
**PENGARUH PERSEPSI TENTANG VIDEO TUTORIAL DAN KREATIVITAS
SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA BERDASARKAN
PERSEPSI SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 4 TALAUD**

Angel Imanuel Kesek¹, Metsi Daud², Djami Olii³, Parabelem Tinno Dolf Rompas⁴
^{1,2,3,4} Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹24813004@unima.ac.id, ²metsidaud@unima.ac.id, ³djamiolii@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis signifikansi (1) pengaruh persepsi video tutorial terhadap hasil belajar seni rupa di SMK Negeri 4 Talaud, (2) pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa di SMK Negeri 4 Talaud, (3) pengaruh persepsi video tutorial dan kreativitas belajar secara simultan terhadap hasil belajar seni rupa di SMK Negeri 4 Talaud. Rancangan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian korelasional. Objek penelitian adalah siswa SMK Negeri 4 Talaud Sulawesi Utara dengan jumlah populasi siswa adalah 32 siswa. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert 1-5. Analisis data menggunakan analisis regresi untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi video tutorial terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 4 Talaud, dan koefisiennya sebesar 32.20%. Hal ini mengandung pengertian bahwa jika terjadi peningkatan pada persepsi penerapan video tutorial, maka akan berakibat pada peningkatan pada hasil belajar siswa atau sebaliknya, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 4 Talaud, dan koefisiennya sebesar 27.40%. Hal ini mengandung pengertian bahwa jika terjadi peningkatan pada kreativitas belajar, maka akan berakibat pada peningkatan pada hasil belajar siswa atau sebaliknya, (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi video tutorial dan kreativitas belajar secara simultan terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 4 Talaud, dan koefisiennya sebesar 42.90%. Hal ini mengandung pengertian bahwa jika terjadi peningkatan pada persepsi video tutorial dan kreativitas belajar secara simultan, maka akan berakibat pada peningkatan pada hasil belajar siswa SMK Negeri 4 Talaud atau sebaliknya, Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi signifikan terhadap video tutorial dan tingginya kreativitas siswa meningkatkan hasil belajar seni rupa. Implikasi praktisnya adalah pentingnya penyediaan media video pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa.

Kata Kunci: *Video tutorial, kreativitas belajar, hasil belajar.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the significance of (1) the influence of video tutorial perception on visual arts learning outcomes at SMK Negeri 4 Talaud, (2) the influence of creativity on visual arts learning outcomes at SMK Negeri 4 Talaud, (3) the influence of

video tutorial perception and learning creativity simultaneously on visual arts learning outcomes at SMK Negeri 4 Talaud. The design of this study is quantitative research with a correlational research approach. The object of the study was students of SMK Negeri 4 Talaud, North Sulawesi with a student population of 32 students. The research instrument was a Likert scale questionnaire 1-5. Data analysis used regression analysis to test the hypothesis. The results of the study showed that (1) There is a significant influence between video tutorial perception on learning outcomes of students of SMK Negeri 4 Talaud, and its contribution is 32.20%. This implies that if there is an increase in the perception of the application of video tutorials, it will result in an increase in student learning outcomes or vice versa, (2) There is a significant influence between learning creativity on the learning outcomes of students of SMK Negeri 4 Talaud, and its contribution is 27.40%. This implies that if there is an increase in learning creativity, it will result in an increase in student learning outcomes or vice versa, (3) There is a significant influence between the perception of video tutorials and learning creativity simultaneously on the learning outcomes of students of SMK Negeri 4 Talaud, and its contribution is 42.90%. This implies that if there is an increase in the perception of video tutorials and learning creativity simultaneously, it will result in an increase in the learning outcomes of students of SMK Negeri 4 Talaud or vice versa, This finding shows that significant perceptions of video tutorials and high student creativity improve learning outcomes of fine arts. The practical implication is the importance of providing learning video media and developing student creativity to improve the quality of fine arts learning.

