

**PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PENGGUNAAN *YOU TUBE*
SEBAGAI MEDIA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI
SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1
MUARO JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH:
SELI PUTRI MONALISA
NIM: A1A119004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
AGUSTUS 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “*Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi, yang disusun oleh Seli Putri Monalisa Nomor Induk Mahasiswa A1A119004 telah di periksa dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Dewan Penguji.

Pembimbing I

Dra. Refnida, M.E
NIP 196309231990012001

Tanggal 24 Juni 2023

Pembimbing II

Destri Yaldi, S.Pd., M.Pd.E
NIP. 199312292022031010

Tanggal 26 Juni 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi, yang disusun oleh Seli Putri Monalisa Nomor Induk Mahasiswa A1A119004 telah di pertahankan di depan tim penguji pada 14 Agustus 2023.

Tim Penguji

1. Dra. Refnida, M.E Ketua
.....
NIP 196309231990012001

2. Destri Yaldi, S.Pd., M.Pd.E
Sekertaris.....
NIP 199312292022031010

Jambi, Agustus 2023
Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Ekonomi

Drs. H. Arpizal, M.Pd
NIP. 196109161986031002

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Seli Putri Monalisa
NIM : A1A119004
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Agustus 2023
Yang Membuat Pernyataan

Seli Putri Monalisa
NIM: A1A119004

ABSTRAK

Seli Putri Monalisa. 2020. "Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi". Pembimbing I Dra. Refnida, M.E Pembimbing II Destri Yaldi, S.Pd., M.Pd.E

Kata Kunci: *Kreativitas Belajar, Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar, Hasil Belajar*

Berdasarkan observasi hasil belajar siswa rata-rata masih di bawah KKM, Sebagai hasil dari proses yang dilakukan, diperoleh hasil nilai belajar yang dibuktikan dengan rendahnya nilai belajar dikarenakan siswa kurang memperhatikan dan mengikuti pelajaran. Akibatnya, kemampuan siswa untuk berkreasi selama proses penulisan makalah dapat dilihat sebagai berikut: Siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan ini juga terjadi karena faktor lingkungan. sejalan dengan permasalahan tersebut Oleh karena itu guru harus bisa melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan interaksi siswa sehingga mendorong siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Tujuan penelitian ini Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi.

Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar. variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Sehingga sampel di ambil secara keseluruhan dengan jumlah sampel 100 siswa.

Hasil penelitian penelitian ini pada hasil simultan besarnya F_{hitung} untuk model regresi ini adalah 11.929 dengan harga signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F yang diperoleh tersebut signifikan karena harga signifikansinya yang diperoleh kurang dari 0,151 yang berarti bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan diterimanya H_a , berarti ada pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi.

Kesimpulan penelitian ini yaitu Variabel kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi sebesar 73,8%. Sehingga, apabila kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* semakin baik maka hasil belajar semakin baik dan sebaliknya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karuniaNya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi*”. Penulisan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Selama penyusunan dan penelitian skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat bantuan, dukungan dan masukan baik berupa ide ataupun saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada Ibu Dra. Refnida, M.E. selaku dosen Pembimbing I saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yang dengan kesabaran, keikhlasan, dan senantiasa mengingatkan penulis untuk lebih giat dan memotivasi serta membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada Bapak Destri Yaldi, S.Pd., M.Pd.E selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan serta arahan dalam menyusun skripsi penelitian ini.

Untuk Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah memberikan ilmunya, penulis menyampaikan banyak terima kasih yang dalam atas ilmu yang telah diberikan. Dan tidak lupa penulis sampaikan terima kasih kepada ibu Dr. Siti Syuhada, S.Pd., M.E. selaku dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberi motivasi sehingga mengantarkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Begitu juga kepada Bapak Drs. Arpizal, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi. Ibu Dr. Rosmiati, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jambi.

Secara khusus penulis sampaikan terima kasih kepada Orang Tua tercinta, ayahanda Zaurin dan Ibunda Yurhaina yang tak pernah berhenti mendoakan dan memberi perhatian, telah memberi begitu banyak pengajaran, kasih sayang, serta materi dan bantuan yang begitu banyak dan tak terhitung jumlahnya. Penulis juga

ucapkan terimakasih kepada seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi kepada saya. Dan saya juga berterimakasih kepada Teman Baik saya M. Fajar Sholihin yang senantiasa menemani saya dan mendukung saya baik dalam suka maupun duka serta teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta membantu saya dalam mengerjakan proposal skripsi ini.

Setelah melalui proses yang panjang dan penuh tantangan, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang masih banyak kekurangan dan kesalahan. Walaupun demikian, peneliti berharap proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua insan dan peneliti khususnya. Semoga Allah senantiasa melimpahkan taufiq dan hidayah Nya kepada peneliti dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian proposal skripsi ini.

Jambi, Agustus 2023

Seli Putri Monalisa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hasil Belajar.....	13
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar.....	13
2.1.2 Jenis – Jenis Hasil Belajar.....	16
2.1.3 Macam-macam Hasil Belajar.....	18
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
2.1.5 Cara Menentukan Hasil Belajar	22
2.1.6 Evaluasi Hasil Belajar	23
2.1.7 Pengukuran Hasil Belajar	25
2.1.8 Indikator-indikator Hasil Belajar	27
2.2 Kreativitas Belajar.....	30
2.2.1 Pengertian Kreativitas Belajar	30
2.2.2. Ciri-ciri Kreativitas Belajar.....	33
2.2.4. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar	35
2.2.5. Indikator-indikatorKreativitasBelajar	37
2.3 Media Pembelajaran <i>You Tube</i>	38
2.3.1 Pengertian Media Sosial (<i>Youtube</i>)	38
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial (<i>Youtube</i>)	42
2.3.3 Kegunaan Media Sosial <i>Youtube</i> Dalam Pembelajaran	44
2.3.4 Indikator <i>Youtube</i> Sebagai Media Pembelajaran	45
2.4 Hubungan antar Variabel	47
2.4.1 Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar	47
2.4.2 Pengaruh Penggunaan <i>You Tube</i> Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar	49
2.4.3 Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan <i>You Tube</i> Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.....	51
2.5 Hasil Penelitian Relevan	52
2.6 Kerangka Berpikir	54
2.7 Hipotesis Penelitian.....	56

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	58
3.2 Variabel Penelitian	58
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.4 Populasi dan Sampel	59
3.5 Instrumen Penelitian.....	59
3.5.1 Angket	60
3.6 Teknik Pengumpulan Data	62
3.6.1 Penyebaran Instrumen.....	63
3.7 Uji Coba Instrumen	63
3.7.1 Uji Validitas Instrumen	63
3.7.2 Uji Realibilitas Instrumen	64
3.8 Uji Persaratan Analisis	64
3.8.1 Uji Homogenitas	64
3.8.2 Uji Linearitas	65
3.9 Pengujian Hipotesis.....	65
3.9.1 Analisis Regresi Linear Sederhana	65
3.9.1.1 Uji Parsial (Uji t).....	66
3.9.2 Analisis Regresi Linear Berganda.....	66
3.9.2.1 Uji Simultan (Uji F)	66
3.9.3 Koefisien Determinasi secara Simultan (R^2).....	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	68
4.2 Uji Prasarat Analisis.....	77
4.3 Pengujian Hipotesis.....	87
4.4 Pembahasan	93

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA	102
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	108
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil belajar siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi	3
1.2 Hasil observasi kreativitas Belajar kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.....	4
1.3 Hasil observasi penggunaan youtube sebagai media Belajar kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.....	9
3.1 Rekapitulasi Populasi Penelitian SMK 1 Muaro Jambi Tahun 2023.....	59
3.2 Kisi – Kisi Angket Kreativitas Belajar (X1)	60
3.3 Kisi – Kisi Angket Youtube Sebagai Media Pembelajaran (X2).....	61
4.1 Rangkuman Deskriptif Statistik Variabel Kreativitas belajar	69
4.2 Konversi Kategori Variabel Kreativitas belajar (X ₁).....	70
4.3 Rangkuman Deskriptif Statistik Data Variabel penggunaan <i>youtube</i> sebagai sumber belajar	72
4.4 Konversi Kategori Variabel Penggunaan <i>Youtube</i> Sebagai Sumber Belajar (X ₂)	73
4.5 Rangkuman deskriptif statistik data variabel Hasil belajar.....	75
4.6 Konversi Kategori Variabel Hasil Belajar (Y).....	76
4.7 Test of Normaliy: Variabel Kreativitas belajar (X1)	77
4.8 Test of Normality: penggunaan <i>youtube</i> (X2)	79
4.9 Test of Normality: Hasil belajar (Y)	80
4.10 Hasil Uji Linearitas Menggunakan Tabel Anova.....	81
4.11 Hasil Uji Homogenitas	82
4.12 Multicollinearity Variable X ₁ , X ₂ , Y.....	83
4.13 Uji Heteroskedastisitas.....	84
4.14 Hasil Autokorelasi Uji Durbin- Waston.....	86
4.15 Uji Hipotesis: pengaruh X ₁ terhadap Y	88
4.16 Koefisien determinasi: pengaruh X ₁ terhadap Y.....	89
4.17 Uji hipotesis: pengaruh X ₂ terhadap Y.....	90
4.18 Koefisien determinasi: pengaruh X ₂ terhadap Y.....	91
4.19 Uji Hipotesis: pengaruh X ₁ dan X ₂ terhadap Y.....	92
4.20 Koefisien determinasi: pengaruh X ₁ dan X ₂ terhadap Y.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka berfikir	73
2.1 Kerangka Berfikir.....	56
4.1 Diagram Kreativitas Belajar (X_1).....	71
4.2 Diagram Penggunaan <i>Youtube</i> Sebagai Sumber Belajar (X_2).....	74
4.3 Diagram Penggunaan hasil belajar (Y)	77
4.4 Distribusi kenormalan pada data variable kreativitas belajar (X_1).....	78
4.5 Distribusi kenormalan pada data variable penggunaan <i>youtube</i> (X_2)	79
4.6 Distribusi kenormalan pada data variabel Hasil belajar (Y)	80
4.7 Dependen Variabel.....	85
4.8 Teknik Durbin-Watson.....	86
4.9 Kurva pengujian Durbin-Watson	87

DAFTARLAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian.....	79
2. Surat Permohonan Izin Observasi Awal	89

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menggunakan metode yang dikenal sebagai strategi peningkatan kualitas manusia dan upaya dengan melibatkan cita-cita Indonesia dalam proses peningkatan kualitas masyarakat dan peningkatan kualitas bangsa. Dengan berpedoman pada UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional dirancang untuk membantu siswa belajar tentang keluasan dan kedalaman pengalaman manusia yang berkaitan dengan tuhan Yang Maha Esa, berakal, mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bangsa yang demokratis secara keseluruhan. Pendidikan adalah strategi yang diterapkan dengan tujuan untuk memastikan bahwa seseorang mencapai tingkat keterampilan dan pengetahuan yang tinggi.

Proses seleksi minimum untuk gelar dapat dilakukan dalam kombinasi format formal, informal, dan non-formal. Istilah "pendidikan informal" mengacu pada pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal disusun dan ditata sedemikian rupa sehingga membedakan antara pendidikan formal dan pendidikan informal. Pendidikan nonformal adalah jenis pendidikan yang tidak diajarkan oleh guru dan tidak memiliki kurikulum yang terstruktur, tetapi dapat dipelajari. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah yang ada pada diri individu itu sendiri dan faktor eksternal adalah faktor yang ada pada setiap individu.

Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang

dialami oleh siswa tersebut. Menurut Syah (2010:87) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsure yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas seorang siswa untuk pendidikan didasarkan pada partisipasi mereka dalam proses belajar, seperti ketika mereka berada di sekolah, lingkungan, atau kelas.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Hamalik (2008: 45) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik.

Hasil belajar disini merupakan penilaian dari keberhasilan siswanya didalam belajar, tujuan pendidikan yang mana apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar intelektual pada ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI SMK 1 Muaro Jambi akibat kondisi siswa pada saat menyelesaikan semester ganjil di sekolah tersebut, Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi ujia tengah semester di kelas XI sebagian siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang dianggap kurang memuaskan, masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 70. Berikut ini merupakan tabel Hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Hasil belajar siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai di Bawah KKM	Nilai Rata-rata di bawah KKM
1.	XI 1	33	18 siswa	67
2.	XI 2	34	16 siswa	64
3.	XI 3	33	19 siswa	63
Total		100		

Sumber: *Tata usaha* SMK 1 Muaro Jambi

Berdasarkan tabel di atas, jumlah total keseluruhan siswa kelas XI ada 100 orang siswa dan diketahui bahwa hasil belajar siswa rata-rata masih di bawah KKM, untuk kelas X1 dari 33 siswa nilai di bawah KKM sebanyak 67%, untuk kelas X2 dari 34 siswa nilai di bawah KKM sebanyak 64% dan untuk kelas X3 dari 33 siswa nilai di bawah KKM sebanyak 63%. Sebagai hasil dari proses yang dilakukan, diperoleh hasil nilai belajar yang dibuktikan dengan rendahnya nilai belajar dikarenakan siswa kurang memperhatikan dan mengikuti pelajaran. Akibatnya, kemampuan siswa untuk berkreasi selama proses penulisan makalah dapat dilihat sebagai berikut: Siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan ini juga terjadi karena faktor lingkungan. sejalan dengan permasalahan tersebut Oleh karena itu guru harus bisa melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan interaksi siswa sehingga mendorong siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Proses berpikir kreatif untuk membayangkan seorang individu sangat kompleks. Selain pemakaian media pembelajaran, kreativitas belajar siswa juga mempengaruhi hasil belajar. Kreativitas siswa diterjemahkan menjadi prosedur belajar yang bersungguh-sungguh tanpa sadar tertekan. Kreativitas belajar bisa dicapai melalui pemakaian media pembelajaran, sumber belajar, metode

pembelajaran lain yang berbeda, atau metode penguraian masalah yang tidak biasa.

Nurfitriani (2015) mengatakan bahwa kreativitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Kreativitas sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. disini kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif (sebagai suatu profesi) namun dapat dilakukan juga oleh orang-orang biasa didalam menyelesaikan tugas dan memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas belajar yang timbul bukan saja dibawa sejak lahir, namun melainkan hasil dari hubungan potensi kreativitas individu dengan proses belajar serta pengalaman dari lingkungan sehingga terciptanya ide/gagasan baru.

Berikutini merupakan hasil observasi kreativitas siswa:

Tabel 1.2 Hasil observasi kreativitas Belajar kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

No	Pernyataan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Siswa mampu memberikan ide kreatif saat menjawab pertanyaan	0	15	24	61
2	Siswa menanggapi tugas yang diberikan guru dengan berbagai jawaban	0	20	44	36
3	Siswa antusias saat di berikan tugas mengenai ide yang dimilikinya	0	18	33	49
4	Siswa menanggapi saat guru menggunakan metode diskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan	0	21	37	42
5	Siswa mampu mengemukakan pendapat saat berdiskusi	0	14	37	49
6	Siswa memberikan cara berbeda saat memecahkan masalah	0	15	39	46
7	Siswa dapat merinci masalah yang muncul saat belajar	0	14	39	46
8	Siswa menanggapi dengan kritis jawab dari teman	0	18	33	49
9	Siswa tidak takut salah dalam mengemukakan pendapatnya di depan	0	22	37	35

	teman				
10	Siswa memiliki inisiatif saat kesulitan mengerjakan tugas	0	17	39	40
Jumlah		0	174	362	453
Rata-rata		0	17.4	36.2	45.3
Persentase		0%	17%	36%	45%

Sumber: *Guru bidang studi SMK 1 Muaro Jambi*

Berdasarkan observasi diatas observasi yang peneliti lakukan bahwa Kreativitas belajar dalam proses pembelajaran ekonomi dikelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi terlihat bahwa yang menjawab selalu dari 100 siswa hanya 1%, yang menjawab sering hanya 17%, yang menjawab jarang hanya 36% dan yang menjawab tidak pernah sebesar 45%. Siswa masih berpikir secara terpusat sehingga akan mempengaruhi juga pada perilaku belajarnya. Fakta dilapangan siswa kurang akan antusias dalam menjawab serta kurang ikut partisipasi mengembangkan ide kreatif mereka. siswa hanya terpaku akan pengetahuan yang terpusat tidak meluas seperti yang diharapkan. Siswa yang berpikir secara terpusat akan mengalami kesulitan apabila terdapat permasalahan dalam belajar. Contoh: aktivitas siswa didalam memecahkan soal yang diberikan oleh guru diketahui bahwa pembelajaran ekonomi terdapat soal hitung- hitungan pasti siswa sulit untuk mengingat kembali bagaimana cara pengerjaan soal hitung- hitungan tersebut. Namun siswa yang kreatif lebih menyukai kerumitan dari pada kemudahan memilih tantangan dari keamanan, kecenderungan pada banyak tali temalnya dalam menjawab soal tersebut.

Hal ini terjadi akibat siswa terpaku pada teori yang diajarkan oleh guru tanpa berusaha mencari alternatif penyelesaiannya. Siswa memiliki kreativitas belajar baik maka siswa mampu berpikir secara meluas dalam belajar sehingga apabila menemui kesulitan dalam belajar dapat mencari alternatif

penyelesaiannya. Siswa yang memiliki kreativitas yang baik akan memiliki hasil belajar yang baik. Individu yang memiliki kreativitas yang baik mampu menciptakan ide, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali ilmu yang ingin diperoleh dibarengi dengan berani mengeluarkan pendapat sehingga mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya.

Saat ini, praktik dan kreativitas terus menikmati tingkat kesuksesan yang tinggi karena banyaknya pengaturan yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan kreativitasnya di sekolah, tempat kerja, dan kehidupan sehari-hari.

Menurut jurnal *The Nature of Creativity* (Sternberg, 2006), "kreativitas membutuhkan pertemuan enam sumber yang berbeda tetapi saling terkait" pengetahuan, gaya melakukan sesuatu, kepribadian, motivasi, dan lingkungan." Menurut teori investasi, kreativitas melibatkan satu kehilangan dan satu hari yang mirip satu sama lain tetapi berbeda satu sama lain: kapasitas intelektual, kemampuan untuk belajar, kemampuan untuk memotivasi, dan kemampuan untuk bekerja.

Supriadi dalam Rachmawati (2010: 13), mengatakan bahwa "Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada". Dengan kreativitas belajar siswa serta dukungan media belajar seperti *You Tube* dapat terlaksana dengan baik di harapkan hasil belajar juga akan baik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas belajar ialah suatu kemampuan didalam belajar untuk memperoleh jalan keluar yaitu jalan keluar dari gagasan- gagasan lama untuk menemukan suatu gagasan-

gagasan yang baru, dan kemudian mengembangkan menjadi gagasan- gagasan yang mempunyai bobot yang tinggi.

Penggunaan media pembelajaran *YouTube* salah satunya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diisyaratkan oleh media yang dapat mengantisipasi pembelajaran online. *YouTube* adalah situs web berbagi video terkenal sehingga pemakai dapat menonton, dan berbagi video (Itiarani 2019: 35). Pembelajaran menggunakan media *YouTube* sebagai perantara atau penyampai pesan dari pendidik kepada siswa untuk memastikan siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar serta mengharapkan hasil belajar yang lebih memuaskan. Materi praktik dikemas oleh pendidik sedemikian rupa sehingga media pembelajaran dapat memicu minat belajar siswa. Proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, dimana bisa memberitahu penerima informasi tentang pesan dan sumber pesan.

Munculnya *YouTube* sebagai salah satu media sosial terpopuler menghadirkan peluang dalam dunia pendidikan. Lembaga perlu kreatif dan inovatif untuk mengembangkan media pendidikan terbaru dan memikat bagi siswa nya. Dalam kedudukan pembelajaran, *YouTube* bisa digunakan perumpamaan salah satu media pendidikan. Adanya tribune video-sharing membolehkan mahasiswa untuk independen memburu dan berbagi informasi dalam bentuk ilmu dan praktek. *YouTube* bisa digunakan oleh institusi pendidikan sebagai media pendidikan pilihan bagi siswa nya.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Google bersama dengan PT. Kantar TNS Indonesia, rata-rata penonton Indonesia menghabiskan waktu selama 59 menit setiap harinya untuk menonton video di *You Tube*. Sebanyak 92%

pengguna internet Indonesia menyatakan bahwa *You Tube* adalah tujuan utama mereka ketika mencari video. Sedangkan dari segi kuantitas penonton, *You Tube* sudah menyaingi televisi sebagai sarana media yang diakses orang Indonesia (Setiadi, 2019).

Keterbatasan waktu belajar yang kurang serta situasi kelas yang tidak kondusif menjadi salah satu hambatan untuk guru menjelaskan lebih detail jawaban dari soal yang diberikan, kondisi kelas yang mana siswa banyak bermain dari tidak memperhatikan guru saat menjelaskan hal tersebut membuat guru sulit untuk mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Dengan *You tube* guru dapat memberikan tutorial- tutorial melalui video yang sudah dibuat.dengan begitu diharapkan hasil belajar siswa ada peningkatan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa informasi dalam bentuk pengetahuan menjadi lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum khususnya pelajar dan mahasiswa melalui media teknologi informasi seperti *YouTube* dibandingkan dengan pendidikan tradisional. Sebagian besar siswa lebih tertarik pada video dan visual di alam dibandingkan dengan cara yang lebih konvensional dalam menyampaikan pengetahuan yang hanya dapat diperoleh dari buku. Peserta didik menjadi terpicat untuk mengerti teori dan pengetahuan. Media pembelajaran biasanya dirancang untuk membuat siswa tetap terlibat dan tertarik, sehingga media pembelajaran yang diberdayakan *YouTube* membantu siswa mengambil subjek lebih cepat dari pada buku teks.

Dengan masalah belajar yang demikian, maka sebagai peneliti mencoba melakukan usaha perbaikan yaitu dengan cara memilih salah satu media *Youtube*.Berikut ini merupakan tabel data penggunaan media belajar *You tube*.

Tabel 1.3 Hasil observasi penggunaan youtube sebagai media Belajar kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

No	Pernyataan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Siswa antusias belajar menggunakan <i>youtube</i>	0	31	34	35
2	Siswa aktif berinteraksi setelah menggunakan <i>youtube</i> saat belajar	2	28	49	21
3	<i>Youtube</i> memberikan kemudahan siswa menjawab pertanyaan guru	3	33	42	22
4	Melalui <i>youtube</i> anak lebih memahami materi yang di ajarkan	3	28	45	24
5	Melalui <i>youtube</i> memudahkan siswa berinteraksi dengan temannya	0	30	47	23
6	Materi yang di sampaikan guru mudah di pahami setelah menggunakan <i>youtube</i>	2	23	47	28
7	Tugas yang di berikan guru dapat di selesaikan siswa menggunakan <i>youtube</i>	4	24	48	24
8	<i>Youtube</i> banyak menjelaskan materi yang belum di ketahui siswa	3	22	37	38
9	Melalui <i>youtube</i> siswa terbantu dalam belajar	9	27	36	28
10	Melalui <i>youtube</i> siswa merasakan senang dalam belajar	4	17	39	40
Jumlah		30	263	424	283
Rata-rata		3	26.3	42.4	28.3
Persentase		3%	26%	42%	28%

Sumber : Guru bidang studi SMK I Muaro Jambi

Dari tabel di atas, yang menjawab selalu sebesar 3%, yang menjawab sering menggunakan *youtube* sebesar 26%, yang menjawab jarang menggunakan *youtube* sebesar 42% yang menjawab tidak pernah menggunakan *youtube* sebesar 28%, sehingga menimbulkan masalah baru. Kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Selain mencari informasi di *You Tube*, video ditayangkan ke *You Tube* agar lebih banyak dilihat orang. Hal ini untuk mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas mereka dengan lebih antusias. Jika siswa antusias menyelesaikan tugas maka mereka akan antusias terhadap materi dan proses menjelaskan materi akan lebih efektif. Pemakaian media pembelajaran merupakan item yang hakiki selain

kiat dan metode serta pembelajaran. Media yang benar dan kekinian membantu peserta didik dan pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran. Penggunaan media yang memikat dapat merangsang semangat, rasa ingin tahu dan kreativitas siswa dalam belajar serta berdampak positif bagi perkembangan psikologis nya.

