota)



Padang, 27 Januari 2017
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Ketua,



Dr. Sukardi, M.T.
NIP. 19610510 198603 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Menghias Kue"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang,
Saya yang menyatakan,



Dian Agustina Dalimunthe
NIM: 14138013

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Menghias Kue.”**.

Dalam penelitian ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syahril, ST., MSCE., Ph.D, selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan dukungan dalam penulisan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed, Bapak Dr. Sukardi, M.T, dan Bapak Dr. Rijal Abdullah, M.T, selaku kontributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
3. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed, selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Sukardi, M.T, selaku Ketua Program Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Kepala SMK SMK Shandy Putra-2 Medan yang telah memberi izin melakukan penelitian.
7. Siswa/i SMK Shandy Putra-2 Medan yang telah bersedia menjadi responden penelitian dan membantu peneliti dalam mengisi angket.
8. Bapak/Ibu, saudara dan kerabat seperjuangan serta berbagai pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan ke depan.

Padang, Januari 2017
Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Konseptual	38
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Tempat, Waktu dan Desain Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Variabel Penelitian dan Operasional Variabel	45
E. Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan	47
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian.....	49

G. Uji Coba Instrumen Penelitian	51
H. Teknik Analisa Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	59
B. Pengujian Persyaratan Analisis	70
C. Pengujian Hipotesis	71
D. Pembahasan Hasil Penelitian	76
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	80
C. Saran	81
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Persentasi Keberhasilan Siswa Materi Menghias Kue dengan Cokelat Selama 3 Tahun (2013-2015)	4
2.1 Sintaks Pembelajaran Konvensional.....	31
3.1 Desain Penelitian	43
3.2 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Menghias Kue Dengan Cokelat	50
3.3 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas.....	51
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
4.2 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video.....	60
4.3 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Konvensional	61
4.4 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Kreativitas Tinggi	63
4.5 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Kreativitas Rendah.....	64
4.6 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Memiliki Kreativitas Tinggi.....	65
4.7 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Memiliki Kreativitas Rendah	66
4.8 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Konvensional dan Memiliki Kreativitas Tinggi	67
4.9 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Konvensional dan Memiliki Kreativitas Rendah.....	68
4.10 UjiNormalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
4.11 Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
4.12 Sebaran Sampel Penelitian	71
4.13 Data Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Berdasarkan Media dan Kreativitas Siswa	71

4.14 Uji Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
4.15 Uji Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kreativitas Tinggi dan Kreativitas Rendah.....	74
4.16 Hasil Analisis Varians Dua Arah.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual.....	42
4.1 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Menggunakan Media Pembelajaran Video.....	61
4.2 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Menggunakan Pembelajaran Konvensional	62
4.3 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat yang Memiliki Kreativitas Tinggi	63
4.4 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat yang Memiliki Kreativitas Rendah.....	64
4.5 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Memiliki Kreativitas Tinggi.....	65
4.6 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Memiliki Kreativitas Rendah	66
4.7 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Menggunakan Pembelajaran Konvensional dan Memiliki Kreativitas Tinggi	68
4.8 Histogram Hasil Belajar Menghias Kue dengan Cokelat Menggunakan Pembelajaran Konvensional dan Memiliki Kreativitas Rendah.....	69
4.9 Interaksi antara Media Pembelajaran dengan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	88
2. RPP Kelas Eksperimen	92
3. RPP Kelas Kontrol.....	108
4. Lembar Soal	123
5. Tabulasi Data Ujicoba Soal.....	131
6. Uji Validitas Soal.....	132
7. Uji Reliabelitas Soal	134
8. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Tes.....	136
9. Perhitungan Indeks Daya Beda Soal Tes	137
10. Angket Kreativitas	141
11. Lembar Validasi Video	144
12. Tes Hasil Belajar Siswa	147
13. Tabulasi Angket Kreativitas Siswa.....	149
14. Uji Normalitas.....	151
15. Uji Homogenitas	152
16. Uji Hipotesis	153
17. Dokumentasi	156
18. Surat-Surat	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan diantaranya dengan meningkatkan kualitas tenaga mengajar, melengkapi sarana dan prasarana, memberikan biaya operasional kepada sekolah serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi siswa untuk dapat menyesuaikan diri dan berhasil di masa yang akan datang. Seperti yang telah dikemukakan oleh Rusman (2011:3) bahwa :

