

## PENGARUH PENERAPAN MEDIA TUTORIAL *AUTOCAD* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN TKJ

Iistigna<sup>1</sup>, Hadi Gunawan Sakti<sup>2</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram  
email korespondensi: iistigna.2821@gmail.com

**Abstrak.** Tujuan Penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019. Metode yang digunakan dalam menentukan subyek penelitian ini yakni menggunakan teknik random sampling karena jumlah siswa 136 maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil 34 orang siswa. Metode yang digunakan dalam memperoleh data penelitian ini adalah metode angket, dokumentasi dan observasi sebagai metode pokok sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistik dengan rumus *Chi-square*. Hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai t hitung 28,624 dan t table 9,488. Dengan demikian, t hitung > t tabel yaitu 28,624 > 9,488. Ini berarti Hipotesis alternatif yang berbunyi ada pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019 diterima dan Hipotesis nol yang berbunyi tidak ada pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019 ditolak. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019 yang artinya hasil penelitian ini adalah signifikan dengan t hitung 28,624.

**Kata Kunci:** Media tutorial *AutoCAD*, kreativitas belajar

**Abstract.** The Purpose research to be achieved in this study were to determine The Effect of *AutoCAD* tutorial Towards Students' Creativity class XI at SMKN 9 Mataram in the academic year 2018/2019. The method used in determining the subject of this research is used random sampling techniques because the number of students is 136, so in this study the number of samples taken was 34 students. The method used in obtaining the data of this study was the questionnaire main method, documentation and observation as supporting method, while the data analysis method used statistical analysis with the *Chi-square* formula. The results of the analysis obtained in this study are the calculated  $X^2$  of 28.624 and  $X^2$  table of 9.488. Thus, was 28.624 > 9.488. This means that the alternative hypothesis which that there was The Effect of *AutoCAD* tutorial Towards Students' Creativity class XI at SMKN 9 Mataram in the academic year 2018/2019 was accepted and the null Hypothesis that there is no The Effect of *AutoCAD* tutorial Towards Students' Creativity class XI at SMKN 9 Mataram in the academic year 2018/2019 was rejected. The conclusion obtained in this study was that there was The Effect of *AutoCAD* tutorial Towards Students' Creativity class XI at SMKN 9 Mataram in the academic year 2018/2019, which means the results of this study are significant with a t count of 28.624.

**Keywords:** *AutoCAD* tutorial media and students' creativity

### **PENDAHULUAN**

Banyak hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam pendidikan, salah satunya adalah perbaikan proses belajar, baik dari segi metode belajar, atau bahkan media penyampaian yang

dipakai oleh guru. Selain itu kreativitas merupakan bagian hal yang penting yang perlu diperhatikan bagi guru dan orang tua. Di lembaga pendidikan khususnya SMK di Indonesia, permasalahan yang sering timbul

adalah permasalahan belajar siswa dalam memahami materi, indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif.

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus ilmu pendidikan dengan objek formal “*belajar*”. Belajar bukan hanya dilakukan untuk individu melainkan kelompok, bahkan juga diperuntukkan oleh organisasi secara keseluruhan. Dengan adanya teknologi pendidikan, maka kita dapat belajar di mana saja, kapan saja, pada siapa saja di sesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan.

Pada teknologi pendidikan dikenal dengan kawasan teknologi pendidikan yaitu dikutip Syamfarida (2015:3–5) menurut (*Assosiation for Educational Communication and Technology* (AECT) 1997) yang meliputi lima kawasan teknologi pendidikan diantaranya: (1) Kawasan desain terdiri atas: Desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik. (2) Kawasan Pengembangan meliputi: Teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, teknologi terpadu. (3) Kawasan pemanfaatan meliputi

pemanfaatan media, difusi, inovasi, implementasi, dan institusionalisasi, kebijakan dan regulisasi. (4) Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan TP melalui perencanaan, pengorganisasian, pengoordinasian, dan supervisi, pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sumber penyampaian, pengelolaan informasi. (5) Kawasan penilaian beranjak dari analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, evaluasi sumatif.

Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian yang tepat terutama pada SMKN 9 Mataram dianggap penting, karena terkait dengan *softskill* siswa yang nantinya akan dipakai dalam dunia kerja.

Menurut Arsyad (2017:93) komputer memiliki fungsi yang berbeda – beda dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau yang dikenal

dengan *Computer-Assisted Instruction (CAI)*.