Berdasarkan penjelasan serta data tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini kedalam sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan *You Tube* Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK 1 Muaro Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa kelas XISMK 1 Muaro Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *You tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi?
3. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa kelas XISMK 1 Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa kelas XISMK 1 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *You tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa kelas XISMK 1 Muaro Jambi.

3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari masalah diatas adalah :

1. Secara teoritis

Dalam temuan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah kajian pustaka dan penelitian lebih lanjut tentang kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa SMK 1 Muaro Jambi.

2. Secara praktis

Bagi siswa dan seluruh terkait dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai pentingnya kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar.

1.5 Definisi Operasional

1. Pada penelitian ini kreativitas belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan siswa dalam membuat kombinasi dan menghasilkan perilaku baru dalam melakukan kegiatan sehari-hari, adapun indikator kereaivitas belajar sebagai berikut: *fluency, flexibility, elaboration, originality*.
2. Penelitian ini *you tube* sebagai media belajar yaitu merupakan layanan berbasis web,video/audio yang memungkinkan individu siswa untuk tertarik mencari tahu persoalan dalam belajar, adapun indikator penggunaan *youtube* yaitu: *Potensial, Praktis, Informatif, Interteraktif, Shareable*.

3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil dari nilai ulangan tengah semester tahun ajaran 2022/2023 SMK 1 Muaro Jambi yang mana hasil belajar yang telah dicapai mencakup aspek kognitif

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas, dan adanya perubahan sebagai pribadi.

Bagi seorang mahasiswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang mahasiswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh mahasiswa tersebut. Menurut Sardiman (2010: 20) “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Sependapat dengan Sardiman, menurut Witherington (dalam Sukmadinata, 2004: 155) “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian seseorang, yang dimanifestasikan dalam bentuk pola-pola respon baru yang dapat berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan serta kecakapan hidup”. Menurut Slameto (2010: 2) “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, yang berasal dari hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sedangkan menurut Djamarah (2008: 13) juga berpendapat bahwa “belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan suatu perubahan

tingkah laku dari hasil pengalaman individu dan lingkungannya yang termasuk dalam kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 54-71). Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, prilaku, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Oemar Hamalik (2008: 8) belajar merupakan memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian tersebut, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Keberhasilan dalam belajar dapat diukur dari seberapa bisa pelajar mempraktikkan sesuatu yang dipelajari dalam kehidupannya sehari-hari.

Jenskin dan Uwin dalam kutipann Uno (2009 : 17) menyatakan bahwa “hasil akhir dari belajar (*learning outcomes*) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil kegiatan belajarnya”. kesimpulan yaitu hasil belajar ialah hasil yang diperoleh seseorang pada saat mengikuti pembelajaran dan juga sebagai akibat dari interaksi individu seseorang dengan lingkungan.

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil belajar.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. (Suprijono 2010: 5-6).

Sedangkan Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (Suprihatiningrum, 2013: 37) berpendapat bahwa “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (learner’s performance)”. Menurut Reigluth (Suprihatiningrum, 2013 : 37) berpendapat bahwa “Hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda”. Adapun menurut Winkel (Purwanto, 2016 : 45) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (Kunandar, 2011: 276) “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”.

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Gagne hasil belajar

harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon (Sudjana, 2011). Dari penjelasan tersebut dikatakan bahwa hasil belajar berkaitan mengenai kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran.

Menurut Syah, (2008: 216) “ hasil belajar siswa meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Selanjutnya menurut E. Mulyasa, (2006: 2009) hasil belajar merupakan seluruh perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar yang dikelompokkan kedalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dengan adanya penjelasan tersebut diatas, dapat dimengerti betapa pentingnya untuk mengetahui hasil belajar anak didik, baik secara individu atau kelompok. Karena dalam fungsi hasil tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas pendidikan.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan atau prestasi belajar siswa selama waktu dalam proses belajar.

2.1.2 Jenis – Jenis Hasil Belajar

Bloom, Sudjana (2011): 23-31), mengatakan hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.

A. Pengetahuan Ranah

didasarkan pada pengetahuan intelektual yang bersumber dari aspek-aspek, seperti:

- 1) Pengetahuan Istilah "pengetahuan" mengacu pada pengetahuan saat ini. Namun, jenis pembelajaran ini memberikan prasyarat untuk jenis

pembelajaran lainnya. Ini penting untuk sejumlah studi di lapangan. Sebagai hasil dari keberhasilan rumus, paham hafal dapat dipengaruhi; Dalam hal membuat kalimat, hafal kata-kata dapat membantu.

- 2) Pemahaman dapat digunakan oleh seseorang untuk membantu mereka belajar tentang suatu subjek atau pengalaman.
- 3) Aplikasi adalah alat untuk menganalisis konteks atau keadaan tertentu. Abstrak ini bisa berupa ide, teori, atau teori petunjuk. Aplikasi ini dikembangkan untuk meningkatkan abstraksi dalam situasi saat ini. Menerpanya dalam situasi lama dapat menghasilkan perolehan hafalan atau keterampilan.
- 4) Analisis adalah suatu proses pemeriksaan suatu keutuhan tertentu dari segi unsur atau bagian-bagiannya, sehingga terungkap hirarki serta susunannya. Analisis adalah analisis komprehensif yang membedakan jenis analisis ini dari yang lain.
- 5) Sintesis Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian dalam rangka rencana perbaikan adalah sintesis. Sintesis berbeda dalam arti menekankan persatuan di atas keragaman.
- 6) Evaluasi Evaluasi adalah proses mengevaluasi situasi dalam kaitannya dengan kemungkinan hasilnya, seperti cara pelaksanaannya, metode yang digunakan, dan sebagainya.

B. Keefektifan Ranah

Didasarkan pada sikap dan nilai. Kiat hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, antara lain perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan

sosial.

C. Ranah psikomotoris

Kemampuan untuk meningkatkan psikomotoris seseorang tergantung pada tingkat keterampilan dan kemampuan individu tersebut.

2.1.3 Macam-macam Hasil Belajar

Pemaknaan menyeluruh Hasil belajar bukan hanya merupakan hasil intelektual saja, melainkan harus meliputi tiga aspek yang dimiliki siswa yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Susanto (2013: 11) mengategorikan hasil sebagai berikut: *pertama* Pemahaman konsep (aspek kognitif) adalah alat untuk mengidentifikasi dan memprediksi hasil masa depan. Oleh karena itu, masalah akan terus muncul bahkan setelah diselesaikan, tetapi pemahaman yang berkualitas akan dapat meningkatkan perjudian, kontrol, dan penjelasan. Produk harus dievaluasi oleh ahli untuk mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan dari pelanggan. Winkel (2005: 540) menjelaskan bahwa produk dapat berbeda satu sama lain dan dari satu orang ke orang lain sehingga meningkatkan produktivitas. Produk dapat dievaluasi menggunakan berbagai metrik, antara lain tes, baiklisan, dan tulisan. Ada tiga jenis ulangan yang ditawarkan di sekolah menengah: ulangan harian, ulangan semester, dan ulangan umum. *Kedua* ketrampilan (aspek psikomotor) adalah suatu proses yang menitikberatkan pada aspek mental, fisik, dan sosial kehidupan seseorang yang belum sepenuhnya berkembang. Istilah "kreativitas" mengacu pada proses pemanfaatan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efisien. *Ketiga* sikap siswa (aspek afektif) yang ditandai dengan adanya belajar ditandai dengan munculnya atau integrasi keadaan mental dan emosional secara

bersamaan. Jika penyakit mental berkembang, orang yang menderita itu harus relatif diam.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Memperoleh Hasil belajar yang baik tentunya tidak dapat diperoleh dengan begitu saja, karena harus melalui proses belajar dan selama melaksanakan proses belajar tersebut akan mengalami berbagai hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang hendak dicapai oleh para siswa. Banyak ahli yang memberikan pendapat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan beberapa penelitian telah dilakukan.

Menurut Purwanto (2011: 107) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Untuk memahami kegiatan yang disebut “belajar”, perlu dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat di dalam kegiatan belajar itu. Faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap orang dapat di ikhtisarkan sebagai berikut :

Faktor :

a. Luar yaitu :

- 1) Lingkungan yaitu : alam dan sosial.
- 2) Instrumental yaitu : kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, sarana dan fasilitas, dan administrasi/manajemen.

b. Dalam yaitu :

1) Fisiologi saat ini: kondisi fisik dan panca indra.

2) Psikologi secara keseluruhan: bakat, minat, kecerdasan, motif, dan kapasitas kognitif.

Faktor-faktor di atas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Menurut Syah (2008: 144) dalam psikologi belajar, mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor ini berasal dari dalam diri mahasiswa sendiri yang meliputi faktor fisiologis (yang bersifat jasmani) dan aspek psikologis (yang bersifat rohani).

a) Aspek fisiologis

Menurut Slameto (2010:54), ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dari sudut pandang intern: faktor fisiologi, seperti keadaan tubuh dan keadaan kesehatan; faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan, selain faktor eksternal seperti faktor sekolah seperti kurikulum, metode pengajaran, warga, kedisiplinan di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, dan perpustakaan.

Menurut Syah (2011:132), selain faktor internal dan eksternal siswa, ada faktor ketiga yang turut menentukan hasil belajar siswa, dan faktor tersebut adalah faktor strategi dan metode yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan tersebut. materi-materi pembelajaran. Kondisi umum jasmani seseorang yang menandai

tingkat kesehatan organ-organ tubuh dan sendi sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan kesehatan organ tubuh, khususnya organ indera pendengar dan penglihatan akan sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran. Jika kondisi kesehatan sendiri kurang sehat, maka mahasiswa tersebut tidak akan dapat berkonsentrasi dikarenakan perhatiannya beralih pada ketidaknyamanan tubuh yang dirasakan.

b) Aspek psikologis.

Banyak faktor yang termasuk dalam aspek psikologis diantaranya faktor rohaniah yang dianggap lebih penting. Faktor-faktor ini seperti: tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal terdapat dua macam yaitu:

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial mencakup lingkungan sekolah, masyarakat dan lingkungan keluarga.

b) Lingkungan nonsosial

Faktor yang termasuk lingkungan nonsosial yaitu gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan dalam belajar.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa factor faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

1) Faktor intern

Faktor ini berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan dan faktor pribadi lainnya.

2) Faktor ekstern

Faktor ini berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu berupa sarapa dan prasarana, lingkungan, masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi social, ekonomi, dan lain sebagainya.

2.1.5 Cara Menentukan Hasil Belajar

Cara yang paling sesuai untuk melihat perkembangan siswa atau hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar yakni dengan mengadakan evaluasi. Evaluasi adalah pengumpulan data/informasi secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataan terjadi perubahan dalam diri siswa.

Evaluasi atau penilaian merupakan salah satu bagian dari pendidikan, yang memusatkan perhatian kepada program-program pendidikan untuk anak didik. Lingkup evaluasi program pendidikan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pembinaan dan pengembangan program. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengukuran adalah suatu proses penentuan kecakapan, penentuan penguasaan seseorang dengan membandingkan dengan norma norma tertentu sehingga muatan belajar dapat diketahui.

Pada garis besarnya teknik evaluasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: *Pertama*, Teknik Tes yaitu perubahan yang ada dalam diri siswa baik dalam

pengetahuan, keterampilan dan sikapnya menunjukkan bahwa anak tersebut mempunyai prestasi belajar. Perubahan ini dapat dilihat secara langsung, ataupun tidak langsung. Perubahan yang tidak dapat dilihat secara langsung sebelumnya dapat diketahui dengan cara pemberian tes. Arikunto (2013: 145) bahwa: tes itu mengukur apa yang harus dan dapat diajarkan pada suatu tingkat tertentu atau bahwa tes itu menyimpan suatu standar prestasi dimana siswa harus dan dapat mencapai suatu tingkat tertentu.

Berdasarkan pendapat ini bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi tes yang digunakan dalam ujian adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa mencapai keberhasilan belajar siswa setelah mengetahui suatu mata pelajaran atau bidang studi tertentu. Tes pada umumnya dipergunakan untuk mengadakan penilaian terhadap intelegensi, kemampuan dan kecakapan siswa di sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu alat pengukur berhasil tidaknya suatu pengajaran yang telah diterima anak didik di sekolah.

Kedua, Teknik nontes Menurut Arikunto (2011: 26) Teknik nontes meliputi skala, kuesioner, daftar cocok, wawancara, observasi, dan riwayat hidup.

Teknologi nonteknis adalah cara pemanfaatan informasi yang bersifat kognitif. Nontes adalah jenis pertanyaan atau pernyataan yang tidak memiliki jawaban yang benar atau mutlak.

2.1.6 Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2013: 1) Evaluasi adalah “pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar criteria”. Pengukuran dan evaluasi

merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran dan keputusan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengukuran.

“Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar” pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada satu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas yang mengakibatkan berubahnya infut secara fungsional” (Purwanto, 2013: 44).

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah Psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Pada dasarnya pelaporan kegiatan hasil belajar merupakan kegiatan mengkomunikasikan dan menjelaskan hasil penilaian seorang guru terhadap perkembangan siswa. Kemudian informasi mengenai hasil penilaian proses dan hasil belajar serta hasil mengajar yaitu berupa penguasaan indikator yang telah ditetapkan, oleh peserta didik informasi hasil penilaian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk

memotivasi peserta didik dalam pencapaian pembelajaran, agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. “Bentuk laporan hasil penilaian proses dan hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor” (Haryati, 2007: 115)

Jadi hasil belajar adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan yang dapat dinyatakan dalam bentuk nilai (angka). Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah nilai ulangan tengah semester siswa.

2.1.7 Pengukuran Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan tes belajar. Menurut Anwar (2006: 9) bahwa “Tes hasil belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkapkan performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan/materi yang telah diajarkan”.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat ditarik suatu pengertian tes hasil belajar adalah penilaian yang komprehensif terhadap seorang individu/keseluruhan usaha evaluasi program yang disusun secara terencana untuk mengungkapkan performansi maksimal subyek dalam menguasai bahanbahan/materi yang telah diajarkan. Adapun macam-macam tes untuk mengukur prestasi belajar siswa menurut Arikunto (2011: 76) ditinjau dari segi kegunaannya adalah sebagai berikut:

1) Tes Diagnosis

Tes diagnosis adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahankelemahan siswa, sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.

2) Tes Formatif

Tes formatif adalah tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti sesuatu program tertentu.

Manfaat tes formatif bagi guru sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui sejauh mana bahan yang diajarkan sudah dapat diterima oleh siswa.
- b) Mengetahui bagian-bagian mana dari bahan pelajaran yang belum menjadi milik siswa.

Manfaat tes formatif bagi siswa sebagai berikut:

- a) Digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai bahan program secara menyeluruh.
- b) Merupakan penguatan bagi siswa.
- c) Sebagai usaha perbaikan.
- d) Sebagai diagnosis yaitu siswa dapat mengetahui bagaimana dari bahan pelajaran yang masih dirasa sulit.

3) Tes Sumatif

Tes sumatif adalah tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program/sebuah program yang lebih besar. Dalam pengalaman di sekolah, tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian, sedangkan tes sumatif dapat disamakan dengan ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada akhir semester.

Manfaat tes sumatif adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menentukan nilai yaitu penentuan kedudukan nilai setiap anak dibandingkan dengan anak-anak yang lainnya.

- b) Untuk menentukan seseorang anak dapat atau tidaknya mengikuti kelompok dalam menerima program berikutnya. Dalam kepentingan seperti ini tes sumatif berfungsi sebagai prediksi.
- c) Untuk mengisi catatan kemajuan belajar siswa yang akan berguna bagi: orang tua siswa, pihak bimbingan dan penyuluhan di sekolah, dan pihak-pihak lain apabila siswa tersebut akan pindah ke sekolah lain, akan melanjutkan belajar atau akan memasuki lapangan kerja.

2.1.8 Indikator-indikator Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2006: 89) memberikan tolok ukur dalam penentuan tingkat keberhasilan pembelajaran yaitu: Istimewa atau maksimal yaitu apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

1. Baik sekali atau optimal yaitu apabila sebagian besar (76% sd 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik atau minimal yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sd 75%) saja yang dikuasai oleh siswa.
3. Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 12) Siswa Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)

- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok. Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

Dari indikator diatas menyimpulkan bahwa cara untuk memperoleh data hasil belajar yaitu: siswa haruslah memahami dan mengerti apa saja garis besar indicator (petunjuk indicator prestasi) dihubungkan dengan jenis prestasi yang akan diukur.

Hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan tes belajar. Adapun macam-macam tes untuk mengukur prestasi belajar siswa menurut Arikunto (2011: 76) ditinjau dari segi kegunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Tes Diagnosis adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemah siswa.
- 2) Tes Formatif adalah tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mengetahui sesuatu program tersebut.
- 3) Tes Sumatif adalah tes yang dilakukan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program yang lebih besar.

Menurut Gagne (dalam Sudjana, 2016: 22) hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut.

- b. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- c. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

Keterampilan intelektual terdiri dari belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar aturan.

- 1) Belajar diskriminasi, yaitu perbedaan terhadap berbagai rangkaian. Seperti membedakan berbagai bentuk wajah, waktu, binatang, atau tumbuh-tumbuhan.
 - 2) Belajar konsep. Konsep merupakan simbol berpikir. Hal ini diperoleh dari hasil membuat tafsiran terhadap fakta.
 - 3) Belajar aturan. Hukum, dalil atau rumus (rule). Setiap dalil atau rumus yang dipelajari harus dipahami artinya.
- d. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- e. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- f. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari penjelasan indikator tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu: informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, dan sikap.

2.2 Kreativitas Belajar

2.2.1 Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar terjemahan dari kata “*crativity*” yang dalam bahasa Inggris mempunyai akar kata “*to create*” yang artinya menciptakan. Kreativitas dibentuk dari kata kreatif sebagai kata sifat, sifat seseorang yang memiliki daya cipta. Dalam bahasa Arab kata kreatif memiliki arti menciptakan sesuatu yang tidak ada pangkal, asal, dan contoh terlebih dahulu dan membentuknya sebaik-baiknya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Pengertian tentang kreativitas ini sangat luas. Ada orang yang meninjau dari segi kreasi, sehingga dikatakan bahwa kreativitas itu hanya berhubungan dengan seni namun ada juga yang mengartikan kreativitas itu bukan saja yang berhubungan dengan seni. Kreativitas dapat didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan sudut pandang ini menghasilkan berbagai defenisi dengan pendekatan yang berbeda pula (Hulu, 2020: 263).

Kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif sebagai suatu profesi, tetapi juga dapat dilakukan oleh orang-orang biasa di dalam menyelesaikan tugas-tugas dan mengatasi masalah (Yusuf, 2014: 67).

Kreativitas sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam

pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2011: 34). Kreativitas merupakan usaha individu dalam menghadapi suatu persoalan berupa kecakapan atau kemampuan dalam membuat kombinasi dan menghasilkan perilaku baru dalam melakukan kegiatan sehari-hari, sehingga muncul kecenderungan untuk mendalami, berusaha mengubah cara-cara berperilaku, berusaha mencari berbagai pendekatan untuk menyelesaikan suatu persoalan yang ada dengan berbagai alternatif pendekatan dengan segala kemampuan yang dimilikinya meliputi, hasrat keingintahuan yang besar, kemampuan merespon, terbuka, berani mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, toleransi dan kepercayaan diri (Utomo 2013). Kreativitas tidak akan muncul dengan sendirinya, banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa.

Menurut Satiadarma (2003) , kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan, pemahaman. Arti kreativitas yang dikenal dengan *four p's of creativity*, yakni *person*, *process*, *press* dan *product*. Kreativitas dari segi “pribadi” (*person*) menunjukkan pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai suatu “proses” (*process*) dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai “pendorong” (*press*) yang datang dari Odiri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas

dari segi “hasil” (*product*) segala sesuatu yang diciptakan seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya (Permatasari, 2018: 54). Kreativitas mencerminkan pemikir yang divergen yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban. Kreativitas dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar.

Menurut Asrori (2006) mengidentifikasi faktor yang berkontribusi terhadap kreativitas pada masing-masing kategori, yaitu Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah: Situasi yang sulit dipahami dan sulit diperbaiki, situasi yang memiliki dampak jangka panjang dan umur pendek, situasi yang mengalihkan perhatian dari subjek yang ada, Situasi yang menyebabkan kecemasan dan depresi, apa pun yang unik bagi Anda, kewibahaan yang digunakan untuk meningkatkan potensi kreativitas secara lebih luas, perhatian dari individu berdasarkan minat sebelumnya, rangsangan terkait sekolah, dan motif pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, antara lain kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan, cara belajar yang baik dan motivasi dan bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreatifitas individu dengan proses belajar dan pengalaman dari

lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

2.2.2. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Pertama, Manusia sebagai makhluk yang berpikir dibekali keinginan ingin tahu tentang benda dan peristiwa yang terjadi di sekitarnya termasuk juga ingin tahu tentang dirinya sendiri, kata Mohammad Asrori (2009) . Rasa ingin tahu inilah memahami dan menjelaskan gejala-gejala alam, baik alam besar (makrokosmos) maupun alam kecil (mikrokosmos), serta berusaha memecahkan masalah yang dihadapi. Rasa ingin tahu inilah memahami dan menjelaskan Oleh karena itu, rasa ingin tahu dan usaha untuk memahami dan memahami materi yang dimiliki, dan karena itu manusia dapat meningkatkan produktivitas. Ada rasa ingin tahu yang besar kemungkinan akan mengembangkan kreativitas belajar siswa. Setiap hari peserta didik berhubungan dan mengamati benda, peristiwa yang terjadi di alam sekitarnya. Jika seseorang tidak dapat memahami sesuatu, mereka tidak akan dapat berbicara. peserta didik akan merasa puas jika jawaban mengenai persoalan yang dibahas terjawab oleh mereka dan peserta didik akan mencoba mengetahui bagaimana jawaban dan terus berusaha.

Kedua, Mandiri berdiri sendiri tidak ada orang lain yang mengetahuinya. Menurut Umar Tirtaraharja dan Lasula (2010) “sikap mandiri yang inisiatifnya sendiri mendesak jauh ke belakang setiap pengendalian asing yang membangkitkan swakarsa tanpa perantara dan secara spontanitas yakni ada kebebasan bagi keputusan, penilaian, pendapat, dan dorongan belajar.