Keywords: *Video tutorials, learning creativity, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam pendidikan, khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran seni rupa. Media video tutorial banyak digunakan karena sifatnya visual dan fleksibel (Setiawan dkk, 2023). Video tutorial menawarkan visualisasi langkah-langkah pembuatan karya seni yang jelas sehingga memudahkan pemahaman siswa. Media ini juga memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan dapat diulang sesuai kebutuhan siswa (Ali dkk, 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa; misalnya, Khairani dkk. (2017) melaporkan bahwa penggunaan media video memperbaiki nilai belajar seni rupa siswa lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, dan Putri dkk, (2019) menemukan pengaruh signifikan media video tutorial pada hasil belajar menggambar bentuk. Selain itu, video tutorial kerap dikaitkan dengan peningkatan kreativitas siswa karena menyajikan contoh konkret bagi inspirasi karya seni (Mariyaningsig & Hidayati, 2018).

Namun, efektivitas penggunaan video tutorial tidak terlepas dari faktor internal siswa, yaitu tingkat kreativitas. Kreativitas merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran seni rupa. Siswa dengan kreativitas tinggi cenderung lebih mahir memecahkan masalah seni dan mengembangkan ide-ide orisinal (Anwar dkk, 2022). Sayangnya, di SMK Negeri 4 Talaud pembelajaran seni rupa masih didominasi metode

konvensional (ceramah, demonstrasi) dan fasilitas digital yang terbatas. Fasilitas multimedia dan jaringan internet di sekolah ini tergolong kurang memadai, sehingga pelaksanaan pembelajaran berbasis video memerlukan penyesuaian khusus. Implikasi praktis dari situasi tersebut adalah berkurangnya penggunaan media kaya teknologi dan kurangnya ruang eksplorasi kreativitas siswa. Padahal, seni rupa menuntut kreativitas tinggi, yang selama ini belum tergali optimal karena minimnya dukungan metode pembelajaran yang inovatif.

Lebih lanjut, studi sebelumnya umumnya meneliti pengaruh video tutorial atau kreativitas secara terpisah. Belum banyak penelitian yang mengkaji pengaruh kedua variabel ini secara simultan dalam pembelajaran seni rupa, terutama di lingkungan SMK yang terletak di daerah terpencil seperti Talaud. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk secara komprehensif mengevaluasi pengaruh persepsi siswa terhadap video tutorial dan kreativitas belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Talaud. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual di sekolah kejuruan, khususnya dalam memanfaatkan teknologi serta mengembangkan kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan korelasional. Menurut Iswadi (2024), rancangan kuantitatif memungkinkan pengukuran objektif pengaruh antar variabel. Dengan rancangan korelasional, peneliti menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel video tutorial dan kreativitas, secara parsial maupun secara simultan terhadap hasil belajar seni rupa. Pendekatan ini sesuai karena fokus penelitian adalah mengukur kekuatan dan arah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tanpa manipulasi variabel.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Talaud (Desa Gemeh, Kabupaten Kepulauan Talaud, Sulawesi Utara) pada April–Mei 2025. Lokasi ini dipilih karena relevan dengan fokus penelitian dan mencerminkan tantangan implementasi media digital di daerah 3T. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 4 Talaud tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 32 siswa. Karena jumlah populasi kecil dan homogen, peneliti menggunakan teknik total sampling, yakni seluruh siswa dijadikan sampel.

Pengumpulan data melibatkan dua instrumen utama. Pertama, angket (kuesioner) skala Likert empat poin untuk mengukur persepsi video tutorial (variabel X_1) dan kreativitas siswa (X_2). Setiap butir pertanyaan disusun berdasarkan kajian teori dan telah diuji validitas serta reliabilitas. Kedua, dokumentasi nilai digunakan untuk memperoleh data hasil belajar seni rupa (Y). Nilai ini berasal dari penilaian guru (tugas, proyek, ujian akhir) pada semester genap 2024/2025.