Salah satu program komputer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah *AutoCAD*. Program *AutoCAD* adalah akronim yang berasal dari kata *Automatic Computer Aided Design*. Didalam pengertian yang lugas, dapat diartikan bahwa *AutoCAD* merupakan program paket yang mampu berfungsi sebagai alat bantu didalam rancang bangun. Dari pemaparan ini, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik terhadap mata pelajaran menggambar dengan *AutoCAD* terutama materi yang membahas tentang menggambar dasar dan lanjut dengan *AutoCAD*. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan hasil yang lebih maksimal. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sebuah media pembelajaran harus bersifat fleksibel langsung dalam proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan bantuan personal komputer dan LCD proyektor juga dapat digunakan sebagai pembelajaran secara mandiri. Namun untuk

menyatakan bahwa media tersebut dapat memperjelas dan mempermudah dalam mempelajari Mata Pelajaran Kompetensi Keahlian Menggambar dengan *AutoCAD*, perlu direalisasi dan di uji pemanfaatannya. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Melihat fenomena dan potensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini untuk mengetahui “Pengaruh Penerapan Media Tutorial *AutoCAD* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu

pengetahuan khususnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam hal ini media video tutorial terhadap kreativitas belajar siswa. Selain itu dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

Pembelajaran media tutorial *AutoCAD* ini dikembangkan karena dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang belum mengerti dan memahami apa yang diajarkan dan tidak terlalu aktif karena fasilitator yang di sediakan sebageian besar hanya membaca dan menjelaskan.

Menurut Arsyad (2017:3) kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Menurut (Gerlach & Ely) yang dikutip (2017:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kajian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sistem penyampaian dan pengantar yang menyerupai materi atau kajian yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dikutip Dinata (dalam Kemp dan Dayton, 2015:35) video tutorial adalah sebuah program komputer yang tujuannya adalah untuk membantu pengguna dalam mempelajari bagaimana menggunakan bagian dari sebuah produk perangkat lunak seperti *office suite* atau aplikasi lainnya, antarmuka sistem operasi, alat pemrograman, atau permainan. Adapun software/Perangkat lunak pendukung dalam pembuatan media pembelajaran yaitu *AutoCAD* dan *Camtasia Studio 8*.

Soleh menjelaskan (2012:1) program *AutoCAD* diproduksi oleh sebuah perusahaan perangkat lunak raksasa di Amerika Serikat yaitu Perusahaan *Autodesk Inc. AutoCAD* adalah perangkat lunak komputer CAD untuk menggambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang dikembangkan oleh Autodesk. Keluarga produk *AutoCAD*, secara keseluruhan adalah *software CAD* yang paling banyak digunakan di dunia.

Menurut Setiawan (2011:1-2) *Camtasia Studio 8* adalah *software* (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation*. *Camtasia* ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada

pada desktop komputer. *Software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *elearning*.

Kreativitas dapat di artikan sebagai pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistic, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik. (Hadi Gunawan Sakti 2017:332). Sedangkan menurut Yesi Budiarti (2015:66) menyatakan bahwa: “Kreativitas diartikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. “Kreativitas di artikan pula semua usaha produktif yang unik dari individu”. Maka dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan di lakukan”.

Dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukses, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Pembelajaran media tutorial *AutoCAD* akan dilaksanakan di SMKN 9 Mataram yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa yang akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2019. Pembelajaran media tutorial *AutoCAD* di kembangkan dengan langkah – langkah yang sangat berurutan yaitu pertama mengamati, merumuskan masalah, kemudian mencoba/mengumpulkan data, menganalisi/mengolah dan terakhir menarik kesimpulan. Pembelajaran media tutorial *AutoCAD* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada jurusan TKJ karena di dalam media pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, tetapi media ini juga dapat meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.

#### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis Quasi Eksperimental. Menurut Sukmadinata (2010:59) metode eksperimen semu (quasi eksperimental) pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan

variable. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variable saja, yaitu variable yang dipandang paling dominan. Dalam eksperimen tentang pengaruh metode pembelajaran. Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Dimana eksperimen merupakan metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap variable bebas terhadap variable terikat dengan cara memanipulasi terhadap variabel bebas untuk memperoleh reaksi baru terhadap obyek penelitian. Berdasarkan pendekatan penelitian di atas, maka peneliti dapat membuat rancangan penelitian, yang mana manfaat dari rancangan penelitian adalah untuk menggambarkan skema penelitian. Penelitian ini akan menggambarkan secara sistematis, aktual, akurat mengenai fakta yang akan di selidiki tentang pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019.