Ketiga, Berpikir yang Fleksibel yang dimaksud dengan “fleksibel berpikir” adalah suatu cara untuk mencapai perkembangan pribadi. Orang kreatif adalah

orang yang menciptakan pemikiran, dan orang yang menciptakan pemikiran harus mampu membedakan antara pemikiran lama dan baru. Ini berarti bahwakemampuan tersebut tidak dapat digunakan pada kebijakan gaya timpang atau fleksibel. Fleksibel adalah alat untuk mengungkapkan berbagai ide tentang situasi, tetapi berbeda dengan orang lain.

Keempat, Senang Mencoba Hal-hal yang Baru Berinovasi dengan cara yang mirip dengan sebelumnya. Inovasi adalah tantangan unik di mana individu atau kelompok kreatif mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara keadaan sebelumnya dan keadaan saat ini.

Kelima, Memiliki Keterampilan Suatu daya, atau kemampuan belajar dikenal sebagai keterampilan. “Mengembangkan pengetahuan yang diperoleh melalui pelatihan dan pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas,” ujar Utami Munandar (2009).

Mendasarkan uraian di atas maka ciri-ciri kreativitas adalah orang yang kreatif juga memiliki kemampuan untuk menuangkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak biasa dan jarang bahkan mengejutkan, lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas, individu kreatif lebih menyukai kerumitan daripada kemudahan memiliki tantangan dari keamanan, sebagai contoh yaitu: kecenderungan pada banyak tali temalnya, dari faktor luar juga dapat merangsang kreativitas anak yaitu dari latar belakang yang merangsang, lingkungan yang merangsang dan suasana yang mendukung mendorong timbulnya kreativitas individu.

Sebagai hasil dari penelitian ini, kualitas aspirasi kreativitas yang akan diajarkan dalam pengajaran kreatif disebut sebagai rasa ingin tahu, keterbukaan

terhadap pengalaman baru, pengalaman dan pengetahuan (keterbukaan terhadap pengetahuan), dan toleransi risiko (risk tolerance), yang kesemuanya merupakan komponen penting dari kreativitas.

2.2.4. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar

Salah satu contoh menunjukkan bahwa seseorang dengan rangsangan (melalui melihat, mendengar, dan bergerak) memiliki kemungkinan lebih berpeluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Pilihan paling umum untuk rangsangan adalah kasih sayang. kasih sayang kepada anak dapat berfungsi sebagai alat untuk mencapai berbagai tujuan emosional dan mengolahnya dengan baik.

Proses kreativitas tampaknya dipengaruhi oleh kepribadian. Akibatnya, ketika seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Menggunakan kasih sayang adalah cara memikirkan rasa aman dan kesadaran diri.

Dalam hal kreativitas, faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan berdasarkan pengalaman pribadi seseorang: melihat, mendengar, dan bergerak, kemudian menuju ke arah yang lebih baik atau lebih cerdas dibanding sesuai dengan informasi yang disajikan.

“Seorang harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, hal ini sebagai fondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang,” kata Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010).

Menurut Hurlock (2005:11) beberapa kegiatan untuk meningkatkan kreativitas adalah:

- a. Waktu

Untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga anak mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep yang dipahaminya.

b. Kesempatan

Apabila mendapat tekanan dari kelompok, kemudian anak menyendiri maka ia menjadi lebih kreatif.

c. Dorongan

Orang tua sangat berperan dalam hal ini, anak seharusnya dibebaskan dari ejekan dan kritik yang seringkali memojokkan anak

d. Sarana

Harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.

e. Lingkungan

Keadaan lingkungan yang merangsang kreativitas anak.

f. Hubungan dengan orang tua

Orang tua yang terlalu melindungi atau posesif terhadap anak dapat menghambat proses kreativitas.

g. Cara mendidik anak

Mendidik secara demokratis dan pesimis dirumah dan di sekolah akan meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik dengan otoriter menghambat proses kreativitas.

h. Pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin banyak dasar untuk mencapai proses kreativitas.

2.2.5. Indikator-indikator Kreativitas Belajar

Indikator Kreativitas Belajar, menurut Munandar (2009: 37) adalah:

- a) Sikap tidak bergantung pada orang lain, kemampuan untuk bereksperimen
- b) cepat tanggap dalam menerima pelajaran
- c) mengambil peluang waktu untuk belajar
- d) berani mengeluarkan pendapat.

Kreativitas belajar adalah sebuah istilah yang digunakan dalam psikologi atau dalam dunia pendidikan. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang dapat diciptakan seseorang. Akan tetapi kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, baik gagasan atau benda dalam bentuk rangkaian yang baru dihasilkan (Rakhmat, 2006:163).

Guilford dalam Pamadhi (2014: 3.14) memandang bahwa indikator kreativitas yaitu:

- 1) *fluency*, yaitu kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan baru yang dimiliki guna memecahkan sebuah masalah yang dihadapi;
- 2) *flexibility*, yaitu kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan bertahan dalam berbagai situasi;
- 3) *elaboration*, yaitu kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau menyusun suatu karya yang lebih lengkap dan lebih terperinci

4) *originality*, yaitu suatu kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam merespon masalah yang dihadapi dengan cara memberi solusi baru yang tepat sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut.

Dari keseluruhan indikator yang telah dipaparkan Menurut David Cambel dalam Bambang Sarjono (2010: 9), orang yang memiliki kreativitas yaitu :Kelincahan mental berpikir dari segala arah dan kemampuan untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan dan sebagainya. Fleksibel konseptual (*conseptual fleksibility*) adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang, pendekatan, kerja yang tidak selesai. Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas. Dari penyelidikan ditemukan bahwa pada umumnya orang-orang kreatif lebih menyukai kerumitan dari pada kemudahan, memilih tantangan daripada keamanan, cenderung pada tali-temalnya (*complexity*) dari yang sederhana (*simplixity*), Kecakapan dalam banyak hal. Para manusia kreatif pada umumnya banyak minat dan kecakapan dalam berbagai bidang (*multiple skill*).

2.3 Media Pembelajaran *You Tube*

2.3.1 Pengertian Media Sosial (*Youtube*)

Menurut Huwaidah, A. I. (2019:29) Media sosial *youtube* adalah salah satu situs yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video clip sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna youtube itu sendiri. Dengan adanya youtube siswa dapat dengan mudah menikmati media sosial ini dengan cara melihat video atau gambar yang bergerak.

Menurut Baskoro (2009) “*Youtube* mempunyai pengertian sebagai situs media digital video yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan *share* di seluruh penjuru negeri”. Bagi generasi muda youtube merupakan situs media

sosial yang fenomenal dan paling sering digunakan. Menurut Sianipar (2013) “*youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu.

Dilansir dari databoks.katadata.co.id yang publish pada 26 Februari 2020 *YouTube* menjadi platform yang paling sering digunakan pengguna media sosial di Indonesia berusia 16 hingga 64 tahun. Persentase pengguna yang mengakses *Youtube* mencapai 88%. Media sosial yang paling sering diakses selanjutnya adalah WhatsApp sebesar 84%, Facebook sebesar 82%, dan Instagram 79%. Sebagai informasi, rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses sosial media selama 3 jam 26 menit.

Menurut Tissa Putri Syafira (2020) penelitiannya menunjukkan bahwa Penggunaan youtube Kastari Sentra di SDN 1 Krasak Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara berdampak positif dalam pembelajaran di sekolah maupun daring dengan tetap menghasilkan prestasi yang baik berupa pencapaian nilai mid semester ganjil dan nilai tugas antara 70 hingga 100.

Wijarnako (Burnet, 2017) juga menjelaskan bahwa menggunakan video interaktif seperti youtube untuk pembelajaran akan mengembangkan keterampilan siswa. Media pembelajaran youtube memiliki keunggulan di di dalam dunia pendidikan merukan situs paling populer di dunia internet dan memberikan edit value terhadap pendidikan, mudah digunakan oleh peserta didik dan guru, memberikan informasi pendidikan, memfasilitasi untuk berdiskusi, memiliki fitur share secara gratis (Musarofah, 2019). Dengan begitu media aplikasi youtube dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Nur Isnainy Hidayati, dkk. (2021) Dalam Penelitiannya Hasil belajar materi ekosistem siswa sebelum menggunakan media aplikasi youtube pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya secara umum pada kategori rendah. Hasil belajar materi ekosistem siswa sesudah menggunakan media aplikasi *youtube* pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya secara umum pada kategori tinggi. Ada pengaruh penggunaan media aplikasi youtube terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mudrianto (2010) dengan judul Hubungan Media Youtube, Kemandirian Belajar, dan Disiplin Belajar dengan Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI II IPS SMA Islam 1 Sleman Tahun Ajaran 2010/2011, pengaruh Youtube terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mempunyai koefisien korelasi sebesar $r_{hitung} 0,284 > r_{tabel} 0,279$ dengan taraf signifikansi 5% dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media Youtube mempunyai korelasi positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar akutansi siswa kelas XI II IPS SMA Islam 1 Sleman Tahun ajaran 2010/2011. Penelitian yang dilakukan oleh Indarto (2010) dengan judul Pengaruh Media Belajar Youtube Terhadap Preastasi Belajar Akutansi Siswa Kelas X. SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2009/2010, pengaruh antara media belajar Youtube (X) dengan hasil belajar (Y) mempunyai koefisien korelasi sebesar $r_{hitung} 0,609 > r_{tabel} 0,297$ pada $N = 52$ dengan taraf signifikansi 5% dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media belajar Youtube mempunyai korelasi positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X. SMA Negri 6 Yogyakarta Tahun ajaran 2009/2010.

Penelitian yang dilakukan Ramadhani (2016) tentang pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Panjura Malang menunjukkan bahwa video YouTube telah dimanfaatkan sebagai stimulan siswa, media motivasi siswa, serta media publikasi karya siswa. Hasil kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pemanfaatan media YouTube tersebut telah menghasilkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa, sedangkan hasil penilaian yang berupa tes menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Wigati (2018: 811) menjelaskan tujuan pembelajaran YouTube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran media YouTube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline. Peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran media YouTube memberikan siswa lebih memahami akan materi disampaikan oleh guru sebelumnya sehingga dapat berguna secara interaktif bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Rulli Nasrullah (2015: 2) akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang, dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan, dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda. Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan dunia dalam genggaman.

Selain itu juga peneliti Izqy Yuan Andari Ms (2019: 275) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis media video sangat efektifitas dalam proses

pembelajaran, karena tidak membuat jenuh peserta didik justru membangkitkan gairah semangat belajar mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Adedapo, Salawu, dan Afolabi mengatakan bahwa media video digunakan untuk mendukung dan merangsang pembelajaran dikelas, perkembangan kognitif dan pembangunan moral. Agar perkembangan kognitif dapat berkembang dengan baik maka pada saat poses pembelajaran dapat dirangsang melalui penggunaan media video. Melalui media video, pendidik jadi tidak kesulitan dalam menjelaskan apa yang tidak bisa di jelaskan secara verbal. Wawasan peserta didik menjadi luas dengan adanya media video untuk pembelajaran.maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video lebih berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPA. Dengan penggunaan media video di kelas dapat membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mengoptimalkan hasil belajar kognitif IPA di kelas V SD SeGugus 04 Palangka Raya.

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial (*Youtube*)

Youtube banyak memiliki manfaat dan kemudahan sehingga sangat populer sekali bagi penggunanya. Meskipun banyak memiliki manfaat dan kemudahan tidak menutup kemungkinan *youtube* tidak memiliki kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan yang dimiliki *youtube* menurut Mangole K. D. B., Himpong, M., & Kalesaran E. R. 2017:7) :

1. Kelebihan

- a. Bisa melihat dan mengupload video yang kita suka, sehingga kita sebagai pengguna dapat bebas melihat video yang kita suka dan membuat video kita sendiri.

- b. Sebagai ajang promosi diri. *Youtube* merupakan media yang cocok buat kita untuk menyalurkan bakat yang kita miliki melalui video atau gambar bergerak dan juga cocok buat promosi usaha kita karena *youtube* memiliki pengguna yang banyak.
- c. Bisa mendownload setiap video, sehingga kita dapat menyimpan video yang ingin kita putar nanti seperti siaran langsung di televisi.
- d. Bisa belajar streaming, banyak video bermanfaat. Tidak bisa kita pungkiri bahwa media sosial *youtube* banyak sekali memiliki video-video yang menarik baik di dalam negeri ataupun di luar negeri seperti video tentang edukasi pembelajaran, tutorial, dan masih banyak lagi video yang bermanfaat lainnya.
- e. Ukuran yang HD, dengan ukuran gambar video yang sudah bagus sehingga pengguna nyaman dan jelas dalam menonton video yang telah disediakan *youtube*.

2. Kekurangan

- a. Bisa disalahgunakan penggunaannya.
Banyak informasi yang menyesatkan, contohnya saja seperti penyebaran berita-berita hoax dan ujaran kebencian kepada orang ataupun golongan tertentu.
- b. Banyak negara yang memblok *youtube*.
Youtube menyediakan untuk penggunaanya kebebasan dalam mengupload video, sehingga disini rentan disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Contohnya seperti penyebaran video porno dan video tidak berguna lainnya.

- c. Gambarnya tersendat sendat.

Hal ini sering terjadi karena koneksi internet kita lagi lama (lemot), maka dalam menonton video di *youtube* pun akan terganggu. Banyak video dengan kualitas buruk, sehingga dengan adanya video seperti itu membuat kita merasa tidak nyaman dalam menonton

2.3.3 Kegunaan Media Sosial *Youtube* Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan sosial media *youtube* dalam pembelajaran di sekolah perlu dilakukan karena siswa di era digital seperti sekarang ini tidak lepas dengan sosial media. Berdasarkan pemaparan dari (Huwaidah, A. I, 2019:38) :

“*Youtube* sebagai media pembelajaran di dalam kurikulum 2013 sangat berguna sebagai bahan pendukung karena *youtube* mampu memberikan edit value terhadap pendidikan, praktis digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru, memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dan ekonomis yaitu gratis untuk semua kalangan”. Wigati, Rahmawati, Widodo (2018: 811) menjelaskan bahwa keunggulan *youtube* sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Potensial yaitu *youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan.
- b. Praktis yaitu *youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- c. Informatif yaitu *youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- d. Interaktif yaitu *youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.

- e. Shearable yaitu *youtube* memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring social seperti facebook, twitter dan juga blog/website
- f. Pemanfaatan media sosial youtube sebagai bahan ajar untuk siswa mempunyai manfaat positif dalam proses belajar baik di dalam ataupun di luar lingkungan sekolah.

Penggunaan media sosial youtube memberikan kesan positif terhadap mata pelajaran Ekonomi yang mana kita ketahui bahwa mata pelajaran Ekonomi terkenal dengan menekankan siswa berhitung yang mana itu membosankan bagi kebanyakan siswa, akan tetapi dengan adanya media sosial youtube pembelajaran dapat dilakukan secara mengasyikan bahkan menumbuhkan kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, youtube dapat menjadi media ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3.4 Indikator Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Wigati. Rahmawati, Widodo (2018: 811) menjelaskan bahwa indikator youtube sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Potensial yaitu youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan.
- 2) Praktis yaitu youtube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- 3) Informative yaitu youtube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- 4) Interteraktif yaitu youtube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.

5) Shearable yaitu youtube memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring social seperti facebook, twitter dan juga blog/website.

Indikator *You Tube* selanjutnya adalah :

- a. Konten (Ketersediaan Informasi) Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Konten terdiri dari teks, gambar, audio, video atau gabungan dari keempat item tersebut yang bisa didapatkan pada tayangan YouTube, seperti pada penelitian ini. Menurut John Vivian (2008), Konten video youtube merupakan perwujudan dari komunikasi massa yang dimana di definisikan sebagai proses penggunaan medium massa untuk mengirim pesan kepada audien yang luas untuk tujuan memberi informasi, menghibur, atau membujuk.
- b. Durasi (Lama Waktu Penayangan) Lama waktu penayangan memberi pengaruh bagi audience untuk menonton video YouTube. Mengutip dari laman Minimatters, durasi rata-rata dari 10 video terpopuler di YouTube saat ini adalah 4 menit 20 detik. Video populer terlama berdurasi 9 menit 15 detik dan tersingkat hanya 42 detik. Berdasarkan laporan dari Com Score. com pada Januari 2019, durasi rata-rata video online berada di angka 4,4 menit dan video berdurasi 2-10 menit punya jumlah views yang cukup konsisten .

Mini Sari dkk, (2021) didalam pemelitiannya indicator media you tube memiliki keunggulan yaitu :

- c. Potensial *Youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap pendidikan.

- d. Praktis *Youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru
- e. Informatif *Youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, dll
- f. Interaktif *Youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- g. Shareable *Youtube* memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti facebook, twitter dan juga blog/website.
- h. Terdapatnya Teacher Tube Terdapat alternative lain yang merupakan bagian dari *Youtube* yakni Teacher Tube. Tahun 2007 lalu telah diluncurkan Teacher Tube yaitu sebuah komunitas guru online untuk memposting dan melihat video buatan para pendidik.

2.4 Hubungan antar Variabel

2.4.1 Pengaruh Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menuangkan gagasan baru yang dimilikinya. Kreativitas pada diri individu tentunya memiliki kadar dan bidang yang berbeda-beda. Pendidikan di sekolah dasar menjadi salah satu sarana sebagai pengembangan kreativitas siswa. Siswa yang kreatif akan lebih mudah dalam memunculkan serta menuangkan sebuah ide baru maupun mengembangkan ide yang sudah ada menjadi ide yang berbeda dalam proses pembelajaran. Kreativitas perlu dilatih secara terus menerus, sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang kreatifitas.

Usman, (2016). mengatakan bahwa kreativitas belajar memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar. Siswa perlu adanya dorongan untuk menuangkan ide kreatifitasnya didalam belajar dengan perkembangan zaman yang semakin maju ini siswa akan lebih mudah dan lebih tau akan bagaimana cara mereka menuangkan ide kreativitas pada setiap diri individu masing – masing.

Kreativitas dan motivasi sebagai daya dorong yang memungkinkan seseorang berhasil mencapai apa yang diidamkan termasuk hasil belajar siswa yang meningkat penelitian disebuah Madrasah Aliyah (MA) Al-Badar DDI Parepare kreativitas belajar memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar (Usman, 2016). Pendapat senada juga terlihat dari hasil penelitian Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas atau seseorang yang berpikir kreatif adalah orang yang mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, dan melakukan aktivitas-aktivitas baru. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh kreativitas dan motivasi belajar. Sedangkan penelitian yang lain menyatakan bahwa kreativitas belajar berada di kategori sedang dalam mempengaruhi hasil belajar siswa)

Pada dasarnya perkembangan kreativitas itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak (Ameeratul Jannah. wordpress.com). Kreativitas sesungguhnya berkisar pada persoalan menghasilkan sesuatu yang baru. Suatu ide atau gagasan tentu lahir dari proses berpikir yang melibatkan empat unsur berpikir; alat indera; fakta; informasi dan otak. Kreativitas harus diarahkan pada proses dan hasil yang positif, tentu untuk kebaikan bukan untuk keburukan.

2.4.2 Pengaruh Penggunaan You Tube Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar

Media sosial saat ini telah menjadi kebutuhan dalam komunikasi masyarakat. Media sosial adalah sebuah media online dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, dan berbagi. Beberapa media sosial yang sedang berkembang saat ini yaitu intragram, twitter, line, facebook, youtube, dan lain-lain. Youtube merupakan satu dari banyaknya situs jejaring sosial yang sedang banyak digunakan dewasa ini. Dimasukkannya youtube ke dalam bidang pendidikan adalah cara yang mudah dan user-friendly untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pengajaran.

Wigati (2018) penelitian tersebut didasarkan pada fakta bahwa media di YouTube menggunakan berbagai teknik yang lebih unggul daripada yang digunakan oleh guru, sehingga membuat siswa lebih terlibat dan peluang besar dalam meningkatkan hasil belajar. selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2016) di SMA Panjura Malang tentang dampak YouTube terhadap guru Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa video YouTube berfungsi sebagai stimulator siswa, motivator siswa, dan alat media hubungan siswa. Temuan studi menunjukkan fakta bahwa pemanfaatan media YouTube memiliki dampak sosial yang positif, serta meningkatnya hasil nilai belajarsiswa diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan.

Dengan begitu media aplikasi youtube dapat meningkatkan hasil belajar. “Hasil belajar kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep kelas uji coba mengalami peningkatan setelah di berikan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK (Teknologi informasi dan komunikasi) berbasis youtube” teknologi dapat

digunakan untuk mendorong proses pembelajaran, mendukung pengaturan komunikasi, menilai kegiatan dan, mengelola sumber daya manusia, serta menciptakan bahan pembelajaran. Teknologi telah menunjukkan karakteristik baru yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, hakekatnya pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan upaya penataan.

Ketika peserta didik mulai malas untuk mempelajari Ekonomi maka akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ekonomi. Untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar diperlukan pembaharuan terkait media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan karena dari siswa-siswi sekolah ini banyak yang tidak mampu memperoleh hasil belajar yang tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu guru harus bisa melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan interaksi siswa sehingga mendorong siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan masalah belajar yang demikian, maka penulis sebagai peneliti mencoba melakukan usaha perbaikan yaitu dengan cara memilih salah satu media Youtube.

2.4.3 Pengaruh Kreativitas Belajar dan Penggunaan *You Tube* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menuangkan gagasan baru yang dimilikinya. Kreativitas pada diri individu tentunya memiliki kadar dan bidang yang berbeda-beda. (Usman, 2016). mengatakan bahwa kreativitas belajar

memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar. Siswa perlu adanya dorongan untuk menuangkan ide kreatifitasnya didalam belajar dengan perkembangan zaman yang semakin maju ini siswa akan lebih mudah dan lebih tau akan bagaimana cara mereka menuangkan ide kreativitas pada setiap diri individu masing – masing.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa cukup banyak salah satunya media social You Tube yang merupakan metode pembelajaran yang sangat praktis dan mudah dipahami.siswa dengan mudah mencari pengetahuan yang mana mereka sulit untuk mengulang kembali apa yang sudah mereka dapatkan didalam ruang kelas pembelajaran dengan adanya media social You Tube ini dapat membantu siswa untuk mengulas kembali pemahaman yang mana mereka belum ketahui. Media social You tube juga menjadi media dalam pengembangan kreativitas belajar siswa untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa didalam kelas salah satunya pada mata pelajaran ekonomi.

Penelitian yang dilakukan Ramadhani (2016) tentang pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Panjura Malang menunjukkan bahwa video YouTube telah dimanfaatkan sebagai stimulan siswa, media motivasi siswa, serta media publikasi karya siswa. Hasil kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pemanfatan media YouTube tersebut telah menghasilkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa, sedangkan hasil penilaian yang berupa tes menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2.5 Hasil Penelitian Relevan

1. Shufani, Nur Ishlakh. 2019. Yang berjudul *Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal*. Rancangan penelitian ini yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Penggunaan teknik sampel dalam penelitian ini *probability sampling dengan jenis simple random sampling*. Analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan analisis uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas, serta uji akhir analisis yang meliputi uji korelasi sederhana, uji koefisien determinan, dan uji F. Perbedaan yaitu tempat dan waktu penelitian, populasi sampel yang digunakan juga tidak sama, dari analisis data yang digunakan cukup berbeda dengan apa yang diteliti. Segi perbedaan penelitian antar variabel juga berbeda yang mana pada penelitian ini variabel X1 adalah kreativitas dan variabel X2 adalah motivasi belajar serta variabel Y adalah hasil belajar seni rupa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa, dengan kontribusi sebesar 41,4%; (2) terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa, dengan kontribusi sebesar 54,4%; (3) terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa, dengan kontribusi sebesar 60%. Jika nilai kreativitas dan motivasi belajar meningkat, maka hasil belajar seni rupa siswa juga meningkat. Guru dan pihak sekolah disarankan dapat mengembangkan dan melatih daya kreativitas serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, bermakna dan mendukung proses berpikir kreatif siswa.

