

**Kode>Nama Rumpun Ilmu :775/Pendidikan IPA (SAINS)**

## **ABSTRAK**



***REAL LIFE VIDEO EVALUTAION* BERBASIS TAMAN NASIONAL BALURAN  
DENGAN SISTEM E-LEARNING DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR DAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS**

**Pengusul :**  
**Drs. Bambang Supriadi, M.Sc.**  
196807101993021001  
0010076802

**UNIVERSITAS JEMBER**  
**2016**

# **Efektivitas Real Life Video IPA Berbasis Taman Nasional Baluran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa**

Bambang Supriadi

Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Jember  
Pramudya.fkip@unej.ac.id

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video nyata berbasis Taman Nasional Baluran dan menyelidiki efektivitas penggunaan media video berbasis Taman Nasional Baluran terhadap keterampilan berpikir kreatif dan motivasi mahasiswa calon guru. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode Borg and Gall (1979). Dalam pengujian efektivitas dilakukan metode eksperimen yang menguji 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Sebanyak 60 mahasiswa calon guru ikut berpartisipasi dalam penelitian ini yang dibagi dalam dua kelas tersebut. Instrumen yang digunakan adalah lembar test untuk menguji kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan indikator: kefasihan, fleksibilitas, kebaruan dan originalitas. Sedangkan motivasi dilakukan observasi melalui skala likert. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan media video game berbasis Taman Nasional Baluran efektif dalam mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif dan motivasi mahasiswa.

Kata kunci: Keterampilan berpikir kreatif, Taman Nasional Baluran, Video berbasis Taman Nasional Baluran