Dalam rangka pembaharuan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Terkait dengan hal tersebut, telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggara pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Implikasi dari prinsip ini adalah pergeseran paradigma pendidikan dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Selain pembaharuan sistem pendidikan nasional, pemilihan model dan media pembelajaran sangat penting dalam menentukan tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Saat ini penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan didalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar. Untuk itu seorang guru dituntut harus lebih kreatif didalam penyediaan media pembelajaran. Penginovasian suatu media pembelajaran yang menarik dan menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa secara aktif diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran sebaiknya disusun ataupun dibuat untuk merangsang kreativitas siswa, sehingga dapat merangsang potensi tiap-tiap siswa untuk terus mengembangkan aktivitas, kreatifitas yang melibatkan imajinasi. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi yang mungkin tidak dapat disampaikan hanya dengan lisan, sehingga dapat

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan efektivitas dan efisiensi media, kualitas media, sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan (Rohmawati, 2012:155). Dengan tersedianya media pembelajaran ini diharapkan dapat mengarahkan siswa mendapatkan informasi yang utuh dan pembelajaran berlangsung secara efektif serta efisien. Sunarmi (2015:134) menyatakan pemanfaatan multimedia pembelajaran menurut banyak ahli dapat menjadi alat bantu dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Multimedia juga dapat menjembatani perbedaan kompetensi dan gaya belajar siswa karena dapat mengaktifkan semua indera yang dimiliki siswa, sehingga belajar akan lebih optimal, dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu menggunakan media video. Dengan menggunakan media video, siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan daripada hanya menggunakan metode ceramah.

Dalam pembelajaran Patiseri dengan materi menghias kue cokelat, media pembelajaran berupa video berperan penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Menurut Pribadi (2004:52), kelebihan media video salah satunya yakni mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi. Disamping itu, media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan siswa dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung oleh siswa. Media ini juga mampu merangsang minat belajar melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menggunakan media video untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal pada saat penelitian.

Selain hasil belajar, kreativitas siswa juga merupakan salah satu faktor yang dinilai dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Semiawan (1984:9) kreativitas ialah merupakan proses berfikir dimana siswa berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru dalam memecahkan masalah. Setiap manusia

mempunyai kreativitas untuk berkembang, baiknya kreativitas tersebut bila pendidikan selalu mendorong dan membina dengan baik. Kreativitas adalah sebuah proses. Seseorang yang kreatif bekerja keras dan secara terus-menerus meningkatkan ide dan solusi-solusi, dengan membuat perubahan sedikit demi sedikit dan memperbaiki pekerjaan mereka (Okpara, 2007:3).

Proses pembelajaran akan mampu meningkatkan kreativitas siswa apabila siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat, berfikir dan mengambil kesimpulan secara alternative atas dasar pengamatan, pengumpulan data, klasifikasi, analisis, sintesis dan evaluasi yang mereka lakukan sendiri. Apabila setiap guru dan siswa memiliki komitmen dalam melakukan proses pembelajaran yang demikian maka akan terjadi perubahan perilaku hasil belajar yang bukan hanya mengekor pendapat orang dan hasil pengamatan orang secara logis bahwa itu benar namun para siswa akan benar-benar memiliki kompetensi yang dipelajari secara kokoh sebagai dasar untuk berfikir lebih jauh dan berkreasi untuk memberikan alternatif pemikiran sebagai sesuatu yang baru dan kedepannya siswa memiliki kepercayaan diri ketika berada di masyarakat

Di dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan di mana terdapat teori dan praktek kemampuan siswa untuk mengajukan ide kreatif seharusnya dikembangkan dengan meminta mereka untuk memikirkan ide-ide atau pendapat yang berbeda dari yang diajukan temannya karena pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal penting dimana siswa yang kreatif adalah yang mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai minat yang luas, bersifat ingin tahu selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, percaya pada diri sendiri, penuh semangat, berani mengambil resiko dan tidak ragu-ragu dalam mengeluarkan pendapat.