2. Sormin (2016) dari Universitas Kristen Indonesia dengan judul “Pengaruh Kreativitas dalam Pembelajaran Inkuiri berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia”. Pada penelitian ini sampel yang dipakai sebanyak 2 kelas terdiri dari satu kelompok kontrol dan satu percobaan yang keduanya didasarkan pada *simple random sampling*, disini SPSS versi 17 digunakan dalam penelitian ini. Persyaratan uji terdiri dari data uji normalitas menggunakan data Uji Kolmogorov-Smir menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 0,05. Uji homogenitas varians data menggunakan chi square pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian yang dipaparkan: (1) hasil belajar kimia antara siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri berbasis multimedia dengan siswa yang diajarkan menggunakan strategi konvensional berbeda; (2) hasil belajar kimia antara kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah berbeda; dan (3) strategi pembelajaran dan tingkat kreativitas tidak memengaruhi hasil belajar Kimia siswa pada materi pokok ikatan Kimia Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *expost facto*, sedangkan penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen. Namun sama-sama meneliti tentang pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar.
3. Ahmad Zamhuri (2017) yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA N Se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar”, Metode ini menggunakan pengukuran deskriptif kuantitatif. Salah satu teknik pengolahan

data adalah pembuatan arsip dan dokumen. Peserta yang mengikuti acara ini mayoritas adalah anggota SMAN XIII Koto Kampar, termasuk anggota PAI. Ada 533 orang dalam penelitian ini, dan teknik purposive sampling digunakan untuk menemukan rumor Slovin pada 228 sampel partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas siswa dengan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan kontribusi sebesar 60,4%. Simpulan dari penelitian tersebut adalah kreativitas berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Kreativitas dalam mata pelajaran SBdP khususnya materi seni rupa sangat dibutuhkan, karena dapat menunjang hasil belajar. Siswa dengan kreativitas yang tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang optimal, sedangkan siswa yang kreativitasnya kurang atau rendah akan berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

2.6 Kerangka Berpikir

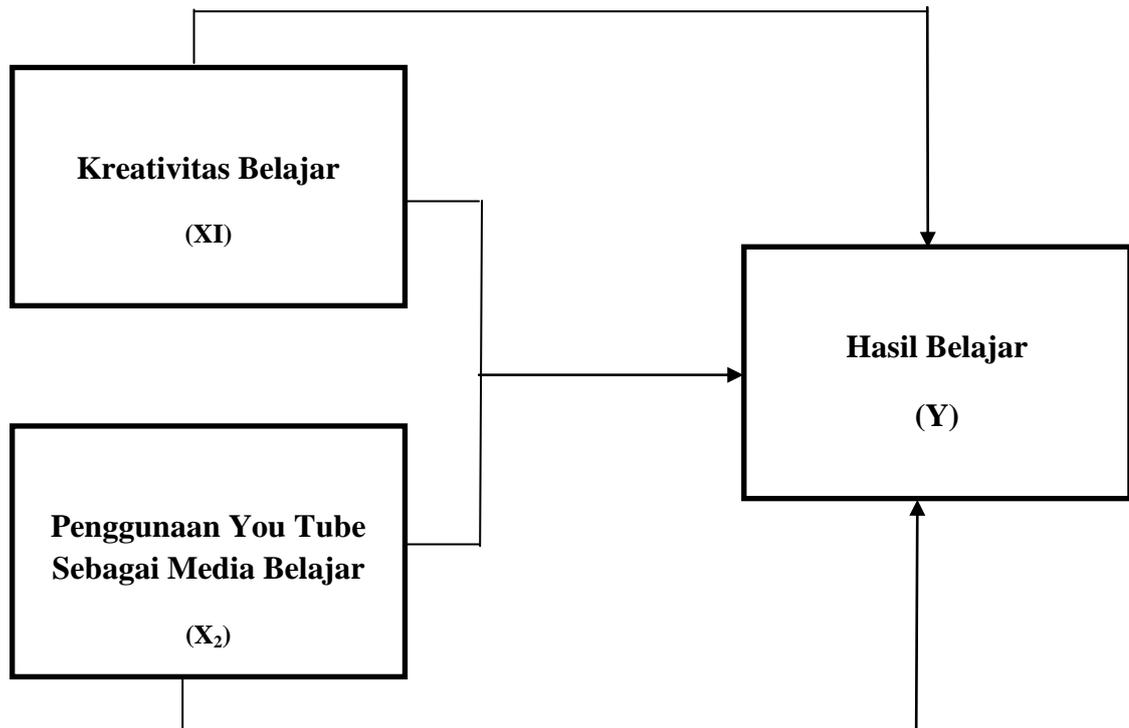
Kreativitas Belajar adalah kemampuan secara operasional yang mencerminkan keluwesan, kelancaran, dan orisional dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengembangkan suatu ide/gagasan. Siswa yang kreativitasnya tinggi memiliki kecenderungan mencapai hasil belajar yang tinggi, dan sebaliknya siswa yang memiliki kreativitas belajar kurang cenderung memiliki hasil belajar yang rendah. Kreativitas belajar yang di maksud pada penelitian ini yaitu kemampuan siswa dalam membuat kombinasi dan menghasilkan perilaku baru dalam melakukan kegiatan sehari-hari, adapun indikator kereaivitas belajar sebagai berikut: 1) *fluency*, 2) *flexibility*, 3) *elaboration* 4) *originality*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diperkirakan bahwa kreativitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar.

You tube adalah salah satu media belajar biasanya dirancang untuk membuat siswa tetap terlibat dan tertarik, sehingga media belajar yang diberdayakan membantu siswa mengambil subjek lebih cepat, mudah, dan fleksibel dari pada buku teks. Adapun indikator penggunaan youtube yaitu: 1) Potensial, 2) Praktis, 3) Informatif, 4) Interaktif, 5) Shearable Melalui media belajar YouTube siswa lebih leluasa untuk mencari ilmu pengetahuan yang ada, dan siswa juga bisa mengembangkan kreativitas nya dalam belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar mereka. Meningkatkan kemampuan belajar dengan berperan aktif dalam proses pembelajaran, lebih tanggap dan kreatif dalam berpikir sehingga siswa dapat berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran yang bisa mempertinggi hasil belajarnya di sekolah. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan maka penggunaan you tube sebagai media belajar berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan gambar kerangka berfikir diatas yang mana variabel kreativitas belajar (X1) dan variabel penggunaan You tube sebagai media belajar (X2) sama-sama mempengaruhi hasil belajar (Y) siswa. Hasil belajar siswa yang didapatkan dari hasil nilai rapor siswa semester genaptahun ajaran 2022/2023. Hasil belajar sendiri lebih kearah pengukuran ketercapaian daya serap dengan penetapan kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM), perilaku yang digariskan dalam tujuan pendidikan yang telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok. Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



2.7 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2010: 96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ho: Terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.
Ha: Terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.
2. Ho: Terdapat pengaruh penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.
Ha: Terdapat pengaruh penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi.

3. Ho: Terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

Ha: Terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arikunto 2013: 12) yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut mengunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.

3.2 Variabel Penelitian

Marsono (2016: 87), menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan dicari informasi kemudian ditarik kesimpulan.

1. Variabel Independen.

Variabel ini sering disebut dengan variabel bebas yang nilainya tidak tergantung dengan variabel lainnya dan disimbolkan dengan X. adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar.

2. Variabel Dependen.

Variabel ini sering disebut variabel terikat, hal ini dikarenakan nilai variabel ini tergantung dari variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK 1 Muaro Jambi khususnya siswa kelas XI. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang ada di SMK 1 Muaro Jambi. Adapun rekapitulasi jumlah siswa kelas XI yang ada di SMK 1 Muaro Jambi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rekapitulasi Populasi Penelitian SMK 1 Muaro Jambi Tahun 2023

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI 1	33
2.	XI 2	35
3.	XI 3	32
Total		100

Sumber :SMK 1 Muaro Jambi, data diolah (tahun 2022/2023)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jumlah populasi penelitian ini sebesar 100 siswa. Hasil tersebut diambil dari kelas XI yang ada di SMK 1 Muaro Jambi. Sehingga sampel di ambil secara keseluruhan dengan jumlah sampel 100 siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang telah dikumpulkan. Menurut Arikunto (2010: 203), yang dimaksud dengan “instrumen penelitian” adalah alat atau prosedur yang digunakan guru dalam rangka mengumpulkan data agar pekerjaan tidak rumit dan lebih lugas, lebih lama, dan lebih sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Berikut adalah contoh alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data variabel X1, X2, dan Y yaitudengan menggunakan kuesioner atau data angket dari variabel X1, X2, dan Y, ada juga dokumentasi untuk membuktikan kebenaran memperkuat data didalam penelitian tersebut.

3.5.1 Angket

Angket adalah suatu cara yang dapat digunakan oleh seorang individu untuk memperoleh data dari jumlah tertentu secara terus menerus baik melalui proses komunikasi maupun melalui perolehan pertanyaan. “Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi kumpulan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab,” menurut Sugiyono (2010:142). Dalam penelitian ini, penulis mengidentifikasi garis singgung yang dengan sendirinya berisi jawaban dan jawaban yang akan digunakan oleh pembaca. Angket yang dilakukan menggunakan metode pemberian respon tersendiri untuk setiap responden dan metode pemberian skala likert menggunakan jawaban yang berbeda, misalnya Selalu (SL), Sering (SR), Kadang – Kadang (KD), Tidak Pernah (TP). Skor untuk jawaban dari pertanyaan/pernyataan adalah SL=4, SR=3, KD=2, TP=1.

Ketika angket dibuat oleh penulis terlebih dahulu dilakukan pembuatan kisi-kisi angket untuk menilai kesesuaian pelaksanaan angket untuk digunakan dalam variabel, indikator, atau deskriptor. kisi - Kisi Angket tersebut diantaranya :

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Angket Kreativitas Belajar (X1)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item	Jumlah Item
Kreativitas siswa Guilford dalam Pamadhi (2014)	<i>Fluency</i>	1. kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan	1, 2, 3,	3
		2. kemampuan Seseorang dalam memecahkan	4,5,6,	3

		sebuah masalah yang dihadapi		
	<i>FLEXIBILIT Y</i>	1. kemampuan seseorang untuk beradaptasi	7,8,9,	3
		2. Kemampuan seseorang bertahan dalam berbagai situasi	10,11 13,14	4
	<i>Elaboration</i>	1. kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau menyusun suatu karya yang lebih lengkap	15,16,17	3
		2. kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide lebih terperinci	18,19,20	3
	<i>originality</i>	1. kemampuan seseorang dalam merespon masalah yang dihadapi dengan cara memberi solusi	21,22,	2
		2. kemampuan seseorang memberi solusi sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut.	23,24,25	3
	Jumlah Item			25

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Youtube Sebagai Media Pembelajaran (X2)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item	Jumlah Item
Youtube Sebagai Media Pembelajaran	Potensial	1. merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini	1, 2, 3,	3

Wigati. Rahmawati, Widodo (2018)		yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan		
	Praktis	1. mudah digunakan	4,5,6,	3
		2. Dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.	7,8,9,	3
	Informatif	1. memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan,	10,11 13,14	3
		2. memberikan informasi tentang teknologi, kebudayaan,	15,16,17	3
	Interteraktif	1. memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan Tanya jawab	18,19,20	3
2. Mereview sebuah video pembelajaran		21,22,	2	
Shareable	1. memiliki fasilitas link pembelajaran	23,24,25	3	
Jumlah Item			25	

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dipergunakan dalam penelitian, digunakan teknik yang disebut "berikut". Angket/kuesioner, yaitu proses pengumpulan data

dengan memberikan berbagai tanggapan dari responden untuk dianalisis (Sugiyono, 2013: 199). Jawaban yang diberikan adalah yang diberikan, dan alternatif jawaban adalah yang diberikan kepada responden.

3.6.1 Penyebaran Instrumen

Setelah validitas dan reliabilitas ditentukan, maka petunjuk yang telah diberikan kepada responden. Penyebaran angket (kuesioner) dilakukan dengan cara terlebih dahulu mendatangi pihak yang berwenang dan yang telah ditentukan peneliti. Setelah itu pertanyaan dijawab oleh responden yang memiliki respon kuat dan memberikan angket untuk diisi oleh responden yang menjadi sampel penelitian dan memberikan informasi agar pertanyaan tersebut dapat dijawab oleh responden. Selama survei, peserta memberikan umpan balik kepada responden untuk memvalidasi informasi serta selanjutnya mengisinya.

3.7 Uji Coba Instrumen

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Ridwan (2009:97), merujuk pada Petunjuk Validitas, menjelaskan bahwa ukuran yang sah hanya yang memenuhi persyaratan alat ukur tertentu. Jika suatu instrumen dikategorikan valid, maka dapat digunakan untuk memverifikasi bahwa data yang dikandungnya valid, dan instrumen yang valid dapat digunakan untuk memverifikasi apa yang telah terungkap. Validitas dicapai melalui proses validasi struktur melalui pembuatan kisi-kisi instrumen berdasarkan indikator-indikator yang diukur.

Sebelum pengumpulan data yang sebenarnya dilakukan, angket yang dipergunakan terlebih dahulu diuji cobakan. Pelaksanaan uji coba dimaksud untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada item angket, berkaitan dengan bahasa

alternative jawaban yang tersedia, maupun maksud yang terkandung dalam penyebaran angket tersebut.

Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 23. Langkah-langkah untuk mengoperasikan SPSS versi 23 dalam menerapkan rumus *Bivariate Pearson*, yaitu: klik *Analyze* > *Correlate* > *Bivariate*, kemudian akan muncul kotak dialog *Bivariate Correlations*, masukkan semua item ke kotak *Variables*, selanjutnya klik *OK*. Hasil uji dapat dilihat pada Output *Correlations*. Pengujian taraf signifikansi dengan kriteria menggunakan rtabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi (*two tailed*) adalah sebagai berikut: jika nilai positif dan rhitung \geq rtabel maka dinyatakan valid, jika rhitung $<$ rtabel, maka dinyatakan tidak valid

3.7.2 Uji Realibilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data jika instrumen itu sendiri reliabel (Arikunto, 2013: 154).

Uji reliabilitas dilaksanakan menggunakan Metode *Cronbach Alpha*, dengan bantuan program SPSS versi 23. Langkah untuk pengujiannya yaitu: klik *Analyze* > *Scale* > *Reliability Analysis*. Kemudian muncul kotak dialog *Reliability Analysis*, dan dimasukkan item-item yang valid pada kotak *items*. Selanjutnya, pilih *Statistics* > pada *Descriptive For* pilih *Scale If Item Deleted* > *Continue* > *OK*. Hasil uji reliabilitas, dapat dibaca pada tabel *Reliability Statistics* kolom *Cronbach's Alpha*.

3.8 Uji Persaratan Analisis

3.8.1 Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2013: 18) menyatakan bahwa pengujian homogenitas varian yang bertujuan untuk melihat apakah variabel-variabel tersebut mempunyai varian yang homogen atau tidak.

Selanjutnya harga F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dengan dk pembilang n_1-1 dan dk penyebut n_2-1 pada taraf signifikan 0,05%, dengan ketentuan bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian data tersebut adalah homogen.

3.8.2 Uji Linearitas

Uji linieritas adalah suatu pengujian untuk mengetahui apakah antara setiap variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier atau tidak (Siregar, 2014: 178). Uji ini biasa digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linier. Uji linieritas dihitung dengan bantuan SPSS version 21 dengan dasar pengambilan keputusan dilihat dari tabel Anova kolom sig baris deviation from linearity untuk mengetahui nilai probabilitas. Kriteria pengujian signifikansi menurut Siregar (2014:179) yaitu: Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 di tolak.

3.9 Pengujian Hipotesis

3.9.1 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar. Mengacu pada tujuan dan hipotesis penelitian maka model regresi yang digunakan adalah model regresi berganda berikut ini: $Y = a + bX_1$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefiesen Variabel X1

X = Kreativitas siswa

3.9.1.1 Uji Parsial (Uji t)

Untuk menguji apakah variabel bebas mempunyai pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat, maka digunakan Uji t, caranya dengan membandingkan probabilitasnya dengan taraf signifikansi yang di tentukan yaitu 5% (0,05). Apabila dari perhitungan diperoleh probabilitas $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

3.9.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap Hasil belajar ekonomi. Berikut adalah contoh model regresi yang dapat diterapkan pada deret waktu dan uji hipotesis: $Y = a + b X_1 + b X_2$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefiesen Variabel X1

b = Koefisien Variabel X2

X1 = Kreativitas Siswa

X2 = penggunaan *You Tube*

3.9.2.1 Uji Simultan (Uji F)

Untuk melakukan kebenaran hipotesis secara simultan (simultan), digunakan uji F. Hal ini dilakukan untuk pengaruh kreativitas Belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap Hasil belajar ekonomi menggunakan probabilitas dengan signifikansi 5%. Jika probabilitas perhitungannya $< 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa variabel pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

3.9.3 Koefisien Determinasi secara Simultan (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk memilih model tunggal dengan tujuan menentukan ketergantungan variabel. Penentuan nilai koefisien dilakukan antara dua individu. (Supriyadi, 2014: 59) R^2 kecil adalah variabel-variabel ketergantungan yang tidak stabil. Sasaran Penentu Koefisien Kualitas (R^2) adalah untuk mengidentifikasi jumlah atau kontribusi signifikan yang dibuat oleh variabel kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi.

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penyebaran instrumen penelitian berupa kuesioner yang diberikan kepada 100 responden untuk di uji coba instrumen.

Adapun pada bagian ini akan dideskripsikan data yang diperoleh dari hasil pengukuran tentang variabel kreativitas belajar (X_1), dan variabel penggunaan youtube (X_2) hasil belajar (Y).

Pengukuran dilakukan berdasarkan pada respon dari siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi yang dijadikan responden terhadap butir-butir instrumen dari variabel-variabel penelitian seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Statistik deskriptif data dari setiap variabel tersebut mengungkapkan hal-hal sebagai berikut: (1) rata-rata skor (mean), (2) nilai tengah (median), (3) skor atau nilai yang paling muncul (modus), (4) standar deviasi (SD), (5) skor atau nilai maksimum dan minimum, (6) rentang antara skor maksimum dan minimum, (7) rentang skor (range), (8) total skor, dan (9) varians sampel.

1. Deskripsi Data Variabel Kreativitas belajar (X1)

Berdasarkan data primer tentang variabel kreativitas belajar (X1), maka dapat diperoleh hasil seperti yang disajikan tabel 4.1. berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa pernyataan responden dalam menjawab pertanyaan diperoleh skor tertinggi = 100 dan skor terendah = 69. kemudian berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor (mean) sebesar = 86.8200, dengan standar deviasi (SD) sebesar = 7.85523.

Selanjutnya data menunjukkan kecenderungan terpusat (*Central Tendency*) yang dimunculkan dari nilai mean, median, dan modus, perlu dilakukan perhitungan melalui distribusi frekuensi sebagaimana yang disajikan dalam tabel 4.1 sebagai berikut;

Tabel 4.1 Rangkuman Deskriptif Statistik Variabel Kreativitas belajar

		Descriptives		
		Statistic	Std. Error	
X1	Mean	86.8200	.78552	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	85.2614	
		Upper Bound	88.3786	
	5% Trimmed Mean	87.0111		
	Median	87.0000		
	Variance	61.705		
	Std. Deviation	7.85523		
	Minimum	69.00		
	Maximum	100.00		
	Range	31.00		
	Interquartile Range	11.75		
	Skewness	.247	.241	
	Kurtosis	.569	.478	

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Untuk melihat kecenderungan variabel Kreativitas belajar maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

- 1) Nilai tertinggi = 100
- 2) Nilai terendah = 69

- 3) Range $= X_{\text{mak}} - X_{\text{min}} = 100 - 69 = 31$
- 4) Mean $= (X_{\text{mak}} + X_{\text{min}}) / 2 = (100 + 69) / 2 = 84,5$
- 5) SD $= \text{Range} / 6 = 31 / 6 = 5$

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Sangat Rendah $= X \leq M - 1,5 SD$
 $= X \leq 84,5 - 7,5$
 $= \leq 77$

Rendah $= M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$
 $= 84,5 - 7,5 < X \leq 84,5 - 2,5$
 $= 77 - 82$

Sedang $= M - 0,5SD < X \leq M + 0,5 SD$
 $= 84,5 - 2,5 < X \leq 84,5 + 2,5$
 $= 82 - 87$

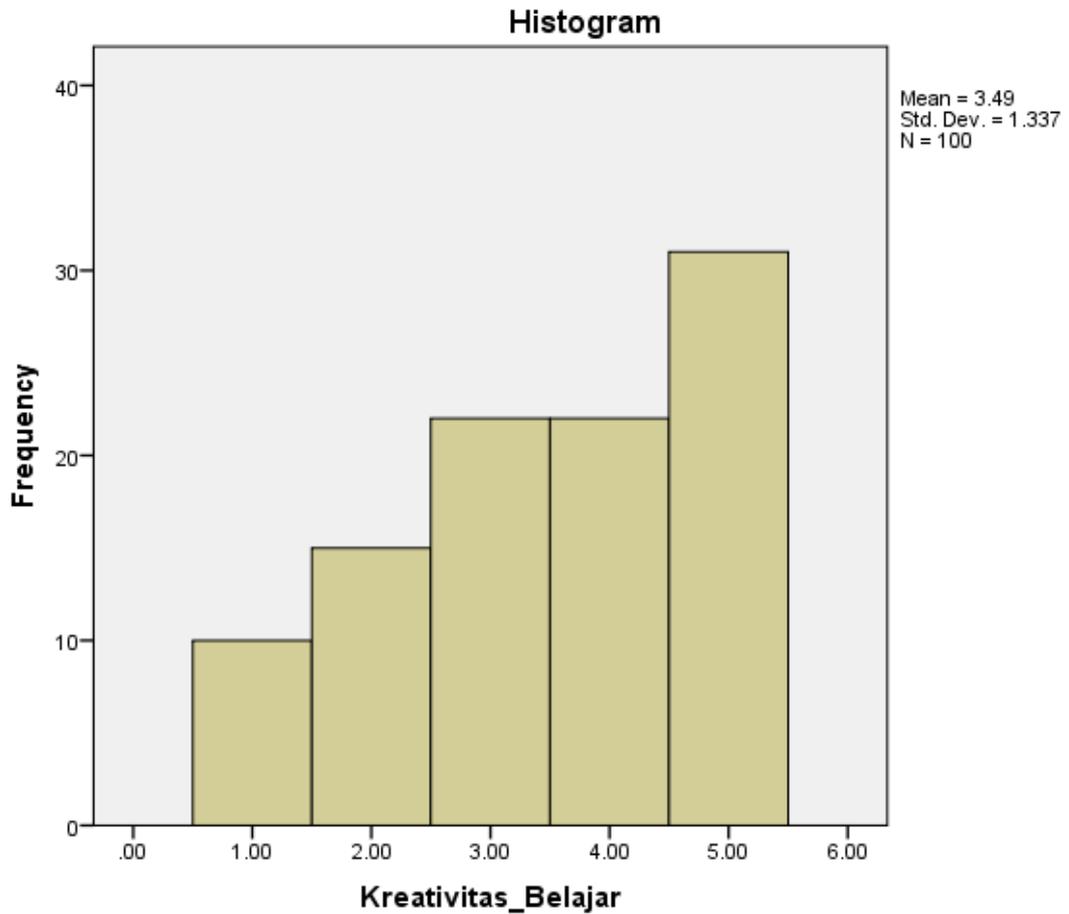
Tinggi $= M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$
 $= 84,5 + 2,5 < X \leq 84,5 + 7,5$
 $= 87 - 92$

Sangat Tinggi $= M + 1,5SD < X$
 $= 84,5 + 7,5 < X$
 $= 92$

Tabel 4.2 Kategori Kreativitas belajar

		Kreativitas Belajar			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	10	10.0	10.0	10.0
	Rendah	15	15.0	15.0	25.0
	Sedang	22	22.0	22.0	47.0
	Tinggi	22	22.0	22.0	69.0
	Sangat Tinggi	31	31.0	31.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas dapat di jelaskan bahwa, kreativitas belajar yang memiliki kategori Sangat rendah sebanyak 10 orang dengan persentase 10%, yang memiliki kategori rendah sebanyak 15 orang dengan persentase 15%, yang memiliki kategori sedang sebanyak 22 orang dengan persentase 22%, yang memiliki kategori tinggi sebanyak 22 orang dengan persentase 22%, yang memiliki kategori Sangat tinggi sebanyak 31 orang dengan persentase 31%.