Analisis data meliputi deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif (mean, simpangan baku, varians) digunakan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel. Uji prasyarat dilakukan sebelum analisis regresi: uji normalitas (Kolmogorov–Smirnov) dan uji linieritas hubungan variabel independen-terikat. Analisis inferensial menggunakan analisis regresi sederhana (untuk pengaruh parsial $X_1 \rightarrow Y$ dan $X_2 \rightarrow Y$)

serta regresi berganda (pengaruh simultan X_1 dan X_2 terhadap Y). Pengujian hipotesis didasarkan pada uji signifikansi koefisien regresi ($p < 0,05$). Seluruh perhitungan menggunakan program SPSS Statistics 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan deskripsi statistik dan uji asumsi. Data deskriptif menunjukkan rata-rata skor persepsi video tutorial 65,50 (SD = 4,711) dengan rentang empiris 59–77. Rata-rata skor kreativitas siswa 65,38 (SD = 4,716) dengan rentang 56–74. Rata-rata hasil belajar seni rupa 57,63 (SD = 14,506) dengan rentang 36–88. Uji normalitas Kolmogorov–Smirnov menghasilkan nilai Asymp. Sig. (p -value) masing-masing: video tutorial 0,307; kreativitas 0,883; hasil belajar 0,108, semuanya $> 0,05$. Dengan demikian, data ketiga variabel berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis regresi. Pengujian linieritas menunjukkan hubungan linier antara setiap variabel bebas dan hasil belajar ($F_{hitung} > F_{tabel}$ pada uji analisis variansi), sehingga asumsi linieritas terpenuhi.

Analisis regresi sederhana parsial pertama menguji pengaruh persepsi video tutorial (X_1) terhadap hasil belajar (Y). Hasil regresi menunjukkan koefisien determinasi $R^2 = 0,3220$ (32,20%) dan koefisien regresi standar (β) sebesar 0,567. Nilai signifikansi (p) tercatat 0,001 ($p = 0,001$). Karena $p = 0,001 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh positif signifikan antara persepsi video tutorial dan hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa semakin positif persepsi siswa terhadap video tutorial, semakin tinggi pula hasil belajar seni rupa mereka (32,20% variansi hasil belajar dijelaskan oleh persepsi video).

Regresi sederhana kedua menguji pengaruh kreativitas siswa (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Hasilnya koefisien determinasi $R^2 = 0,2970$ (29,70%) dan $\beta = 0,545$, dengan nilai $p = 0,001$. Karena $p = 0,001 \leq 0,05$, H_0 ditolak dan pengaruh kreativitas terbukti signifikan. Artinya, siswa dengan kreativitas lebih tinggi cenderung memiliki hasil belajar seni rupa yang lebih tinggi pula (menghasilkan 29,70% variansi hasil belajar).

Analisis regresi berganda menguji pengaruh simultan persepsi video tutorial (X_1) dan kreativitas (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Koefisien korelasi keseluruhan $R = 0,655$, $R^2 = 0,4290$, dan nilai $F_{hitung} = 10,915$ dengan $p = 0,000$. Karena $p < 0,001$, maka H_0 ditolak, menandakan pengaruh simultan yang signifikan. Variabel X_1 dan X_2 secara bersama-sama mampu menjelaskan 42,90% variasi hasil belajar seni rupa. Sisa 57,10% variansi dipengaruhi faktor lain diluar model. Singkatnya, kedua variabel independen ini berpengaruh signifikan bersama terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa persepsi positif siswa terhadap video tutorial dan tingkat kreativitas masing-masing berkontribusi signifikan pada peningkatan hasil belajar seni rupa. Pengaruh positif video tutorial selaras dengan penelitian Khairani dkk. (2017) yang menemukan bahwa penggunaan media video secara signifikan meningkatkan nilai belajar seni rupa dibandingkan metode konvensional. Penelitian Putri

dkk. (2019) juga mendukung, bahwa media video tutorial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar menggambar bentuk. Dalam kerangka teori pembelajaran multimedia, temuan ini mendukung gagasan Mayer (2009) bahwa media visual seperti video dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyajikan informasi ganda (visual-verbal) secara serempak. Dengan video tutorial, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya karena mereka dapat melihat secara konkret setiap langkah teknik seni. Hal ini memudahkan pemahaman konsep dan prosedur, yang pada gilirannya meningkatkan pencapaian belajar.