Dalam mata pelajaran Patiseri, kreativitas tinggi sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil dan produksi siswa dalam praktek. Salah satu Standar Kompetensi dalam Patiseri adalah menyiapkan cokelat dan permen cokelat dengan materi menghias kue dengan cokelat, dimana dalam proses

belajar dan prakteknya, pengaplikasian cokelat membutuhkan tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Penilaian guru terhadap hasil kerja siswa ditentukan berdasarkan tingkat kreativitas siswa dalam menghias kue dengan cokelat.

Kuspriyanto (2013:136) menyatakan bahwa kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada. Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide dan kemungkinan-kemungkinan, kefleksibelan pandangan, sifat menikmati kebaikan, sambil mencari cara-cara untuk memperbaikinya. Sedangkan kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus menerus memperbaiki ide-ide dan solusi-solusi, dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya. Berdasarkan pendapat diatas, maka kreativitas yang dimiliki oleh setiap siswa sudah seharusnya dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui interaksi dan pengalaman belajar.

Berdasarkan hasil yang diamati yang dilakukan di SMK Sandhy Putra 2 pada pelajaran Patiseri dengan materi menghias kue cokelat, hasil belajar yang diperoleh siswa masih cenderung rendah. Hal ini dapat terlihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Persentasi Keberhasilan Siswa Materi Menghias Kue dengan Cokelat Selama 3 Tahun (2013-2015)

NILAI	TAHUN/PERSENTASE					
	2013	%	2014	%	2015	%
70-79	14	36.8421	11	31.4286	23	50
80-89	15	39.4737	15	45.7143	18	39.1304
90-100	9	23.6842	9	22.8571	5	10.8696
JUMLAH	38	100	35	100	46	100

Sumber : Administrasi SMK Sandhy Putra-2

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, terlihat bahwa hampir lebih dari 30% siswa masih memiliki nilai dibawah KKM, dimana KKM untuk mata pelajaran

Patiseri adalah 80. Berdasarkan wawancara dengan guru Patiseri, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah karena pada saat proses pembelajaran masih berpusat pada guru (konvensional) dan tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran berupa video sehingga siswa tidak tertarik dalam mempelajarinya serta menyebabkan rendahnya kreativitas siswa. Purwanti (2015:43) menyatakan bahwa media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas terhadap hasil belajar, dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Menghias Kue”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2. Media video pembelajaran masih belum diaplikasikan dalam pembelajaran
3. Tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran Patiseri materi menghias kue dengan coklat masih rendah.
4. Hasil belajar siswa pada materi menghias kue dengan coklat masih rendah.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang mendasari penelitian ini maka dilakukan pembatasan untuk pencapaian hasil penelitian yang terarah, yaitu :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Patiseri materi menghias kue dengan coklat.
2. Media pembelajaran video yang digunakan pada pembelajaran Patiseri materi menghias kue dengan coklat.

3. Tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran Patiseri materi menghias kue dengan coklat masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan video lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan secara konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar materi menghias kue dengan coklat?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar dalam materi menghias kue dengan coklat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan video dengan siswa yang diajarkan secara konvensional.
2. Mengetahui pengaruh kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar materi menghias kue dengan coklat.
3. Mengetahui ada tidaknya interaksi antara penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi menghias kue dengan coklat.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat menumbuhkan semangat dalam belajar serta meningkatkan kreativitas siswa terhadap pembelajaran terutama pada pelajaran patiseri.