Gambar 4.1 Kategori kreativitas belajar

2. Deskripsi Data Variabel Penggunaan *youtube* Sebagai Sumber Belajar (X_2)

Berdasarkan data primer tentang variabel penggunaan *youtube* sebagai sumber belajar (X_2), maka dapat diperoleh hasil seperti yang disajikan tabel 4.7. berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa data penggunaan *youtube* yang diperoleh dari skor tertinggi = 105 dan skor terendah = 74. kemudian berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor (mean) sebesar = 91.1400, dengan standar deviasi (SD) sebesar = 6.97328.

Selanjutnya data menunjukkan kecenderungan terpusat (Central Tendency) yang dimunculkan dari nilai mean, median, dan modus, perlu dilakukan perhitungan melalui distribusi frekuensi sebagaimana yang disajikan dalam tabel 4.3 sebagai berikut;

Tabel 4.3 Rangkuman Deskriptif Statistik Data Variabel penggunaan *youtube* sebagai sumber belajar

Descriptives		Statistic	Std. Error
X2	Mean	91.1400	.69733
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 89.7563 Upper Bound 92.5237	
	5% Trimmed Mean	91.2889	
	Median	91.0000	
	Variance	48.627	
	Std. Deviation	6.97328	
	Minimum	74.00	
	Maximum	105.00	
	Range	31.00	
	Interquartile Range	10.75	
	Skewness	.263	.241
	Kurtosis	.474	.478

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Untuk melihat kecenderungan variabel Kreativitas belajar maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

- 1) Nilai tertinggi = 105
- 2) Nilai terendah = 74
- 3) Range = $X_{\text{mak}} - X_{\text{min}} = 105 - 74 = 31$
- 4) Mean = $(X_{\text{mak}} + X_{\text{min}}) / 2 = (105 + 74) / 2 = 89.5$
- 5) SD = $\text{Range} / 6 = 31 / 6 = 5$

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk tabel sebagai berikut:

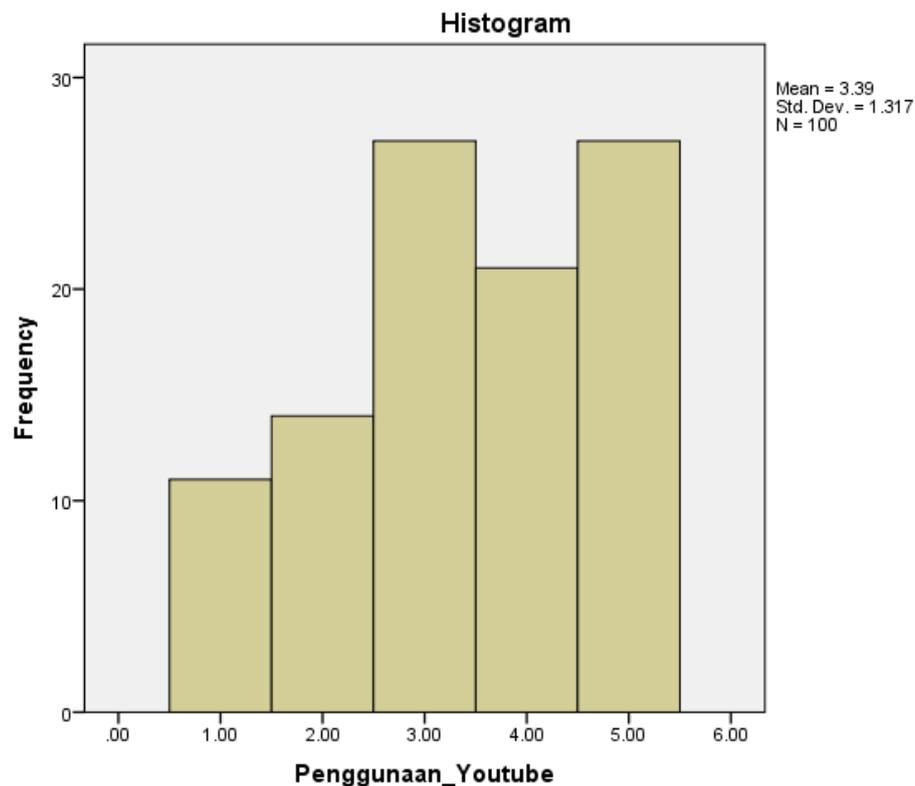
$$\begin{aligned} \text{Sangat Rendah} &= X \leq M - 1,5 \text{ SD} \\ &= X \leq 89.5 - 7.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \leq 82 \\
 \text{Rendah} &= M-1,5SD < X \leq M-0,5SD \\
 &= 89.5 - 7,5 < X \leq 89.5 - 2.5 \\
 &= 82 - 87 \\
 \text{Sedang} &= M-0,5SD < X \leq M+0,5 SD \\
 &= 89.5 - 2.5 < X \leq 89.5 + 2.5 \\
 &= 87-92 \\
 \text{Tinggi} &= M+0,5SD < X \leq M+1,5SD \\
 &= 89.5 + 2.5 < X \leq 89.5 + 7.5 \\
 &= 92-97 \\
 \text{Sangat Tinggi} &= M+1,5SD < X \\
 &= 89.5 + 7.5 < X \\
 &= 97
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 Kategori penggunaan *youtube* sebagai sumber belajar

Penggunaan Youtube					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	11	11.0	11.0	11.0
	Rendah	14	14.0	14.0	25.0
	Sedang	27	27.0	27.0	52.0
	Tinggi	21	21.0	21.0	73.0
	Sangat Tinggi	27	27.0	27.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas dapat di jelaskan bahwa, kreativitas belajar yang memiliki kategori Sangat rendah sebanyak 11 orang dengan persentase 11%, yang memiliki kategori rendah sebanyak 14 orang dengan persentase 14%, yang memiliki kategori sedang sebanyak 27 orang dengan persentase 27%, yang memiliki kategori tinggi sebanyak 21 orang dengan persentase 21%, yang memiliki kategori Sangat tinggi sebanyak 27 orang dengan persentase 27%.



Gambar 4.2 Kategori kreativitas belajar

3. Deskripsi Data Variabel Hasil belajar (Y)

Berdasarkan data primer tentang variabel hasil belajar (Y), maka dapat diperoleh hasil seperti yang disajikan tabel 4.5. berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa pernyataan responden dalam menjawab pertanyaan diperoleh skor tertinggi = 100 dan skor terendah = 45. kemudian berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor (mean) sebesar = 67.1782, dengan standar deviasi (SD) sebesar = 11.23423. Selanjutnya data menunjukkan kecenderungan terpusat (Central Tendency) yang dimunculkan dari nilai mean, median, dan modus, perlu dilakukan perhitungan melalui distribusi frekuensi sebagaimana yang disajikan dalam tabel 4.5 sebagai berikut;

Tabel 4.5 Rangkuman deskriptif statistik data variabel Hasil belajar

Descriptives		Statistic	Std. Error	
Y	Mean	67.1782	1.11785	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	64.9604	
		Upper Bound	69.3960	
	5% Trimmed Mean	66.6474		
	Median	65.0000		
	Variance	126.208		
	Std. Deviation	11.23423		
	Minimum	45.00		
	Maximum	100.00		
	Range	55.00		
	Interquartile Range	15.00		
	Skewness	.728	.240	
	Kurtosis	.602	.476	

Untuk melihat kecenderungan variabel hasil belajar maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

- 1) Nilai tertinggi = 100
- 2) Nilai terendah = 45
- 3) Range = $X_{\text{mak}} - X_{\text{min}} = 100 - 45 = 55$
- 4) Mean = $(X_{\text{mak}} + X_{\text{min}}) / 2 = (100 + 45) / 2 = 72.5$
- 5) SD = $\text{Range} / 6 = 55 / 6 = 9$

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk tabel sebagai berikut:

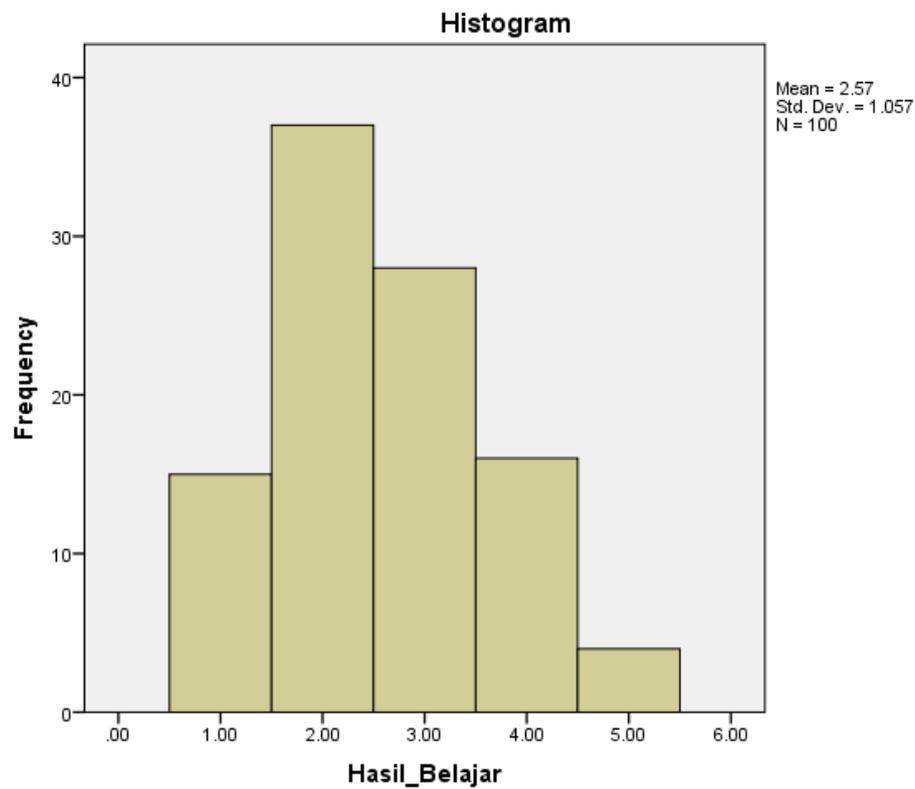
- Sangat Rendah = $X \leq M - 1,5 \text{ SD}$
 $= X \leq 72.5 - 13.5$
 $= \leq 59$
- Rendah = $M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$
 $= 72.5 - 13,5 < X \leq 72.5 - 4.5$
 $= 59 - 68$
- Sedang = $M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$
 $= 72.5 - 4.5 < X \leq 72.5 + 4.5$
 $= 68 - 77$
- Tinggi = $M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$
 $= 72.5 + 4.5 < X \leq 72.5 + 13.5$
 $= 77 - 86$

$$\begin{aligned}\text{Sangat Tinggi} &= M+1,5SD < X \\ &= 72.5 + 13.5 < X \\ &= 86\end{aligned}$$

Tabel 4.6 Kategori Hasil Belajar

Hasil Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	15	15.0	15.0	15.0
	Rendah	37	37.0	37.0	52.0
	Sedang	28	28.0	28.0	80.0
	Tinggi	16	16.0	16.0	96.0
	Sangat Tinggi	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas dapat di jelaskan bahwa, kreativitas belajar yang memiliki kategori Sangat rendah sebanyak 15 orang dengan persentase 15%, yang memiliki kategori rendah sebanyak 37 orang dengan persentase 37%, yang memiliki kategori sedang sebanyak 28 orang dengan persentase 28%, yang memiliki kategori tinggi sebanyak 16 orang dengan persentase 16%, yang memiliki kategori Sangat tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 4%.



Gambar 4.3 Kategori Hasil Belajar

4.2 Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Data yang terkumpul adalah data tentang pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi.

Data yang telah terkumpul tersebut dianalisis. Untuk menganalisis apakah data tersebut normal atau tidak, dalam hal ini digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh normal. Hal ini dapat dilihat pada table 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Test of Normaliy: Variabel Kreativitas belajar (X1)

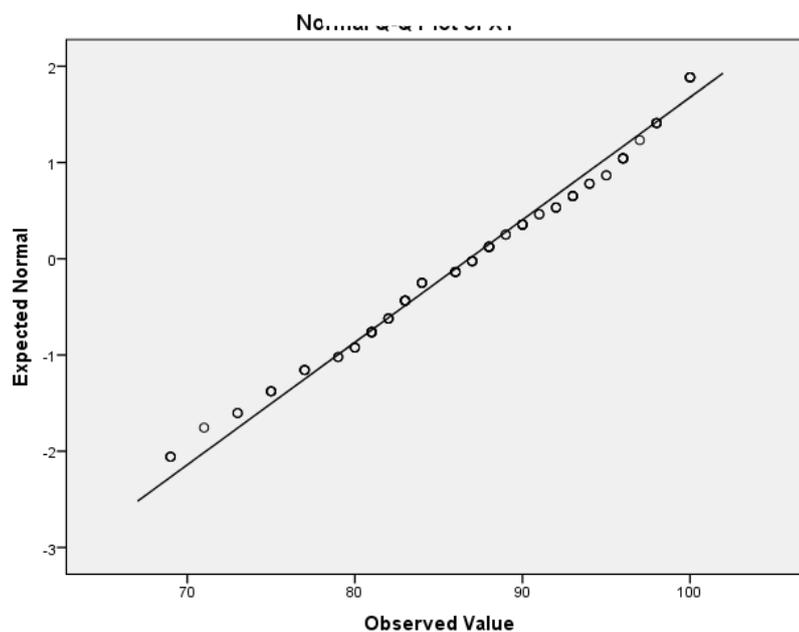
Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
X1	.067	100	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan signifikansi (sig.=0.200) lebih besar jika dibandingkan dengan alpha ($\alpha = 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada variabel kreativitas belajar berdistribusi normal, seperti tampak pada gambar 4.1 di bawah ini;



Gambar 4.4 Distribusi kenormalan pada data variable kreativitas belajar (X1)

Berdasarkan temuan di atas, dapat dibandingkan antara nilai rata-rata skor (mean) empirik dengan nilai tengah teoretik sehingga dapat diketahui keberadaan dan kekuatan atau kelemahan data yang ditemukan dalam penelitian ini.

Perbandingan mean empirik dengan nilai tengah menggambarkan posisi harga-harga data teoretik yang dapat dinyatakan di lapangan.

Selanjutnya, pada variabel penggunaan *youtube*, untuk menganalisis data normal atau tidak juga digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

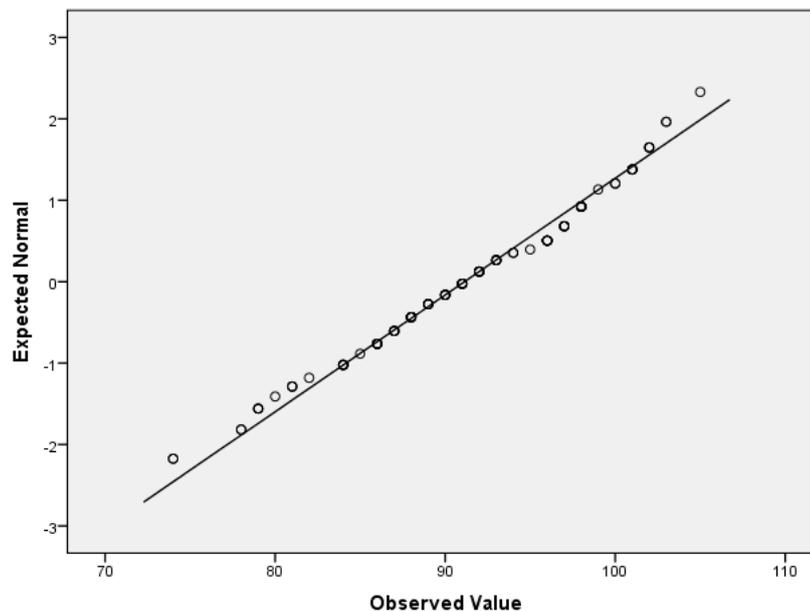
Tabel 4.8 Test of Normality: penggunaan *youtube* (X2)

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
X2	.097	100	.210

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan data signifikansi (sig. = 0.210) lebih besar jika dibandingkan dengan alpha ($\alpha = 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada variabel penggunaan *youtube* berdistribusi normal, seperti tampak pada gambar 4.5 dibawah ini;



Gambar 4.5 Distribusi kenormalan pada data variable penggunaan *youtube* (X2)

Berdasarkan temuan di atas, dapat dibandingkan antara nilai rata-rata skor (mean) empirik dengan nilai tengah teoretik sehingga dapat diketahui keberadaan dan kekuatan atau kelemahan data yang ditemukan dalam penelitian ini. Perbandingan mean empirik dengan nilai tengah menggambarkan posisi harga-harga data teoretik yang dapat dinyatakan di lapangan.

Selanjutnya, pada variabel hasil belajar, untuk menganalisis data normal atau tidak juga digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini.

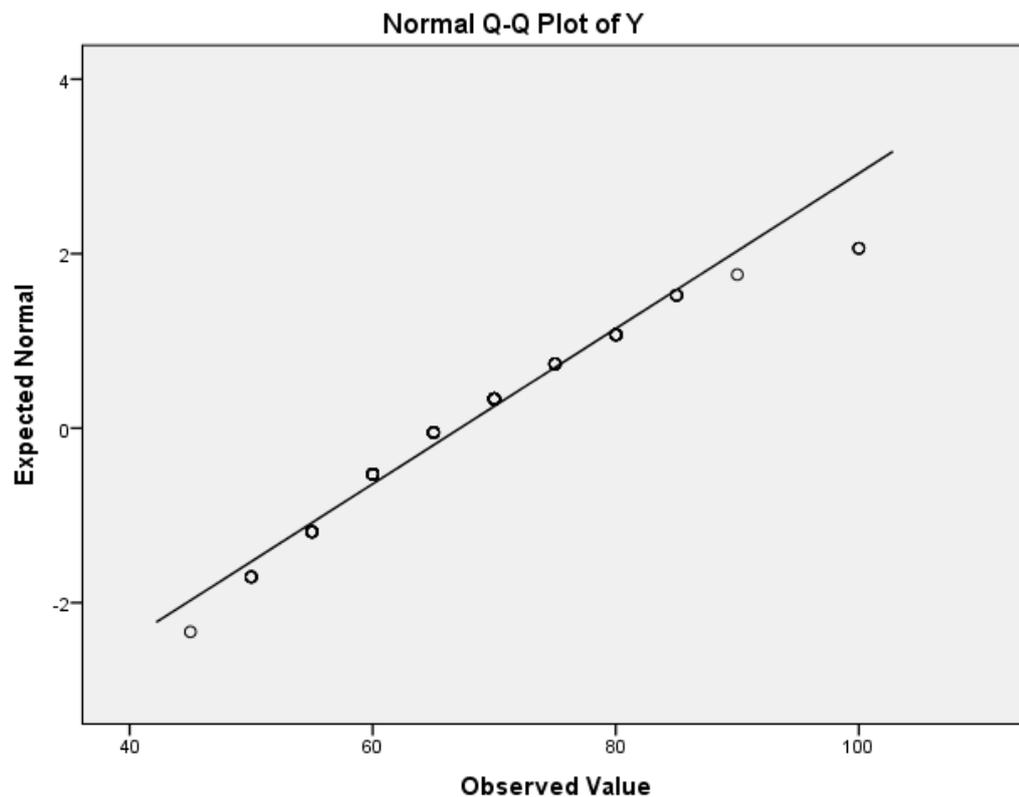
Tabel 4.9 Test of Normality: Hasil belajar (Y)

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Y	.174	101	.0572

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan data signifikansi ($\text{sig.} = 0.0572$) lebih besar jika dibandingkan dengan alpha ($\alpha = 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada variabel hasil belajar berdistribusi normal, seperti tampak pada gambar 4.6 dibawah ini;



Gambar 4.6 Distribusi kenormalan pada data variabel Hasil belajar (Y)

Berdasarkan temuan di atas, dapat dibandingkan antara nilai rata-rata skor (mean) empirik dengan nilai tengah teoretik sehingga dapat diketahui keberadaan dan kekuatan atau kelemahan data yang ditemukan dalam penelitian ini. Perbandingan mean empirik dengan nilai tengah menggambarkan posisi harga-harga data teoretik yang dapat dinyatakan di lapangan.

2. Uji Linearitas

Untuk mengetahui apakah model linear yang digunakan sudah tepat atau belum, maka dilakukan uji linearitas terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, digunakan bantuan SPSS 23.0. Penggunaan model linear dikatakan tepat dan dapat digunakan nilai probabilitas (pada tabel anova tertulis Sig) dengan taraf nyatanya (0,05 atau 0,01). Jika probabilitas > 0,05 maka model ditolak dan jika probabilitas < 0,05 maka model diterima.

Adapun ringkasan hal uji linearitas dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas Menggunakan Tabel Anova
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	477.026	2	238.513	11.929	.0151 ^b
	Residual	11993.974	97	123.649		
	Total	12471.000	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Tabel di atas menjelaskan bahwa $F_{hitung} = 11.929$ dan nilai probabilitas 0,0151 sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk persamaan linier $Y = a + bx$ sudah tepat dan dapat diterima. Hal ini sesuai dengan syarat uji linearitas yaitu apabila nilai probabilitas < 0,05 (dari tabel menjelaskan nilai probabilitas = 0,0151 < 0,05).

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan apakah data yang diteliti homogen atau tidak. Jika telah didapat harga F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} distribusi normal dengan $dk_{pembilang} = n_1 - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_2 - 1$. Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelompok mempunyai

variasi yang homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas terlihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	477.026	2	238.513	11.929	.0151 ^b
	Residual	11993.974	97	123.649		
	Total	12471.000	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Pada tabel 4.11 tersebut nilai $F = 11.929$ dengan $\text{sig} = 0,0151 < 5\%$ maka H_0 ditolak pada derajat 5%, dengan kata lain variabel pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar, ini berarti H_3 diterima.