Selain itu, kreativitas siswa terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar seni rupa. Hasil ini masuk akal mengingat kreativitas merupakan kompetensi kognitif penting dalam pendidikan seni. Siswa yang kreatif cenderung lebih terampil dalam mengeksplorasi ide, berimajinasi, serta menemukan solusi alternatif dalam berkarya seni. Landasan teori seperti yang dikemukakan Guilford (1950) dan Torrance (1974) menyatakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, yang memungkinkan munculnya ide-ide orisinal. Dengan demikian, tingkat kreativitas yang tinggi pada siswa memudahkan mereka memahami materi seni rupa dan menghasilkan karya berkualitas. Temuan ini konsisten dengan studi Fajar dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa video tutorial tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga menstimulasi kreativitas siswa dalam seni rupa.

Faktor persepsi terhadap media dan kreativitas siswa juga saling berkaitan. Keberadaan media video tutorial yang bagus akan lebih optimal memicu kreativitas siswa, sedangkan siswa yang kreatif akan lebih baik memanfaatkan sumber belajar visual. Efek simultan kedua variabel ini ($R^2 = 42,90\%$) mengindikasikan bahwa hampir setengah dari perbedaan prestasi belajar seni rupa dapat dijelaskan oleh persepsi terhadap video dan kreativitas siswa. Sisanya (57,10%) kemungkinan dipengaruhi faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan guru, atau kesiapan fasilitas teknologi. Kondisi SMK 4 Talaud yang berada di daerah 3T dengan fasilitas multimedia terbatasmungkin membatasi optimalisasi penggunaan video tutorial. Hal ini menjadi bahan pertimbangan praktis; meskipun siswa memiliki persepsi positif, tanpa dukungan prasarana (misalnya laboratorium komputer dan akses internet yang memadai) efektivitas media tersebut masih terbatas.

Secara praktis, hasil penelitian ini memperkuat gagasan bahwa integrasi teknologi video dalam pembelajaran seni rupa perlu didukung dengan peningkatan kreativitas siswa. Pendidik di SMK sebaiknya menyediakan lebih banyak materi video tutorial yang relevan dan menarik, sehingga siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat terbantu dalam memahami teknik-teknik seni. Pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa menghasilkan karya secara kreatif (misalnya pembelajaran berbasis proyek) juga perlu digalakkan. Pendekatan demikian berpotensi memanfaatkan kreativitas siswa sepenuhnya, yang kemudian memperkuat hasil belajar. Di samping itu, hasil ini mendorong pembuat kebijakan pendidikan untuk mengalokasikan sumber daya (teknologi, pelatihan guru) guna memaksimalkan pemanfaatan media video dan pengembangan kreativitas di daerah terpencil.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian korelasional di SMK Negeri 4 Talaud, dapat disimpulkan: (1) Terdapat pengaruh positif signifikan persepsi siswa terhadap video tutorial terhadap hasil belajar seni rupa ($\beta = 0,567$; $p = 0,001$). (2) Terdapat pengaruh positif signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa ($\beta = 0,545$; $p = 0,001$). (3) Secara bersama-sama, persepsi video tutorial dan kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ($F = 10,915$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,429$). Artinya, keduanya menjelaskan 42,90% varians hasil belajar. Implikasi praktisnya adalah pentingnya integrasi media video pembelajaran dan pengembangan kreativitas dalam proses belajar seni rupa. Sekolah dan guru disarankan menyediakan dan menggunakan video tutorial yang sesuai materi serta memfasilitasi aktivitas kreatif siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan memperluas sampel ke sekolah lain dan memasukkan variabel tambahan seperti motivasi belajar atau kompetensi pengajar. Selain itu, metode penelitian campuran (mixed methods) dapat digunakan agar didapatkan wawasan lebih mendalam tentang dinamika pembelajaran seni rupa berbasis video dan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.
- Fajar, F. F., Tarmizi, P., & Noperman, F. (2024). Pengaruh Video Tutorial Terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Bendera Hias Pembelajaran Seni Rupa. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 7(3), 439-447.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Iswadi, M. P., Iriansyah, H. S., & Maulizan, Z. A. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif*. PT. Penerbit Qriset Indonesia.
- KHAIRANI, R., Erwin, A., & Ernis, M. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Di Sma Negeri I Dua Koto Kabupaten Pasaman. *Serupa The Journal of Art Education*, 5(2).
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.
- Putri, S. W., Zubaidah, M. P., & Eswendi, M. P. (2017). Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk dalam Pelajaran Seni Rupa Di SMP Negeri 3 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).

- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.