2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai acuan agar senantiasa menyajikan media pembelajaran video dengan baik sehingga dapat menumbuhkan kreativitas pada peserta didik dalam pengajaran patiseri.
3. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran patiseri.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi masukan sebagai guru dan menambah wawasan dan keterampilan terutama dalam hal pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran video pada mata pelajaran Patiseri.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen. Untuk pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan analisis varian dua jalur, nilai F hitung sebesar 5,904, signifikansi untuk metode belajar $0.019 < 0.05$
2. Terdapat perbedaan kreativitas yang tinggi dan yang rendah. Nilai F hitung 4,630 signifikansi 0,05 dengan taraf kepercayaan 95% dengan probabilitas signifikansi 0.05. Karena $0,03 < 0.05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima, bahwa kreativitas kelas eskperimen dan kontrol berbeda dengan hasil belajar siswa
3. Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi menghias kue dengan coklat, nilai F hitung 2,066 dengan probabilitas 0,158 dengan taraf kepercayaan 95% dengan probalitas signifikansi 0.05. Karena $0,158 > 0.05$ hipotesis (H_0) diterima, tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran video dan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi menghias kue dengan coklat.

B. Implikasi

Penelitian ini adalah penelitan awal yang bukan bersifat sebagai pemecahan masalah baku, dalam pemecahan masalah pembelajaran yang dihadapi saat ini, namun demikian penelitian ini dapat mengemukakan alternatif pemecahan masalah yang dapat dipertimbangkan. Fokus penelitian ini adalah pengaruh pengaruh penggunaan media pembelajaram dan Pengetahuan Awal Siswa

Penerapan media pembelajaram yang terjadi di kelas berlangsung melalui pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student's centered*). Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan sebelumnya maka dikemukakan beberapa implikasi yang perlu mendapat perhatian bagi tenaga pendidik sebagai akibat dari pelaksanaan proses pembelajaran dengan media pembelajaram antara lain :

1. Mampu menumbuhkan sikap berfikir siswa lebih kritis, berani mengemukakan dan menerima pendapat orang lain, serta memiliki sikap yang demokratis.
2. Diadakannya kegiatan pelatihan guru mengenai penerapan metode-metode pembelajaran siswa aktif guna menunjang kegiatan belajar yang efektif di dalam kelas.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian serta implikasinya maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi tenaga pendidik sebaiknya menggunakan variasi metode pembelajaran harus menguasai karakteristik peserta didik yang mereka ajar terlebih dahulu supaya mampu mewujudkan dalam bentuk praktek supaya hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu media pembelajaram yang mampu membuat siswa aktif adalah media pembelajaram
2. Untuk siswa agar lebih giat dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan dan keahliannya sebagai modal untuk memenuhi tuntutan dan perkembangan zaman.
3. Dalam penerapan media pembelajaram sebaiknya harus lebih dahulu mengenal prinsip-prinsip dalam media pembelajaran tersebut sehingga tidak terdapat rintangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian tenaga pendidik diharapkan mampu mendorong serta membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar

4. Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat memberi informasi bagi penelitian berikutnya terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran.
5. Sehubungan dengan adanya keterbatasan dalam penelitian ini diharapkan pada peneliti selanjutnya lebih mengembangkan penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran siswa aktif lainnya di lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Team Penerjemah Yusufhadi Miarso dkk.
- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. B. Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat.
- Budiarti, Y. 2015. "Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS". Lampung: *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1 (2015) 61-72.
- Djafar, T. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi. Djamarah.
- Faridah, A. 2008. *Patiseri Jilid 1 Untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ganfri, dan Hendra Hidayat. 2013. *Perseptif Kurikulum Pendidikan Kejuruan*. Padang: Teknik Elektro FT UNP.
- Hamalik, O. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartanto. 2011. "Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri." Bengkulu: *Jurnal Kependidikan Triadik*, April 2011, Volume 14, No.1.
- Hurlock, E.B. 1993. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*(edisi kelima). Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim dan Nana Syaodih.2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Jackson, S.L. 2013. *Research Methods and statistics*. Belmont: Wadsworth/Thompson Learning.
- Juliantine, T. 2009. *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung : UPI.