3. Uji Asumsi Regresi

a. Uji Multikolinieritas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengaruh antara variable kreativitas belajar (X_1) dan penggunaan *youtube* (X_2) benar-benar independent (tidak berkorelasi satu sama lain) sehingga diketahui tidak terdapat *multicollinerity*. Untuk keperluan pengujian ini digunakan matrik korelasi produk momen person.

Hipotesisnya adalah :

H_0 : sesama variabel bebas tidak terjadi *multicollinerity*.

H_a : sesama variabel bebas terjadi *multicollinerity*.

Dasar pengambilan keputusan :

Jika skor nilai VIF > Signifikasi Alpha (0,05) berarti H_0 diterima.

Jika skor nilai VIF < Signifikasi Alpha (0,05) berarti H_0 ditolak. (Khairinal, 2016:351)

Hasil perhitungan ini dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman dibawah ini :

Tabel 4.12 Multicollinearity Variable X_1 , X_2 , Y

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	8.454	.021		2.714	.000		
kreativitas belajar	.004	.001	.234	9.759	.023	1.000	1.000
penggunaan youtube	.003	.003	.067	12.497	.064	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Jika nilai VIF kurang dari 0.05 yaitu 1.000 dengan nilai signifikan Alpha yang dianut adalah 0,05 dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini berarti terjadi multikolinearitas. Dengan dipenuhinya persyaratan analisis yang dibutuhkan, maka untuk analisis lebih lanjut dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Analisis Regresi.

b. Uji Heterokedastistas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji Glejer. Dengan menggunakan uji Glejser, nilai absolute residual diregresikan pada tiap-tiap variable independent. Masalah heteroskedastisitas terjadi jika ada variabel yang secara statistic signifikan.

Hipotesa terhadap pengujian adalah sebagai berikut:

H_o : tidak ada heteroskedastisitas

H_1 : ada heteroskedastisitas (Khairinal, 2016: 351)

Keputusan:

Jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak (ada heteroskedastisitas)

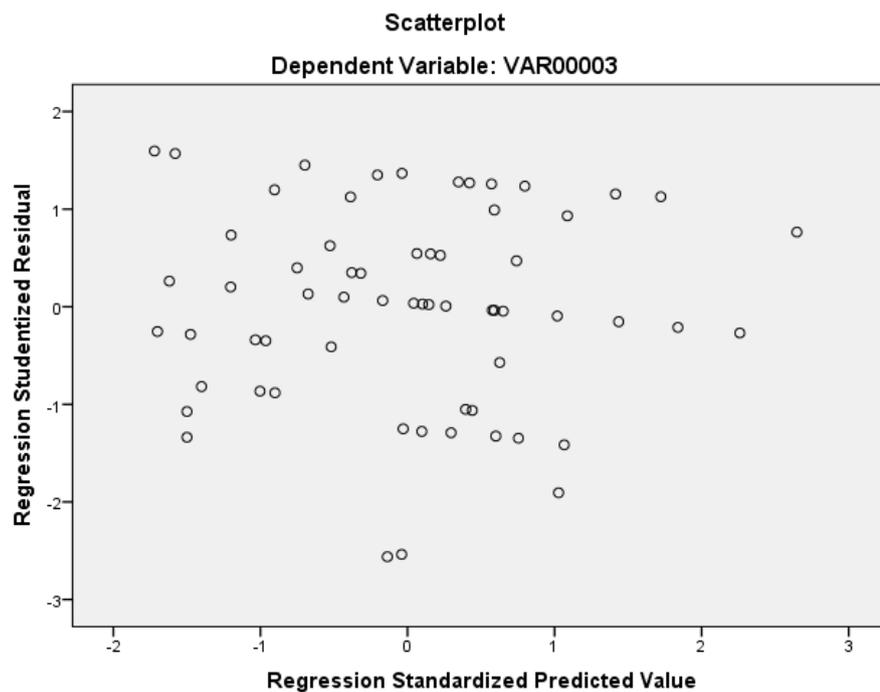
Jika signifikan $> 0,05$ maka H_0 gagal ditolak (tidak ada heteroskedastisitas)

Tabel 4.13 Uji Heteroskedastisitas

		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.903	14.700		2.714	.008
	X1	.178	.234	.124	9.759	.450
	X2	.131	.264	.082	12.497	.620

a. Dependent Variable: Y

Dari table 4.13 di dapatkan hasil pengolahan data menggunakan program *IBM SPSS Statistik 23.0*, dapat diketahui bahwa signifikan dari Variabel kreativitas belajar (X1) sebesar 0,124 lebih besar dari 0,05. Keputusan yang diambil adalah H_0 gagal ditolak. Dan signifikan variabel penggunaan *youtube* (X2) sebesar 0,082 lebih besar dari 0,05. Keputusan yang diambil adalah H_0 gagal ditolak. Dengan kata lain, variabel-variabel tersebut ada heteroskedastisitas.



Gambar 4.7 Dependensi Variabel

Berdasarkan gambar 4.7 di ketahui bahwa:

1. Titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0
2. Titik-titik tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja
3. Penyebaran titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali
4. Penyebaran titik-titik tidak berpola

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas hingga model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan dengan uji Durbin-Warston (Uji DW) dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika $d < d_l$ atau $> 4-d_l$ maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat autokorelasi.

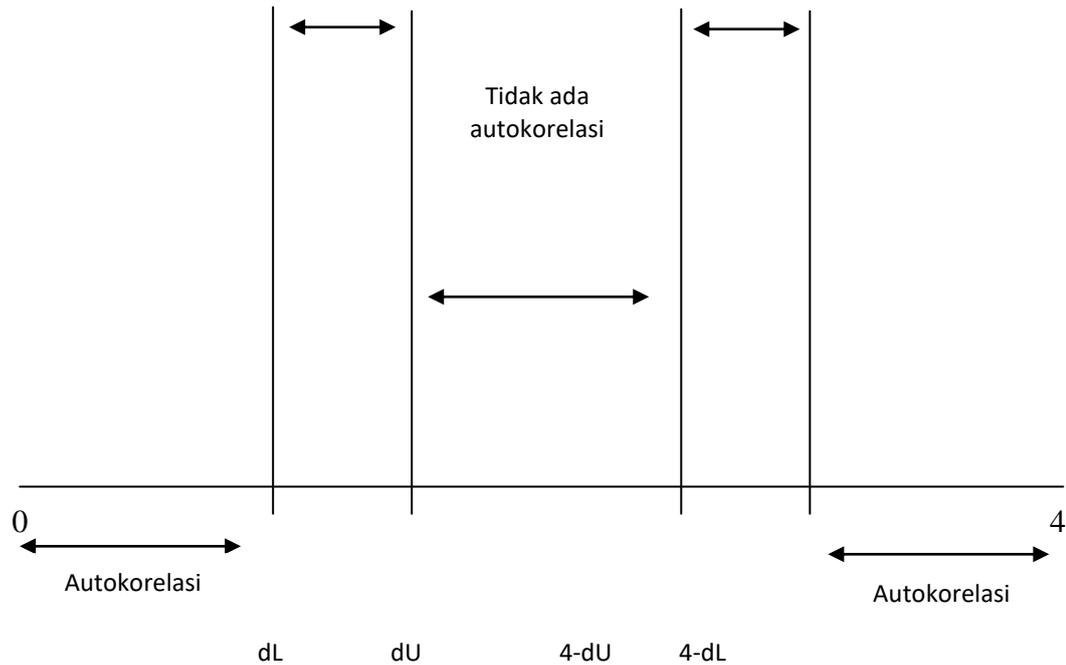
- 2) Jika terletak antara d_U dan $4-d_U$, hipotesis nol diterima, yang berarti tidak ada autokorelasi.
- 3) Jika d terletak antara d_l dan d_U atau diantara $4-d_U$ dan $4d_L$, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti (Khairinal, 2016:352)

Tabel 4.14 Hasil Autokorelasi Uji Durbin- Waston

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.896 ^a	.738	.018	11.11977

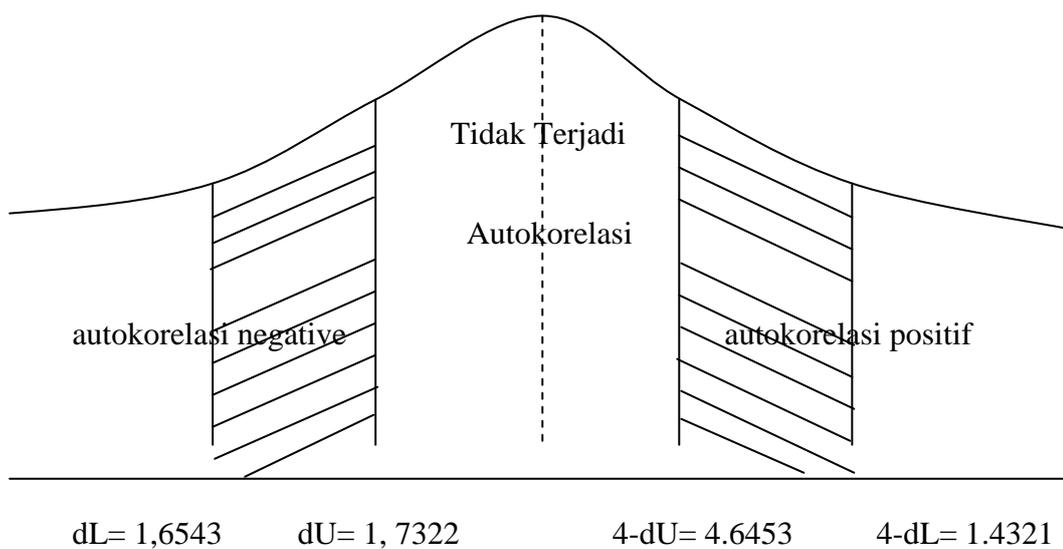
a. Predictors: (Constant), X2, X1

Dari hasil output di atas di dapat nilai R yang dihasilkan dari model regresi adalah 0,896. sedangkan dari tabel d (Durbin-Watson) dengan signifikan 0.05 dan jumlah data $(n) = 100$, serta $k = 2$ (k adalah jumlah variabel independen) maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti (berada di daerah keragu-raguan) Dengan demikian sebalik dengan itu bila $d > d_l$ berarti ini sudah terjadi autokorelasi (ini tidak diharapkan). Untuk satu penelitian yang diharapkan adalah $d < d_L$. berarti tidak terjadi auto korelasi. Dengan demikian hasil yang di peroleh $d (0,896) > d_l (0.05)$ yang berarti terdapat autokorelasi.



Gambar 4.8 Teknik Durbin-Watson

Menurut Imam Ghozali (2011:111) tidak ada gejala autokorelasi jika nilai Durbin-Watson terletak antara dua sampai dengan $(4-d_u)$. Dengan menggunakan tabel statistik d dan derajat kepercayaan 95% dengan jumlah observasi 53 serta Tidak variabel bebas 2 maka diperoleh angka $d_L = 1,6543$ dan $d_U = 1,7322$. Hasil perhitungan tersaji pada gambar berikut:



Gambar 4.9 Kurva pengujian Durbin-Watson

Dari kurva pengujian Durbin-Watson diatas dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi autokorelasi karena $dU < DW$ atau $4-Du > DW > 4-dL$. $1,6543 < 1,7322$ atau $4.6453 > 1.4321$.

4.3 Pengujian Hipotesis

4.3.1 Pengaruh kreativitas belajar sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Ha : Terdapat pengaruh kreativitas belajar sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Ho : Tidak terdapat pengaruh kreativitas belajar sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Analisis berikut adalah hasil analisis untuk menguji hipotesis pertama yang diajukan sebelumnya. Adapun hipotesis yang diajukan tersebut yaitu terdapat pengaruh kreativitas belajar sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 4.15 sebagai berikut.

Tabel 4.15 Uji Hipotesis: pengaruh X_1 terhadap Y

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	43.830	12.354		3.548	.001
X1	.270	.142	.589	8.907	.059

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 4.15 di atas diperoleh koefisien untuk variabel Kebiasaan belajar (X_1) sebesar 0.270 atau dapat dinyatakan sebagai persamaan linier $Y = 43.8 + 0.270 X$. Pada tabel tersebut nilai t_{hitung} sebesar 8.907

dibandingkan dengan t tabel $dk = n - 1 = 99$ maka $t_{\text{tabel}} = 1,6604$ dengan $\text{sig} = 0,00$ maka H_0 ditolak, dengan kata lain kreativitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar di SMK N 1 Muaro Jambi, ini berarti H_1 diterima.

4.3.1.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel-variabel bebas (*independent variables*) dalam menjelaskan perubahan pada variabel tidak bebas (*dependent variables*) secara bersama-sama, dengan tujuan untuk mengukur kebenaran dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah antara 0 hingga 1 ($0 < R^2 < 1$), dimana nilai koefisien mendekati 1, maka model tersebut dikatakan baik karena semakin dekat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tidak bebasnya.

Tabel 4.16 Koefisien determinasi: pengaruh X_1 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.189 ^a	.036	.026	11.07699

a. Predictors: (Constant), Kreativitas_belajar
 Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Dari tabel 4.16 di atas, diketahui $R_{\text{square}} = 0,036$ yang nilainya $>$ dari r_{tabel} 0,195 Sehingga, dapat disimpulkan yaitu terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Muaro Jambi dengan Besaran dalam Persamaan Regresi sebesar 3,6%.

Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.036. Artinya sekitar 3.6% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel penentu

dalam model ini sedangkan sisanya 96,4% diterangkan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam variabel ini.

4.3.2 Pengaruh Penggunaan *Youtube* Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Ha : Terdapat Pengaruh penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Ho : Tidak terdapat Pengaruh penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi.

Analisis berikut adalah hasil (X²) analisis untuk menguji hipotesis kedua yang diajukan sebelumnya. Adapun hipotesis yang diajukan tersebut yaitu terdapat Pengaruh penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 4.17 Uji hipotesis: pengaruh X₂ terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.837	14.617		2.794	.006
	X ₂	.290	.160	.780	5.816	.072

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 4.17 di atas diperoleh koefisien untuk variabel keaktifan belajar (X₂) sebesar 0,290 atau dapat dinyatakan sebagai persamaan linier $Y = 40.8 + 0,290 X$. Pada tabel tersebut nilai t_{hitung} sebesar 5.816 dibandingkan dengan t_{tabel} $dk = n - 1 = 99$ maka $t_{tabel} = 1,6604$ dengan $sig = 0,00$

maka H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi . ini berarti H_2 diterima.

4.3.2.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel-variabel bebas (*independent variables*) dalam menjelaskan perubahan pada variabel tidak bebas (*dependent variables*) secara bersama-sama, dengan tujuan untuk mengukur kebenaran dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah antara 0 hingga 1 ($0 < R^2 < 1$), dimana nilai koefisien mendekati 1, maka model tersebut dikatakan baik karena semakin dekat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tidak bebasnya.

Tabel 4.18 Koefisien determinasi: pengaruh X_2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.180 ^a	.033	.023	11.09566

a. Predictors: (Constant), Penggunaan_youtube
 Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Dari tabel 4.18 di atas, diketahui $R_{\text{square}} = 0,033$ yang nilainya $>$ dari r_{tabel} 0,195 Sehingga, dapat disimpulkan yaitu terdapat pengaruh penggunaan *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Muaro Jambi dengan Besaran dalam Persamaan Regresi sebesar 3,3%.

Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.033. Artinya sekitar 3.3% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel penentu dalam model ini sedangkan sisanya 96,7% diterangkan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam variabel ini.

4.3.3. Pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Ha : Terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Ho : Tidak terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Muaro Jambi

Pengujian hipotesis secara simultan dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh antara dua variabel bebas, yaitu kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* secara bersama-sama terhadap variabel terikat (hasil belajar). Adapun hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 4.19 sebagai berikut.

Tabel 4.19 Uji Hipotesis: pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	477.026	2	238.513	11.929	.0151 ^b
	Residual	11993.974	97	123.649		
	Total	12471.000	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.19 di atas, dapat dilihat bahwa secara simultan besarnya F_{hitung} untuk model regresi ini adalah 11.929 dengan harga signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F yang diperoleh tersebut signifikan karena harga signifikansinya yang diperoleh kurang dari 0,151 yang berarti bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan diterimanya

Ha, berarti ada pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi.

4.2.4 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel-variabel bebas (*independent variables*) dalam menjelaskan perubahan pada variabel tidak bebas (*dependent variables*) secara bersama-sama, dengan tujuan untuk mengukur kebenaran dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah antara 0 hingga 1 ($0 < R^2 < 1$), dimana nilai koefisien mendekati 1, maka model tersebut dikatakan baik karena semakin dekat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tidak bebasnya.

Tabel 4.20 Koefisien determinasi: pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.896 ^a	.738	.018	11.11977

a. Predictors: (Constant), X2, X1
 Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Dari tabel 4.20 di atas, diketahui $R_{\text{square}} = 0,738$ yang nilainya $>$ dari r_{tabel} 0,195 Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Muaro Jambi dengan Besaran dalam Persamaan Regresi sebesar 73,8%.

Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.738. Artinya sekitar 73.8 % hasil belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel penentu

dalam model ini sedangkan sisanya 26,2% diterangkan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam variabel ini.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menuangkan gagasan baru yang dimilikinya. Kreativitas pada diri individu tentunya memiliki kadar dan bidang yang berbeda-beda. Pendidikan di sekolah dasar menjadi salah satu sarana sebagai pengembangan kreativitas siswa. Siswa yang kreatif akan lebih mudah dalam memunculkan serta menuangkan sebuah ide baru maupun mengembangkan ide yang sudah ada menjadi ide yang berbeda dalam proses pembelajaran. Kreativitas perlu dilatih secara terus menerus, sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang kreatifitas.

Usman, (2016). mengatakan bahwa kreativitas belajar memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar. Siswa perlu adanya dorongan untuk menuangkan ide kreatifitasnya didalam belajar dengan perkembangan zaman yang semakin maju ini siswa akan lebih mudah dan lebih tau akan bagaimana cara mereka menuangkan ide kreativitas pada setiap diri individu masing – masing.

Kreativitas dan motivasi sebagai daya dorong yang memungkinkan seseorang berhasil mencapai apa yang diidamkan termasuk hasil belajar siswa yang meningkat penelitian disebuah Madrasah Aliyah (MA) Al-Badar DDI Parepare kreativitas belajar memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar (Usman, 2016). Pendapat senada juga terlihat dari hasil penelitian Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas atau seseorang yang berpikir kreatif adalah orang yang mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan

diri sendiri secara optimal, dan melakukan aktivitas-aktivitas baru. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh kreativitas dan motivasi belajar. Sedangkan penelitian yang lain menyatakan bahwa kreativitas belajar berada di kategori sedang dalam mempengaruhi hasil belajar siswa)

Pada dasarnya perkembangan kreativitas itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak (Ameeratul Jannah. wordpress.com). Kreativitas sesungguhnya berkisar pada persoalan menghasilkan sesuatu yang baru. Suatu ide atau gagasan tentu lahir dari proses berpikir yang melibatkan empat unsur berpikir; alat indera; fakta; informasi dan otak. Kreativitas harus diarahkan pada proses dan hasil yang positif, tentu untuk kebaikan bukan untuk keburukan.

Untuk variabel Kebiasaan belajar (X1) sebesar 0.589 atau dapat dinyatakan sebagai persamaan linier $Y = 43.830 + 0.589 X$. Pada tabel tersebut nilai t_{hitung} sebesar 8.907 dibandingkan dengan t_{tabel} $dk = n - 1 = 99$ maka $t_{tabel} = 1,6604$ dengan $sig = 0,00$ maka H_0 ditolak, dengan kata lain kreativitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar di SMK N 1 Muaro Jambi, ini berarti H_1 diterima.

Besarnya pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar di SMK N 1 Muaro Jambi diketahui dari *Standardized Coeffisien Beta* sebesar 0.589%. Ini berarti bahwa kreativitas belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar di SMK N 1 Muaro Jambi sebesar 58,9% dan 41,1% sisanya dijelaskan oleh faktor lain.

2.4.2 Pengaruh Penggunaan You Tube Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar

Media sosial saat ini telah menjadi kebutuhan dalam komunikasi masyarakat. Media sosial adalah sebuah media online dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, dan berbagi. Beberapa media sosial yang sedang berkembang saat ini yaitu intragram, twitter, line, facebook, youtube, dan lain-lain. Youtube merupakan satu dari banyaknya situs jejaring sosial yang sedang banyak digunakan dewasa ini. Dimasukkannya youtube ke dalam bidang pendidikan adalah cara yang mudah dan user-friendly untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pengajaran.

Wigati (2018) penelitian tersebut didasarkan pada fakta bahwa media di YouTube menggunakan berbagai teknik yang lebih unggul daripada yang digunakan oleh guru, sehingga membuat siswa lebih terlibat dan peluang besar dalam meningkatkan hasil belajar. selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2016) di SMA Panjura Malang tentang dampak YouTube terhadap guru Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa video YouTube berfungsi sebagai stimulator siswa, motivator siswa, dan alat media hubungan siswa. Temuan studi menunjukkan fakta bahwa pemanfaatan media YouTube memiliki dampak sosial yang positif, serta meningkatnya hasil nilai belajarsiswa diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan.

Dengan begitu media aplikasi youtube dapat meningkatkan hasil belajar. “Hasil belajar kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep kelas uji coba mengalami peningkatan setelah di berikan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK (Teknologi informasi dan komunikasi) berbasis youtube” teknologi dapat

digunakan untuk mendorong proses pembelajaran, mendukung pengaturan komunikasi, menilai kegiatan dan, mengelola sumber daya manusia, serta menciptakan bahan pembelajaran. Teknologi telah menunjukkan karakteristik baru yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, hakekatnya pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan upaya penataan.

Ketika peserta didik mulai malas untuk mempelajari Ekonomi maka akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ekonomi. Untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar diperlukan pembaharuan terkait media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan karena dari siswa-siswi sekolah ini banyak yang tidak mampu memperoleh hasil belajar yang tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu guru harus bisa melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan interaksi siswa sehingga mendorong siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan masalah belajar yang demikian, maka penulis sebagai peneliti mencoba melakukan usaha perbaikan yaitu dengan cara memilih salah satu media Youtube.

Untuk variabel keaktifan belajar (X_2) sebesar 0,780 atau dapat dinyatakan sebagai persamaan linier $Y = 40.837 + 0,780 X$. Pada tabel tersebut nilai t_{hitung} sebesar 5.816 dibandingkan dengan t_{tabel} $dk = n - 1 = 99$ maka $t_{tabel} = 1,6604$ dengan $sig = 0,00$ maka H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi. ini berarti H_2 diterima.

Besarnya pengaruh penggunaan *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi diketahui dari *Standardized Coeffisien Beta* sebesar 80%. Ini berarti bahwa penggunaan *youtube* memberikan pengaruh hasil belajar di SMP N 10 Kota Jambi sebesar 78% dan 22% sisanya dijelaskan oleh faktor lain.

