

ABSTRAK

Deti khoeriah. 2016. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam membuat media pembelajaran berbasis video langsung pada konsep jamur. Pembimbing 1 Drs. Yusuf Ibrahim, M.Pd., M.P. dan pembimbing 2 Cita Tresnawati.S.Pd.,M.Pd.

penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan wawancara disalah satu SMA Swasta dikota Bandung yang menunjukkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran IPA-biologi tergolong rendah dengan salah satu faktor metode pembelajaran yang digunakan pada saat KBM membuat siswa jenuh dan cenderung pasif. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adakah meningkatkan kreatifitas siswa alam pembelajaran di kelas pada konsep jamur. Dan metode yang digunakan adalah metode eksperimen (pre-eksperimental desain). Desain penelitian adalah One-Group Pretest-Posttest Desain. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas x mipa di salah satu SMA Swasta di kota Bandung Pada Semester ganjil Tahun ajaran 2016-2017, yaitu kelas X Mipa yang ditentukan dengan teknik purposive samling.parameter yang diukur pada penelitian ini ialahmhasi belajar siswa yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Intrumenya berupa 25 soal pilihan ganda untuk mengukur kognitif dan intrumennya non-tes yang mengukur ranah afektif dan psikomotor. Hasil penelitian ini di dapatkan nilai rata-rata pretest dan posttest penelitian ini melanjutkan uji t dan diperoleh dengan hasil uji t signifikan, karena t hitung > t sebesar $2.457 > 1,65$. Hasil pengolahan data menunjukan bahwa hipotesis Ho ditolak.sehingga dapat perbedaan yang signifikan anatar siswa sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video langsung. Sedangkan, padaranah afektif dan psikomotor dan psikomotor diperoleh data rata-rata siswa memenuhi kreteria baik. Maka dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran berbasis video langsung dalam pembelajaran IPA pada materi pokok jamur dapat meningktkan hasil belajar siswa.

Kata kunci :kreatifitas ,media pembelajaran dan konsep jamur.