Sebelum di lakukan *post test* terlebih dahulu di adakan *pre test*, kemudian di lakukan *treatment*, yaitu pembelajaran menggunakan media tutorial *AutoCAD* dan setelah itu di

adakan *post test*. Di dalam penelitian *eksprimen one group 01* adalah di lakukan sebelum di berikan perlakuan atau *treatment* yang berupa angket mengenai kreativitas belajar. X adalah suatu perlakuan (*treatment*) yang menjadi metode pembelajaran yang berupa media tutorial *AutoCAD* untuk kreativitas belajar. Sedangkan yang di maksud **02** adalah *post test* yang di lakukan setelah pemberian media atau perlakuan dengan memberikan angket yang sama sebelum perlakuan (**01**) yakni angket kreativitas belajar. Setelah di berikan angket kemudian menarik angket lalu mengambil sekor dari masing-masing angket tersebut, baik yang berupa *pre test* ataupun *post test* guna mencari pengaruh media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa pada jurusan TKJ.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sementara itu, Sugiyono (2015:117) mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai 52 kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka di maksud dengan populasi adalah keseluruhan

individu atau objek yang akan diteliti yang mempunyai karakteristik tertentu dari semua objek yang akan diteliti. Populasi penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI Jurusan TKJ SMKN 9 Mataram yang berjumlah 136 siswa yang terdiri dari 4 kelas.

Menurut Arikunto (2012:131) mendefinisikan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Berkenaan dengan penentuan ukuran sampel yang diambil dari jumlah populasi yang ada. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian dengan secara acak sehingga pengambilan sampel ini disebut *random sampling*. Sehubungan dengan besar populasi dari keseluruhan 136 siswa, maka dalam penelitian ini sampel peneliti yang digunakan diambil satu kelas dengan jumlah sampel yang diambil 34 orang siswa kelas XI TKJ B.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data teknik angket/kuesioner, observasi dan dokumentasi. Sukmadinata (2011:219) menyatakan bahwa: “Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak

langsung (peneliti tidak langsung bertanya – jawab dengan responden)”.

Margono (2014:181) menyatakan dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip – arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum – hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian. Adapun jenis data dalam metode dokumentasi ini adalah data siswa, status sekolah, profil sekolah, gambar, foto, dan lain – lain.

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek alam yang lain. Sugiyono (2015:203)”.

Teknik analisis data merupakan kegiatan pengolahan data dari data yang terkumpul untuk mencari tujuan. Sebagaimana diketahui bahwa keberadaan suatu data dalam penelitian akan terkumpul masih mentah sehingga dibutuhkan suatu cara untuk mengolahnya, agar data tersebut dapat dianalisa sekaligus dapat menjadi suatu jawaban yang tidak meragukan,

hubungan dengan itu peneliti menggunakan rumus *Chi-square*.

siswa laki – laki dan 25 siswa perempuan, untuk lebih lengkapnya sampel penelitian (subyek penelitian) dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini:

### HASIL PENELITIAN

Dalam bab III telah diuraikan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan TKJ sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 9

**Table 1.** Subyek Penelitian di SMKN 9 Mataram Tahun 2018/2019

NO	Jenis Kelamin	Sampel
1	Laki – laki	9
2	Perempuan	25
Jumlah		34

### Pengujian Hipotesis

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan Hipotesis Nol ( $H_0$ )  
Untuk menyelesaikan proses analisis data dengan analisis statistik , terlebih dahulu mengubah hipotesis alternative ( $H_a$ ) yang berbunyi: ada pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap
2. Menyusun tabel kerja

kegiatan belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019” perlu dirubah terlebih dahulu kedalam Hipotesis Nol sehingga “tidak ada pengaruh penerapan media tutorial *AutoCAD* terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram tahun pelajaran 2018/2019”.