2.4.3 Pengaruh Kreativitas Belajar dan Penggunaan *You Tube* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMK 1 Muaro Jambi

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menuangkan gagasan baru yang dimilikinya. Kreativitas pada diri individu tentunya memiliki kadar dan bidang yang berbeda-beda. (Usman, 2016). mengatakan bahwa kreativitas belajar memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar. Siswa perlu adanya dorongan untuk menuangkan ide kreatifitasnya didalam belajar dengan perkembangan zaman yang semakin maju ini siswa akan lebih mudah dan lebih tau akan bagaimana cara mereka menuangkan ide kreativitas pada setiap diri individu masing – masing.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa cukup banyak salah satunya media social You Tube yang merupakan metode pembelajaran yang sangat praktis dan mudah dipahami.siswa dengan mudah mencari pengetahuan yang mana mereka sulit untuk mengulang kembali apa yang sudah mereka dapatkan didalam ruang kelas pembelajaran dengan adanya media social You Tube ini dapat membantu siswa untuk mengulas kembali pemahaman yang mana mereka belum ketahui. Media social You tube juga menjadi media dalam pengembangan kreativitas belajar siswa untuk

mencapai peningkatan hasil belajar siswa didalam kelas salah satunya pada mata pelajaran ekonomi.

Penelitian yang dilakukan Ramadhani (2016) tentang pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Panjura Malang menunjukkan bahwa video YouTube telah dimanfaatkan sebagai stimulan siswa, media motivasi siswa, serta media publikasi karya siswa. Hasil kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pemanfaatan media YouTube tersebut telah menghasilkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa, sedangkan hasil penilaian yang berupa tes menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dilihat bahwa secara simultan besarnya F_{hitung} untuk model regresi ini adalah 11.929 dengan harga signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F yang diperoleh tersebut signifikan karena harga signifikansinya yang diperoleh kurang dari 0,151 yang berarti bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan diterimanya H_a , berarti ada pengaruh kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi.

Koefisien determinasi (R^2) mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel-variabel bebas (*independent variables*) dalam menjelaskan perubahan pada variabel tidak bebas (*dependent variables*) secara bersama-sama, dengan tujuan untuk mengukur kebenaran dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah antara 0 hingga 1 ($0 < R^2 < 1$), dimana nilai koefisien mendekati 1, maka model tersebut

dikatakan baik karena semakin dekat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tidak bebasnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Variabel kreativitas belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK N 1 Muaro Jambi sebesar 58,9%. Sehingga, apabila kreativitas belajar semakin baik maka hasil belajar semakin baik dan sebaliknya.
2. Variabel penggunaan *youtube* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi sebesar 78%. Sehingga, apabila penggunaan *youtube* semakin baik maka hasil belajar semakin baik dan sebaliknya
3. Variabel kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 Muaro Jambi sebesar 73,8%. Sehingga, apabila kreativitas belajar dan penggunaan *youtube* semakin baik maka hasil belajar semakin baik dan sebaliknya.

5.2 Saran

Dari analisis yang diperoleh peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam temuan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah kajian pustaka dan penelitian lebih lanjut tentang kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar ekonomi siswa SMK 1 Muaro Jambi.

2. Bagi siswa dan seluruh terkait dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai pentingnya kreativitas belajar dan penggunaan *You Tube* sebagai media belajar terhadap Hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Anwar Prabu Mangkunegara. 2006. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Refika Aditama
- A. Muri Yusuf. 2014. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*”. Jakarta : prenadamedia group.
- Adi, Baskoro (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta : Mediakita
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Zamhuri (2017).“Pengaruh Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA N Se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar”
- Arikunto, S. 2013. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- . 2011. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pegadaian*. Jurnal IntraTech, 20.
- Burnet, M. (2017). *Integrating Interactive Media Into The Classroom:Youtube Raises Thr Bar On Student Performance*.
- Dyan Yuliana,Aminullah, 2020.*Pengaruh Media Video You Tube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Simulasi Digital SMK Negeri 1 Suboh Situbondo*.Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan.Volume 8 No. 1 STKIP PGRI Situbondo, Indonesia.
- Hamzah B Uno, 2009. *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryati, Mimin. (2007). *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Hasanah, I. 2007. *Bercocok Tanam Padi*. Azka Mulia Media. Jakarta. 68 hal.
- <https://databoks.katadata.co.id/>Media sosial yang paling sering diakses.2020

- Hulu, 2020. *Pengaruh kreativitas belajar dan soft skill mahasiswa terhadap kesiapan kerja*. Fakultas Ekonomi, Prodi Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan
- Hurlock, Elizabeth. 2005. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Huwaidah, A. I. (2019). *pengaruh penggunaan media sosial youtubeterhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budayadanprakarya di sdn 1 nologaten ponorogo tahun ajaran 2018/2019*(Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Indarto. 2010. *Hidrologi; Dasar Teori dan Contoh Aplikasi Model Hidrologi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Itiarani, 2019. “*Penggunaan Video dari Youtube Sebagai Media dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung*”, Skripsi; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Izqy Yuan Andari Ms, 2019. “*Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat Sma Se-Banten*”, *jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Semagai Pengembangan Propesi Guru*, Jakarta. Raja GRapindo Persada.hal.276
- Mangole, K. D. B., Himpong, M., & Kalesaran, E. R. (2017). *PemanfaatanYoutube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di DesaPaslaten Kecamatan Remboken Minahasa*. ACTA DIURNAKOMUNIKASI, 6(4).
- Marsono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Graha ilmu.
- Mohammad Ali · Mohammad Asrori.2006.*Psikologi remaja : perkembangan peserta didik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mohammad Asrori, 2009. *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009) 72
- Muhammad Idris Usman.(2016). *Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Di MA DDI AL-BADAR. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) DDI Parepare Kampus Pontren DDI Lilbanat,Parepare Sulawesi Selatan*.

- Mudrianto (2010) *Hubungan Media Youtube, Kemandirian Belajar, dan Disiplin Belajar dengan Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI II IPS SMA Islam 1 Sleman Tahun Ajaran 2010/2011*
- Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*: Jakarta: Gramedia.
- Musarofah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran Dengan Output Youtube*.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nur Isnainy Hidayati,dkk. 2021. *Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar*.*Jurnal Basicedu Vol 5 No 5 Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Indonesia*.
- Nurfitriyani, M. (2015). *Pengaruh Kreativitas Dan Kedisiplinan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Kalkulus*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 4(3), 219–226. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.157>
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Pamadhi, H. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Paraswati, Hesti Lilia. 2005. *Hubungan Antara Kreativitas dengan Hasil Belajar. Karya Kerajinan Tangan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Bulu Lor 01-03 Semarang tahun Pelajaran 2004/2005*. Fakultas Ilmu Pendidikan.UNS
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.hal.106-107
- 2013.*Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.hal.1-44

- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rakhmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : PT. Kencana Perdana.
- Ramadhani, Dini. (2016). *Pemanfaatan Situs YouTube Sebagai Sumber Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sma Panjura Malang*. SKRIPSI Jurusan Sastra Indonesia - Fakultas Sastra UM, 2016. (Online), (<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/52402>), diakses 24 Mei 2018.
- Reigluth, Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran, Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Rokhatun , S. (2006). *Hubungan antara pola asuh orang tua, kreativitas dan minat belajardengan prestasi belajar siswa SMK negeri 1 Tenganan kabupaten Semarang tahun pelajaran 2005/ 2006*.Thesis. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajr Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Satiadarma, M.P. dan Waruwu, F.E. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). *Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial*.Journal of Civic Education, 2(4), 313–323. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Shufani, Nur Ishlakh. 2019. *Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal*
- Sianipar, Aritas Puica. (2013). Vol 2, No 3 (2013). *PEMANFAATAN YOUTUBE DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification*. Diperoleh melalui <https://jurnal.usu.ac.id/flow/article/view/9930> Diakses pada tanggal 8 Februari 2018.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sormin (2016) *Universitas Kristen Indonesia dengan judul “Pengaruh Kreativitas dalam Pembelajaran Inkuiri berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia”*.

- Strenberg, R. J. 2006. *The nature of creativity. Jurnal penelitian kreativitas. Lawrence erbaum associates, Inc.* www.uncw.edu/.../Creativity.../. (5 April 2011).
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.hal. 23-31
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. BANDUNG: PT REMAJA OSDAKARYA.hal.22
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana prenada media group.hal.6-11
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tissa Putri Syafira. (2020). *Dampak Media Youtube Kestari Sentra Terhadap Pembelajaran PAI Di SDN 1 Krasik kec.Bangsri Kab.Jepara*, Skripsi. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Umar Tirtarahjadan Lasula, 2010. *Pengantar Pendidikan* Jakarta : Rineka Cipta.
- Untari, Erny. 2016. *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa*. Skripsi. Pdf. Ngawi.
- Utomo, R. 2013. *Konservasi Hijauan Pakan dan Peningkatan Kualitas Bahan Pakan Berserat Tinggi*. In Press.
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi edisi kedelapan*, Jakarta: Prenanda Media Grup.<https://loop.co.id/articles/durasi-video-youtube>
- Wibowo.2012 *Manajemen Kinerja* (Edisi Ke 3), Jakarta: Rajawali Pers.
- Wigati, S., Rahmawati, D. S., & Widodo, S. A. (2018). *Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara untuk Materi Integral di SMA*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (pp. 810–813)

Wilda,dkk, 2017. *pengaruh antara kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba*.Skripsi.Universitas Cokroaminoto Palopo.

Winkel.WS 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PENGGUNAAN YOU TUBE SEBAGAI MEDIA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 MUARO JAMBI

1. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

2. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Isilah identitas anda secara benar dan lengkap
- b. Bacalah setiap butir pertanyaan atau pernyataan dengan cermat dan teliti
- c. Pilihlah alternatif pilihan yang telah disediakan sesuai dengan kondisi anda dengan cara memberi tanda check list (√) pada kolom yang tersedia
- d. Keterangan alternatif jawaban :
 Jawaban **SL** atau selalu
 Jawaban **SR** atau sering
 Jawaban **KD** atau kadang – kadang
 Jawaban **TP** atau tidak pernah
- e. Jika ada pertanyaan yang kurang jelas bisa ditanyakan

A. Lembar Observasi Kreativitas Belajar (XI)

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	Siswa mampu memberikan ide kreatif saat menjawab pertanyaan				
2	Siswa menanggapi tugas yang diberikan guru dengan berbagai jawaban				
3	Siswa antusias saat di berikan tugas mengenai ide yang dimilikinya				
4	Siswa menanggapi saat guru menggunakan metode diskusi untuk menyelesaikan suatu				

	permasalahan				
5	Siswa mampu mengemukakan pendapat saat berdiskusi				
6	Siswa memberikan cara berbeda saat memecahkan masalah				
7	Siswa dapat merinci masalah yang muncul saat belajar				
8	Siswa menanggapi dengan kritis jawab dari teman				
9	Siswa tidak takut salah dalam mengemukakan pendapatnya di depan teman				
10	Siswa memiliki inisiatif saat kesulitan mengerjakan tugas				

B. Lembar Observasi Penggunaan *You Tube* Sebagai Media Belajar (X2)

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	Siswa antusias belajar menggunakan <i>youtube</i>				
2	Siswa aktif berinteraksi setelah menggunakan <i>youtube</i> saat belajar				
3	<i>Youtube</i> memberikan kemudahan siswa menjawab pertanyaan guru				
4	Melalui <i>youtube</i> anak lebih memahami materi yang di ajarkan				
5	Melalui <i>youtube</i> memudahkan siswa berinteraksi dengan temannya				
6	Materi yang di sampaikan guru mudah di pahami setelah menggunakan <i>youtube</i>				
7	Tugas yang di berikan guru dapat di selesaikan siswa menggunakan <i>youtube</i>				
8	<i>Youtube</i> banyak menjelaskan materi yang belum di ketahui siswa				
9	Melalui <i>youtube</i> siswa terbantu dalam belajar				
10	Melalui <i>youtube</i> siswa merasakan senang dalam belajar				

LAMPIRAN 2. Hasil Observasi

A. Hasil Observasi Kreativitas Belajar (XI)

NO	PERNYATAAN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	3
2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	3
3	3	1	2	3	2	1	2	2	1	2
4	3	1	3	2	1	2	1	3	2	3
5	3	2	2	1	1	1	1	1	3	4
6	2	1	2	1	3	2	3	1	1	1
7	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2
8	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
9	1	3	2	3	2	2	1	1	2	1
10	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1
11	3	1	1	1	3	2	3	1	2	3
12	2	2	1	1	1	3	4	1	1	2
13	2	2	1	3	1	1	1	2	3	2
14	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1
15	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2
16	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1
17	1	2	1	3	2	1	2	1	3	2
18	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3
19	1	3	2	1	2	1	3	2	3	1
20	2	2	1	1	1	1	1	3	4	1
21	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
23	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2
24	3	1	3	2	1	2	1	2	3	2
25	1	2	2	1	1	1	1	3	2	1
26	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1
27	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3
28	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1
29	1	3	2	3	2	2	2	1	2	1
30	2	1	3	2	2	1	2	3	2	1
31	3	1	1	1	3	1	3	2	1	2
32	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1
33	1	2	1	2	3	1	2	1	3	2
34	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1
35	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3
36	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2
37	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1

38	2	1	2	1	2	1	1	1	3	2
39	3	2	3	2	3	2	2	1	1	2
40	1	3	1	2	3	2	1	2	2	1
41	1	1	1	3	2	1	1	2	3	2
42	1	2	2	2	1	1	1	3	2	1
43	1	3	1	2	1	3	2	2	1	1
44	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3
45	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1
46	1	1	3	2	3	2	2	1	2	1
47	2	1	1	3	2	2	3	2	3	2
48	3	2	1	1	1	3	1	3	2	2
49	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2
50	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3
51	1	3	2	1	2	1	3	2	3	4
52	2	2	1	1	1	1	1	3	4	1
53	1	2	1	3	2	3	1	1	1	2
54	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
55	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1
56	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1
57	1	3	2	2	1	2	1	1	1	3
58	1	1	1	3	2	3	1	2	3	2
59	1	1	1	3	2	3	1	2	3	2
60	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2
61	1	3	2	1	2	1	3	2	3	3
62	2	2	1	1	1	1	1	3	4	4
63	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1
64	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
65	2	1	2	1	3	2	2	1	2	2
66	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1
67	1	3	1	3	2	1	2	1	3	2
68	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3
69	1	3	2	1	2	1	3	2	3	1
70	2	2	1	1	1	1	1	3	4	1
71	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1
72	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
73	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3
74	1	3	2	1	2	1	3	1	3	2
75	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1
76	1	2	1	3	2	3	1	1	2	1
77	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
78	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2
79	3	2	1	3	2	1	2	3	2	3
80	1	3	2	2	1	1	1	1	3	2

81	1	2	3	2	1	2	2	1	1	1
82	1	3	2	1	2	1	3	2	3	1
83	2	2	1	1	1	1	1	3	4	1
84	1	2	1	3	1	2	3	2	1	2
85	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1
86	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1
87	3	2	3	2	1	2	1	3	2	3
88	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2
89	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2
90	1	3	2	1	2	1	3	2	3	1
91	2	2	1	1	1	1	1	3	4	2
92	1	2	1	3	2	3	1	1	1	3
93	1	1	1	1	1	2	2	1	2	4
94	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1
95	3	2	3	2	2	1	1	2	1	2
96	1	3	2	2	1	2	1	1	1	2
97	3	2	3	2	1	2	1	3	2	3
98	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2
99	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2
100	1	3	2	1	2	1	3	2	3	1
4	0	0	0	0	0	0	1	0	6	4
3	15	20	18	21	14	15	14	18	22	17
2	24	44	33	37	37	39	39	33	37	39
1	61	36	49	42	49	46	46	49	35	40

B. Hasil Observasi Penggunaan *You Tube* Sebagai Media Belajar (X2)

No	Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	1	2	1	1	1	1	3	3	3
2	2	2	1	1	2	1	2	3	3	3
3	3	3	2	3	2	1	2	2	1	2
4	3	3	3	3	1	2	1	3	2	3
5	3	3	2	4	1	1	1	1	3	4
6	2	2	2	3	3	2	3	1	1	1
7	3	3	1	3	1	1	2	2	1	2
8	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
9	1	4	2	4	2	2	1	1	2	1
10	1	1	3	3	2	1	2	1	1	1
11	3	1	1	1	3	2	3	1	2	3
12	2	2	1	1	1	3	4	1	1	2
13	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2
14	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1
15	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2
16	2	1	1	2	3	2	3	2	2	1
17	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2
18	1	2	2	3	1	2	2	1	2	3
19	1	3	3	3	3	1	3	2	3	1
20	2	2	3	2	2	1	3	3	4	1
21	1	2	2	2	3	3	2	1	1	1
22	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2
23	3	2	3	2	2	1	2	2	1	2
24	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2
25	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1
26	1	2	1	2	2	1	2	2	3	1
27	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3
28	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1
29	3	3	2	3	1	2	2	1	2	1
30	3	2	3	3	3	1	3	2	3	1
31	2	1	3	2	2	1	3	3	4	2
32	2	1	2	2	3	3	2	1	1	1
33	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2
34	1	2	3	1	2	2	1	2	2	1
35	1	2	2	1	2	2	3	3	3	3
36	1	2	3	2	3	2	2	4	3	2
37	3	2	2	2	2	2	3	1	2	1
38	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2
39	3	3	3	1	3	2	3	1	2	2

40	3	2	2	1	3	3	4	2	3	1
41	1	2	2	1	2	2	3	3	4	2
42	1	2	3	2	3	2	2	1	1	1
43	3	2	2	2	2	2	3	1	2	1
44	2	3	1	2	2	1	2	2	1	3
45	3	1	2	2	1	2	2	3	1	1
46	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1
47	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2
48	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2
49	2	1	3	3	2	2	1	2	1	2
50	3	3	2	1	1	3	2	3	2	3
51	3	2	2	3	1	3	2	4	3	4
52	2	2	1	2	1	3	3	1	4	1
53	2	2	3	3	3	2	1	2	1	2
54	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2
55	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1
56	2	1	2	2	2	3	3	2	1	1
57	3	2	3	3	2	2	4	1	1	3
58	3	3	4	2	2	3	1	2	3	2
59	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2
60	1	2	3	3	2	3	1	1	2	2
61	1	3	2	3	3	4	2	2	3	3
62	2	3	1	3	2	3	2	3	4	4
63	1	2	3	1	3	2	3	1	1	1
64	2	1	3	3	3	3	1	1	2	2
65	3	3	2	1	2	1	1	1	2	2
66	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1
67	2	2	1	2	1	2	3	1	3	2
68	2	2	3	3	3	2	4	1	2	3
69	3	2	2	4	3	2	1	2	3	1
70	2	2	3	1	3	1	3	2	4	1
71	2	1	2	2	2	3	1	3	2	1
72	3	2	3	1	3	2	1	3	3	2
73	3	3	4	2	3	3	3	2	1	3
74	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2
75	1	3	2	3	2	2	2	1	2	1
76	1	3	3	1	3	2	2	3	3	1
77	3	2	1	1	2	3	2	2	4	1
78	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2
79	2	1	2	3	3	2	1	2	2	3
80	1	3	2	2	3	3	2	3	1	2
81	1	2	3	2	2	3	3	4	2	1
82	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1

Lampiran 2
INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi – Kisi Angket Kreativitas Belajar (X1)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item	Jumlah Item
Kreativitas siswa Guilford dalam Pamadhi (2014)	<i>Fluency</i>	3. kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan	1, 2, 3,	3
		4. kemampuan Seseorang dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapi	4,5,6,	3
	<i>FLEXIBILIT Y</i>	3. kemampuan seseorang untuk beradaptasi	7,8,9,	3
		4. Kemampuan seseornag bertahan dalam berbagai situasi	10,11 13,14	4
	<i>Elaboration</i>	3. kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau menyusun suatu karya yang lebih lengkap	15,16,17	3
		4. kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide lebih terperinci	18,19,20	3
	<i>originality</i>	3. kemampuan seseorang dalam merespon masalah yang dihadapi dengan cara memberi solusi	21,22,	2

		4. kemampuan seseorang memberi solusi sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut.	23,24,25	3
	Jumlah Item			25

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah secara objektif menurut pendapat anda.
- Isilah jawaban/ pendapat/ persepsi anda sesuai dengan tanda cheklis (√).
- Keterangan :
 - SL = Selalu
 - SR = Sering
 - KD = Kadang-kadang
 - JR = Jarang
 - TP = Tidak Pernah
- Pengisian angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai mata pelajaran anda

Angket Kreativitas Belajar

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya menemukan ide dalam suatu pembelajaran					
2	Saya mempunyai gagasan yang dapat saya kembangkan sebagai bahan pemecahan masalah					
3	Saya mampu mengungkapkan ide dan gagasan di depan umum					
4	Saya menghadapi sebuah masalah dengan bijaksana					
5	Saya mencari solusi dari permasalahan yang sedang saya hadapi					
6	Saya memikirkan hal terbaik yang bisa saya lakukan untuk memecahkan masalah					
7	Saya mampu beradaptasi					
8	Saya terbiasa memasuki lingkungan baru					
9	Saya mudah menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan baru					
10	Saya mengamati kebiasaan dan perilaku orang-orang di lingkungan baru saya.					
11	Saya bertahan dalam berbagai situasi					
12	Saya bersikap tenang dalam menghadapi situasi yang paling buruk sekalipun					

13	Saya memikirkan berbagai hal untuk bertahan dalam berbagai situasi.					
14	Saya berkomunikasi dengan banyak orang untuk mengatasi situasi yang sedang tidak baik.					
15	Saya memiliki kemampuan menghasilkan sebuah karya					
16	Saya mengasah bakat saya untuk menghasilkan sebuah karya					
17	Saya memiliki kepercayaan diri untuk menyusun dan menampilkan karya yang saya miliki.					
18	Saya memiliki banyak ide					
19	Saya menganalisis ide saya untuk sebuah karya yang bisa saya hasilkan					
20	Saya mampu mengungkapkan ide dengan terperinci					
21	Saya merespon sebuah masalah dengan pikiran yang terbuka					
22	Saya menyikapi sebuah masalah dengan turut memikirkan solusi yang bisa di lakukan.					
23	Saya mampu memberikan solusi atas sebuah permasalahan					
24	Saya memiliki jalan pemikiran agar sebuah permasalahan segera selesai					
25	Saya berdiskusi dengan orang yang saya anggap berpengalaman untuk mencari solusi sebagai jalan keluar dari sebuah permasalahan.					