**Tabel 2.** Tabel Kerja Pengujian Hipotesis

Subjek	$f_k$	$f_n$	$f_o - f_n$	$(f_o - f_n)^2$	$\frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
L	555	568	-13	169	0,297
P	1,333	1,542	-209	43,681	28,327
Jumlah					28,624



3. Memasukkan Data Ke Dalam Rumus Berdasarkan data-data pada tabel diatas, maka data tersebut dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

4. Menguji nilai hipotesis

Sesuai dengan hasil perhitungan *chi square* yang diperoleh melalui analisis ternyata nilai yang diperoleh = 28,624 sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan dk = (k-1) (b-1) = (5-1) (2-1) = 4 x 1 = 4 dengan taraf signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel (28,624 > 9,488). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

5. Menarik Kesimpulan

## **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan penelitian yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Tutorial *Autocad* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu dalam proses pembelajaran siswa kelas XI diberikan materi pembelajaran media tutorial

Dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai *chi square* hitung sebesar 28,624 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan dk = 4 ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel adalah 9,488. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *chi square* hitung lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel (28,624 > 9,488), karena  $\chi^2$  hitung lebih besar dari  $\chi^2$  tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: “Ada Pengaruh Penerapan Media Tutorial *Autocad* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”.

*AutoCAD* dan diberi angket awal, dimana angket awal diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran untuk melihat sikap awal siswa terhadap kreativitas belajar. Setelah pemberian angket awal langkah selanjutnya yaitu siswa kelas XI diberikan materi pembelajaran yaitu media tutorial *AutoCAD* dengan langsung menggunakan

media Camtasia studio 8 sebagai media pendukung/pembantu dalam pembuatan tutorial dan *AutoCAD* sebagai media pokok dalam materi. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti sengaja memilih media tutorial *AutoCAD* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran disaat melakukan penelitian, dikarenakan media tutorial *AutoCAD* memiliki peran untuk mengasah kreativitas siswa. Setelah siswa dapat mengerti materi yang akan diberikan maka kreativitas akan meningkat, karena kreativitas dihasilkan oleh adanya interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Kreativitas yang diharapkan disini maksudnya siswa dapat memecahkan suatu masalah, memberikan banyak ide, aktif dan bersemangat menyelesaikan tugas-tugas, berani menerima atau melaksanakan tugas berat. Adapun kreativitas siswa yang muncul pada saat penelitian ini yaitu siswa mampu berkreativitas dengan mendesain gambar sederhana, siswa mampu bermain warna dan mampu membuat sebuah rancangan dengan berbagai bentuk dan jenis serta siswa bisa untuk merubah desain 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Dan pada saat Peneliti, peneliti tidak menemukan kesulitan pada saat proses pembelajaran dikarenakan media tutorial *AutoCAD* sangat mendukung untuk diterapkan dikelas XI TKJ.

Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa

hipotesis alternatif yang diajukan diterima dan sebaliknya hipotesis nihil yang diajukan ditolak, artinya hasil penelitian ini adalah *signifikan* yakni “Pengaruh Penerapan Media Tutorial *Autocad* Terhadap Kreativias Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa mengajar menggunakan media tutorial *AutoCAD* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan hasil  $\chi^2_{hitung}$  lebih besar dari pada  $\chi^2_{tabel}$  (28,624 > 9,488) yang berarti hasil penelitian ini *signifikan*.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data pada BAB IV dimana Hipotesis Nol ( $H_0$ ) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Penerapan Media Tutorial *Autocad* Terhadap Kreativias Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019” dinyatakan ***ditolak*** dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi. Ada Pengaruh Penerapan Media Tutorial *Autocad* Terhadap Kreativias Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019” dinyatakan ***diterima***. Berdasarkan pernyataan diatas, maka kesimpulan hasil penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Penerapan Media Tutorial *Autocad* Terhadap Kreativias Belajar

Siswa Kelas XI Jurusan TKJ di SMKN 9 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Sehingga penelitian ini dikatakan *signifikan*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiarti, Y. 2015. Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan Ekonomi UM Metro*. 66: 61-72.
- Dinata, Nurcahyo. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Autocad. Skripsi S1. Universitas Negeri Yogyakarta
- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sakti, G., H. 2017. Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Realita*. 332: 325 – 344
- Setiawan, C. 2011. Pembuatan Video Materi Ajar Dengan Camtasia. [http://eprints.unsri.ac.id/670/1/Video\\_Pembelajaran\\_dengan\\_Camtasia.pdf](http://eprints.unsri.ac.id/670/1/Video_Pembelajaran_dengan_Camtasia.pdf), Diakses tanggal 11 Januari 2019 pukul 20.32. hal. 1 – 34.
- Soleh, M. 2012. *Belajar Otodidak AutoCAD 2D & 3D*. Bandung: Informatika.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamfarida, Fauzi dan Utami. 2015. Kawasan teknologi pendidikan. <http://santoso111.blogspot.com/2015/09/makalah-kawasan-teknologi-pendidikan.html>, Diakses tanggal 30 juli 2019 pukul 11.20. hal 3 – 5.