Kisi – Kisi Angket Youtube Sebagai Media Pembelajaran (X2)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item	Jumlah Item
Youtube Sebagai Media Pembelajaran Wigati. Rahmawati, Widodo (2018)	Potensial	2. merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan	1, 2, 3,	3
	Praktis	3. mudah digunakan	4,5,6,	3
		4. Dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.	7,8,9,	3
	Informatif	3. memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan,	10,11 13,14	3
		4. memberikan informasi tentang teknologi, kebudayaan,	15,16,17	3
	Interteraktif	3. memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan Tanya jawab	18,19,20	3
4. Mereview sebuah video pembelajaran		21,22,	2	
Shareable	2. memiliki fasilitas link pembelajaran	23,24,25	3	
Jumlah Item				25

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah secara objektif menurut pendapat anda.
- Isilah jawaban/ pendapat/ persepsi anda sesuai dengan tanda cheklis (√).
- Keterangan :
 - SL = Selalu
 - SR = Sering
 - KD = Kadang-kadang
 - JR = Jarang
 - TP = Tidak Pernah
- Pengisian angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai mata pelajaran anda

Angket Youtube Sebagai Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> dalam proses belajar saya					
2	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> karena saat ini sedang populer di tengah masyarakat					
3	Saya merasa terbantu dalam proses belajar dengan adanya aplikasi <i>youtube</i>					
4	Aplikasi <i>youtube</i> mudah untuk diaplikasikan					
5	Saya mudah menggunakan aplikasi <i>youtube</i>					
6	Saya suka menggunakan aplikasi <i>youtube</i>					
7	Aplikasi <i>youtube</i> dapat dibuka oleh semua orang					
8	Saya memakai aplikasi <i>youtube</i> karena memiliki kemudahan yang bisa digunakan oleh semua orang					
9	Aplikasi <i>youtube</i> menjadi populer karena mudah diakses dimanapun					
10	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> karena memudahkan saya mencari tahu berbagai hal yang berhubungan dengan pendidikan					
11	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> karena memberikan informasi yang beragam					

12	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> karena membantu saya saat kesulitan memecahkan masalah dalam proses belajar					
13	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> karena memberikan informasi yang lengkap tentang seputar dunia pendidikan.					
14	Apapun informasi tentang teknologi dapat ditemukan di aplikasi <i>youtube</i>					
15	Saya menggunakan aplikasi <i>youtube</i> karena memberikan informasi tentang teknologi yang sedang berkembang saat ini.					
16	Saya tidak ketinggalan berita seputar kemajuan teknologi karena menggunakan aplikasi <i>youtube</i> .					
17	Saya memiliki wawasan yang luas tentang dunia teknologi dan kebudayaan di berbagai tempat					
18	Aplikasi <i>youtube</i> memberikan wawasan tentang berbagai sumber bahan pelajaran.					
19	Aplikasi <i>youtube</i> membantu siswa untuk lebih kritis dalam berdiskusi					
20	Aplikasi <i>youtube</i> membantu siswa dalam menyikapi suatu masalah dan mampu berkomunikasi dengan melakukan Tanya jawab dengan oranglain.					
21	Saya <i>mereview</i> video yang berhubungan dengan materi pelajaran					
22	Dari hasil <i>review</i> video di <i>youtube</i> saya menjadi mudah memahami pelajaran					
23	Saya merasa dengan adanya aplikasi <i>youtube</i> saya memiliki fasilitas tambahan untuk belajar.					
24	Saya bersemangat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan pendidikan dengan adanya aplikasi <i>youtube</i>					
25	Saya merasa mudah dalam mengakses materi pelajaran dimanapun saya berada dengan adanya aplikasi <i>youtube</i> .					

Lampiran 3
Uji Validitas Penggunaan Youtube Sebagai Sumber Belajar

No	Pertanyaan																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	2	2	4	4	2	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	81
2	5	3	3	4	3	3		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	91
3	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	3	3	2	4	5	5	5	4	4	5	5	4	104
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
6	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
7	4	3	4	4	4	4	5	5	4	2	5	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	110
8	5	5	5	3	3	4	5	5	4	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	114
9	5	5	5	5	5	4	3	1	4	3	3	5	4	4	5	5	5	5	3	1	4	3	2	5	2	96
10	4	1	3	3	3	5	5	1	3	3	5	5	1	3	5	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	85
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	76
12	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	118
13	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	88
14	2	2	2	4	4	2	5	4	3	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	80	
15	5	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	95

16	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	3	3	2	4	5	5	5	4	4	5	5	4	104
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
19	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
20	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	85
21	4	3	4	4	4	4	5	5	4	2	5	5	1	5	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	105
22	5	5	5	3	3	4	5	5	4	5	2	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	112
23	5	5	5	5	5	4	3	1	4	3	3	5	4	4	5	5	5	5	3	1	4	3	2	5	2	96
24	4	1	3	3	3	5	5	1	3	3	5	5	1	3	5	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	85
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	76
26	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	1	5	111
27	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3	4	3	3	1	4	1	3	1	3	4	1	3	85
28	5	4	5	4	1	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	1	4	5	4	5	1	5	104
29	5	4	5	2	2	5	3	1	4	3	1	5	5	2	2	3	4	4	5	2	3	1	3	5	1	80
30	4	5	3	3	3	3	5	3	4	4	1	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
	115	98	108	108	106	107	121	103	111	105	106	121	99	110	114	109	110	122	104	106	109	108	106	108	111	
Rxy	0.45	0.41	0.56	0.61	0.31	0.48	0.62	0.54	0.72	0.38	0.37	0.76	0.29	0.77	0.63	0.52	0.72	0.89	0.34	0.61	0.80	0.80	0.70	0.35	0.63	
R tabel	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.361	0.361	0.361	
Ket	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid								

Contoh Validitas Soal Nomor 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	81	4	6561	162
2	5	91	25	8281	455
3	4	104	16	10816	416
4	3	75	9	5625	225
5	3	75	9	5625	225
6	3	70	9	4900	210
7	4	110	16	12100	440
8	5	114	25	12996	570
9	5	96	25	9216	480
10	4	85	16	7225	340
11	3	76	9	5776	228
12	3	118	9	13924	354
13	4	88	16	7744	352
14	2	80	4	6400	160
15	5	95	25	9025	475
16	4	104	16	10816	416
17	3	75	9	5625	225
18	3	75	9	5625	225
19	4	92	16	8464	368
20	4	85	16	7225	340
21	4	105	16	11025	420
22	5	112	25	12544	560
23	5	96	25	9216	480
24	4	85	16	7225	340

25	3	76	9	5776	228
26	3	111	9	12321	333
27	4	85	16	7225	340
28	5	104	25	10816	520
29	5	80	25	6400	400
30	4	82	16	6724	328
Jumlah	115	2725	465	253241	10615

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{30(10615) - (115)(2725)}{\sqrt{(30 \times 465) - (115)^2(30 \times 253241) - (2725)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{318450 - 313375}{\sqrt{(13950) - (13225)(7597230) - (7425625)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5075}{\sqrt{(725)(171605)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5075}{\sqrt{1,24}}$$

$$r_{xy} = \frac{5075}{11154,09}$$

$r_{xy} = 0,45$ (Soal No 1 Kategori "Valid")

Simpangan Baku

No	X	Y
1	81	6561
2	91	8281
3	104	10816
4	75	5625
5	75	5625
6	70	4900
7	110	12100
8	114	12996
9	96	9216
10	85	7225
11	76	5776
12	118	13924
13	88	7744
14	80	6400
15	95	9025
16	104	10816
17	75	5625
18	75	5625
19	92	8464
20	85	7225
21	105	11025
22	112	12544
23	96	9216
24	85	7225

25	76	5776
26	111	12321
27	85	7225
28	104	10816
29	80	6400
30	82	6724
Jumlah	2725	253241

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2 / N}{N}$$

$$S^2 = \frac{253241 - (2725)^2 / 30}{30}$$

$$S^2 = \frac{253241 - 247520,8}{30}$$

$$S^2 = \frac{5720,167}{30}$$

$$S^2 = 190,6722$$

R-11

$$\begin{aligned} R11 &= \frac{n}{n-1} \frac{s^2 \sum pq}{s^2} \\ &= \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(\frac{190,6722 - 5,57}{190,6722} \right) \\ &= 1,03 \frac{185,10}{190,6722} \\ &= 1,03 \times (0,970782) \\ &= 1,004257 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa reliabilitas tes untuk keseluruhan yang diuji cobakan (25 pokok uji) adalah 1,004257 berarti hasil tersebut termasuk reliabilitas tinggi.

Uji Validitas Kreativitas Siswa

No	Pertanyaan																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	2	3	3	3	3	4	5	4	3	3	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	4	1	64
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	99
3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	5	5	5	5	2	3	4	4	3	3	2	2	5	4	5	5	92
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
6	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	93
7	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	5	110
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125
9	5	1	5	5	5	3	3	4	5	5	1	5	5	5	3	3	4	2	2	5	1	2	1	2	5	87
10	5	1	4	3	1	4	5	2	3	3	3	5	1	4	1	5	3	1	3	5	3	1	5	2	3	76
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	78
12	3	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	114
13	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	84
14	2	2	3	3	3	3	4	5	4	3	3	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	1	63
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	99
16	3	3	4	4	4	4	3	2	3	5	5	5	5	2	3	4	4	3	3	2	2	5	4	5	5	92
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	121
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
19	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	93
20	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	84
21	5	1	5	3	5	5	5	5	5	1	5		2	5	5	1	5	5	3	3	3	5	5	5	5	97

22	5	1	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	109	
23	5	5	5	5	5	3	3	4	5	1	1	5	5	5	3	4	4	2	1	5	1	2	1	5	5	90	
24	5	5	4	3	1	4	5	2	3	1	3	5	1	4	1	5	3	1	5	5	3	1	5	1	3	79	
25	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	4	3	5	4	3	5	4	3	3	3	1	4	85	
26	3	1	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	1	5	4	1	5	5	5	5	1	5	100	
27	3	5	2	3	3	3	3	3	3	1	5	4	5	3	2	5	3	3	5	2	3	4	5	5	3	86	
28	5	1	5	5	5	4	4	4	4	1	4	5	4	5	5	1	5	4	1	5	4	3	5	1	4	94	
29	5	1	1	2	5	4	2	5	4	1	4	5	1	3	4	5	2	4	5	4	5	5	5	2	2	86	
30	4	1	5	5	3	5	5	4	3	5	3	3	4	4	3	5	3	4	1	3	3	4	3	1	5	89	
	118	92	114	118	117	119	117	117	117	101	115	121	111	119	102	106	117	103	94	114	105	112	116	98	116		
Rxy	0.52	0.32	0.49	0.61	0.69	0.73	0.45	0.39	0.60	0.34	0.62	0.45	0.64	0.65	0.78	0.32	0.78	0.72	0.36	0.50	0.59	0.72	0.57	0.31	0.72		
R tabel	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36		
Ket	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid								

Lampiran 4

Hasil Angket Penelitian Kreativitas Belajar

No	Pernyataan																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
3	5	5	4	5	1	3	5	3	4	5	4	5	5	4	5	1	3	5	3	4	79
4	5	5	5	4	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3	5	88
5	3	4	5	4	5	5	5	4	4	2	1	3	4	5	4	5	5	5	4	4	81
6	3	4	3	5	5	5	5	5	5	1	2	3	4	3	5	5	5	5	5	5	83
7	4	2	5	4	5	4	4	5	4	5	2	4	2	5	4	5	4	4	5	4	81
8	3	2	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	2	5	5	5	5	4	4	5	83
9	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4	4	5	4	5	5	4	82
10	5	4	3	5	2	5	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	5	83
11	5	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	90
12	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	91
13	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	98
14	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	87
15	5	5	5	5	4	5	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	1	86
16	5	4	5	4	5	5	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	90
17	5	3	4	5	4	5	5	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	84
18	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	95
19	4	2	4	5	4	2	5	5	1	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	1	73
20	5	1	5	5	5	5	3	5	2	4	1	5	1	5	5	5	5	3	5	2	77

21	4	2	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	5	88
22	3	1	5	4	5	1	4	5	4	4	1	3	1	5	4	5	1	4	5	4	69
23	1	3	4	5	5	3	5	4	5	5	5	1	3	4	5	5	3	5	4	5	80
24	5	4	3	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	3	5	83
25	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	92
26	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	93
27	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	96
28	4	1	5	3	3	5	5	5	2	5	4	4	1	5	3	3	5	5	5	2	75
29	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	98
30	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	89
31	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	96
32	4	4	5	3	5	1	5	4	3	5	4	4	4	5	3	5	1	5	4	3	77
33	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	88
34	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	87
35	5	4	4	5	4	5	1	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	1	5	4	84
36	4	5	5	2	2	5	2	4	5	5	2	4	5	5	2	2	5	2	4	5	75
37	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	94
38	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	90
39	5	5	5	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	93
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
41	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
42	5	5	4	5	1	3	5	3	4	5	4	5	5	4	5	1	3	5	3	4	79
43	5	5	5	4	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3	5	88
44	3	4	5	4	5	5	5	4	4	2	1	3	4	5	4	5	5	5	4	4	81
45	3	4	3	5	5	5	5	5	5	1	2	3	4	3	5	5	5	5	5	5	83

46	4	2	5	4	5	4	4	5	4	5	2	4	2	5	4	5	4	4	5	4	81
47	3	2	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	2	5	5	5	5	4	4	5	83
48	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4	4	5	4	5	5	4	82
49	5	4	3	5	2	5	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	5	83
50	5	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	90
51	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	91
52	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	98
53	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	87
54	5	5	5	5	4	5	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	1	86
55	5	4	5	4	5	5	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	90
56	5	3	4	5	4	5	5	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	84
57	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	95
58	4	2	4	5	4	2	5	5	1	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	1	73
59	5	1	5	5	5	5	3	5	2	4	1	5	1	5	5	5	5	3	5	2	77
60	4	2	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	5	88
61	3	1	5	4	5	1	4	5	4	4	1	3	1	5	4	5	1	4	5	4	69
62	1	3	4	5	5	3	5	4	5	5	5	1	3	4	5	5	3	5	4	5	80
63	5	4	3	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	3	5	83
64	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	92
65	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	93
66	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	96
67	4	1	5	3	3	5	5	5	2	5	4	4	1	5	3	3	5	5	5	2	75
68	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	98
69	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	89
70	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	96

71	4	4	5	3	5	1	5	4	3	5	4	4	4	5	3	5	1	5	4	3	77
72	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	88
73	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	87
74	5	4	4	5	4	5	1	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	1	5	4	84
75	4	5	5	2	2	5	2	4	5	5	2	4	5	5	2	2	5	2	4	5	75
76	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	94
77	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	90
78	5	5	5	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	93
79	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	96
80	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	96
81	4	5	5	5	2	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	2	5	4	5	4	88
82	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	94
83	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	88
84	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	97
85	2	5	2	4	2	5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	2	5	5	5	5	80
86	2	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	5	5	5	5	5	86
87	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	98
88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
89	4	5	5	3	5	3	3	2	1	3	4	4	5	5	3	5	3	3	2	1	69
90	3	5	5	4	3	4	5	1	2	3	4	3	5	5	4	3	4	5	1	2	71
91	3	5	5	5	5	5	5	5	2	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	2	86
92	4	5	5	3	5	5	5	3	4	3	2	4	5	5	3	5	5	5	3	4	83
93	4	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	3	86
94	2	5	5	5	3	2	5	4	5	5	4	2	5	5	5	3	2	5	4	5	81
95	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	92

Hasil Angket Penggunaan *Youtube* Sebagai Media Belajar

No	Pernyataan																					Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	2	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
2	3	4	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
3	4	2	5	5	5	3	2	5	4	5	3	5	5	4	5	1	3	5	3	4	1	79
4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3	5	4	94
5	4	5	2	5	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	91
6	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	98
7	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	2	5	4	5	4	4	5	4	5	93
8	5	2	5	5	4	5	4	5	3	3	5	3	2	5	5	5	5	4	4	5	5	89
9	4	2	5	5	5	5	5	5	2	2	5	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5	87
10	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	3	5	2	5	4	4	5	2	84
11	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	3	93
12	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	98
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	102
14	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	92
15	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	4	90
16	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	96
17	5	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	89
18	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	101
19	5	5	1	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	4	5	4	2	5	5	1	4	81
20	3	5	2	4	1	5	1	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	2	5	84
21	5	4	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	96

22	4	5	4	4	1	3	1	5	4	5	1	4	5	5	4	5	1	4	5	4	5	79
23	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	90
24	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	4	5	4	4	3	5	5	93
25	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	96
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	102
27	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	94
28	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	5	5	5	2	3	87
29	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	93
30	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	97
31	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	97
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	1	5	4	3	5	95
33	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	90
34	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	91
35	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	1	5	4	4	89
36	5	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	5	2	2	5	2	4	5	2	81
37	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	100
38	5	5	1	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	88
39	3	5	2	4	1	5	1	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	4	86
40	5	4	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	98
41	4	5	4	4	1	3	1	5	4	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	86
42	5	5	4	5	1	3	5	3	4	5	4	5	5	4	5	1	3	5	3	4	1	80
43	5	5	5	4	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3	5	4	92
44	3	4	5	4	5	5	5	4	4	2	1	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	86
45	3	4	3	5	5	5	5	5	5	1	2	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	88
46	4	2	5	4	5	4	4	5	4	5	2	4	2	5	4	5	4	4	5	4	5	86

47	3	2	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	2	5	5	5	5	4	4	5	5	88
48	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5	87
49	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	3	5	2	5	4	4	5	2	84
50	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	3	93
51	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	98
52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	102
53	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	92
54	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	4	90
55	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	96
56	5	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	89
57	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	101
58	5	5	1	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	4	5	4	2	5	5	1	4	81
59	3	5	2	4	1	5	1	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	2	5	84
60	5	4	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	96
61	4	5	4	4	1	3	1	5	4	5	1	4	5	5	4	5	1	4	5	4	5	79
62	1	3	4	5	5	3	5	4	5	5	5	1	3	4	5	5	3	5	4	5	5	85
63	5	4	3	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	3	5	5	88
64	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	97
65	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	98
66	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	100
67	4	1	5	3	3	5	5	5	2	5	4	4	1	5	3	3	5	5	5	2	3	78
68	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	103
69	4	4	5	4	5	5	4	3	5	2	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	91
70	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	98
71	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	3	5	1	5	4	3	5	90

72	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	97
73	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	92
74	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	1	5	4	4	88
75	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	2	2	5	2	4	5	2	84
76	5	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	92
77	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	99
78	5	5	1	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	88
79	3	5	2	4	1	5	1	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	4	86
80	5	4	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	96
81	4	5	4	4	1	3	1	5	4	5	1	4	5	5	5	2	5	4	5	4	2	78
82	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	98
83	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	92
84	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	101
85	2	5	2	4	2	5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	2	5	5	5	5	2	82
86	2	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	5	5	5	5	5	5	91
87	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	103
88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105
89	4	5	5	3	5	3	3	2	1	3	4	4	5	5	3	5	3	3	2	1	5	74
90	3	5	5	4	3	4	5	1	2	3	4	3	5	5	4	3	4	5	1	2	3	74
91	3	5	5	5	5	5	5	5	2	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5	91
92	4	5	5	3	5	5	5	3	4	3	2	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	88
93	4	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	3	5	91
94	2	5	5	5	3	2	5	4	5	5	4	2	5	5	5	3	2	5	4	5	3	84
95	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	97
96	5	2	5	5	5	3	4	5	4	3	4	5	2	5	5	5	3	4	5	4	5	88

97	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	101
98	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	98
99	2	5	5	4	5	4	5	3	3	5	5	2	5	5	4	5	4	5	3	3	5	87
100	2	5	5	5	5	5	5	2	2	5	4	2	5	5	5	5	5	5	2	2	5	86

Hasil Belajar

**REKAPAN NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER KELAS XI
SMK NEGERI 1 MUARO JAMBI
TAHUN AJARAN 2022/2023**

KELAS XI BDP

NO	NAMA MURID	NILAI UTS
1.	AGUS SAMIR	60
2.	AISYAH ASA'MI	55
3.	APRILIA PUTRI AGUSTI	45
4.	CITRA SANTIKA	60
5.	ELIS HALAWATUL L	60
6.	FITRI DIAN SARI	70
7.	FITRIANI	70
8.	KALIHANDRA HELENA M	100
9.	KARINA	60
10.	LIA ANDRIANI	80
11.	LUPITA ZULIANTI	80
12.	M. MURIDIN	75
13.	MARAL FIKRI	70
14.	MELILISA	65
15.	NABILA	60
16.	NOVERIA SALSABILLAH	60
17.	NOVIANA BR.HOTANG	60
18.	PAJRIKA MAULIDANA	75
19.	PUTRI ALISYAH	50
20.	PUTRI LESTARI	55
21.	RENDY PRATAMA	50
22.	RIRIN MEGAWATI	60
23.	ROBENSA	65
24.	SANDI DIDIK SAPUTRA	60
25.	SARLINDA	60
26.	SEKAR WATI	65
27.	SELVIANA ANGGRAINI	70
28.	SINDI PURNAMA SARI	75
29.	SYAIRA IZZA TINISIA	80
30.	UTI TIARA MEILISA	85
31.	WIWI APRIL YANTI	70
32.	NOVA CHRAOSA HANDAYANI	70

KELAS XI TKJ 1

NO	NAMA MURID	NILAI UTS
1.	ADITYO	70
2.	AL FIQRI	80
3.	ALFIN FAHRIZI	60
4.	ALIFYAH TAZKIYYAH	55
5.	ALYA DESLIANDINI	50
6.	AULIA OCTAVIA RAMADANI	60
7.	AYU OKTAVIANINGRUM	60
8.	CAROLINE PUTRI ADINA	100
9.	CRISTINA DAMAYANTI	70
10.	DANAILAH SOFIAH	80
11.	DEPI SARIAH	50
12.	DINI SALFALENI	50
13.	EKA RAGA SAPUTRA	85
14.	EXSA RENATA JULISKA	70
15.	FEBRIA CHARRESA	75
16.	GIO VIWANGSA	60
17.	HERNITA	65
18.	INDAH RAHMADANI	60
19.	KIKI GULO	70
20.	LAILA MARISA	80
21.	M.ALPIAN SAPUTRA	80
22.	M.FIKRI VANDINO	55
23.	M VICKAR NABILILLAH	65
24.	NELSA AGUSTIN	90
25.	PUSPITA AYU	60
26.	PUTRI ARDANIAWATI LAROSA	80
27.	RESTIANI ZAHRA	70
28.	ROSMI NAWATI BR.SIHOMBING	60
29.	SAFIRA ANDRIANI	55
30.	SALSABILA NAQIYAH	70
31.	SAMUEL HERI SANTOSO	80
32.	SERLY WAHYUNI	85
33.	STASYA BR.DAMANIK	70
34.	SUSANTI BR.SIAHAAN	65
35.	TRI HARYAJI	50

KELAS XI TKJ 2

NO	NAMA MURID	NILAI UTS
1.	AHMAD BAYU SETIAWAN	70
2.	ALBI LENDRI RAMADAN	70
3.	ALDI GUNAWAN	70
4.	ARIEL YULIAN	75
5.	ARIL ARDIANYAH	60
6.	ANGGI SAPITRI	100
7.	DANA MAULANA	60
8.	DIAN SAFITRI	60
9.	EVI RUSNITA	60
10.	INDIYANI LESTARI	60
11.	IRA INDRIYANI	70
12.	JAZILAH MUNAWAROH	80
13.	JEFRI PRATAMA	55
14.	KARTIKA MAHARANI	65
15.	M. SYAWAL ANNDINA	70
16.	NAILA RAMADANIA	65
17.	NISYA UNNAJAH	60
18.	NEZA RAHMAISYAH	60
19.	NATASYA RAHMA	75
20.	RIKA SANTIKA	80
21.	RISKA DESI	70
22.	RENY ANJELY	70
23.	RENITA AULIA	60
24.	RAMDANI FEBRIANYAH	60
25.	REHAN DARMANSYAH	55
26.	SAWARNI AULIA	60
27.	SAFI'I	65
28.	WIJI DODI SANTOSO	70
29.	AHMAD RIDWAN	85
30.	AULIYA ANDINI	80
31.	ALPI YANIS	70
32.	AYU PUSPITA	60
33.	DESI SASMITA	55

Lampiran 5

Dokumentasi Penelitian