



**PENGARUH MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* TERHADAP
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN
DI KELAS XI SMK GRAFIKA JATINEGARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Di susun oleh :
NAMA : ASHIFA ROHIMAH**

NIM : 2103000163

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL ULAMA KABUPATEN TEGAL**

2025



**PENGARUH MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* TERHADAP
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN
DI KELAS XI SMK GRAFIKA JATINEGARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Di susun oleh :

NAMA : ASHIFA ROHIMAH

NIM : 2103000163

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL ULAMA KABUPATEN TEGAL**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* TERHADAP KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI SMK GRAFIKA
JATINEGARA**

Yang disiapkan dan susun oleh:

ASHIFA ROHIMAH

NIM. 2103000163

Diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Abdul Wakhid, S.E., M.P.d.

NIDN. 0402098001

Zulfatun Nisa, S.E., M.E.

NIDN. 0606109401

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* TERHADAP KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI SMK GRAFIKA
JATINEGARA**

Oleh :

ASHIFA ROHIMAH

NIM. 21031000163

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji

Pada Tanggal 23 Juli 2025

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Tegal, 23 Juli 2025

Pembimbing I

Penguji I

Abdul Wakhid, S.E., M.Pd.

NIDN. 0402098001

Pembimbing II

Bahtiar Agusti, M.Pd.

NIDN. 0603089101

Penguji II

Zulfatun Nisa, S.E., M.E.

NIDN. 0606109401

Mohamad Furqon, M.Pd.I.

NIDN. 0619108602

Mengetahui,

Ketua STKIP Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal

Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I

NIDN. 2112126901

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ashifa Rohimah

NIM : 2103000163

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial *Youtube* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Kelas XI SMK Grafika Jatinegara.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi falsifikasi fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi/falsifikasi fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Tegal, 23 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Ashifa Rohimah

ABSTRAK

Rohimah, A. 2025, Pengaruh Media Sosial *Youtube* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Kelas XI Smk Grafika Jatinegara. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal. Pembimbing I Abdul Wakhid, S.E., M.Pd. dan Pembimbing II Zulfatun Nisa, S.E., M.E.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial *YouTube* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Grafika Jatinegara. Permasalahan utama dalam pembelajaran konvensional adalah rendahnya partisipasi aktif dan kreativitas siswa, serta kurangnya pemanfaatan media digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui desain *pretest* dan *posttest* satu kelompok. Responden berjumlah 47 siswa kelas XI. Instrumen penelitian terdiri dari angket kreativitas dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan *uji paired t-test*, *regresi linear sederhana*, dan *N-Gain score*. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *YouTube* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Nilai signifikansi pada *uji t* berada di bawah 0,05, dan perolehan *N-Gain* termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Implementasi media sosial *YouTube* juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kesimpulannya, *YouTube* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media sosial dalam kegiatan belajar secara inovatif dan interaktif.

Kata kunci: *YouTube*, kreativitas, hasil belajar, Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

STKIPNU
TEGAL

ABSTRACT

Rohimah, A. 2025. *The influence of YouTube social media on students' creativity and learning outcomes in the subject of Creative Products and Entrepreneurship in Grade XI at SMK Grafika Jatinegara* (Undergraduate thesis, Nahdlatul Ulama College of Teacher Training and Education, Tegal). Department of Economic Education. Advisor I Abdul Wakhid, S.E., M.Pd. and Advisor II Zulfatun Nisa, S.E., M.E.

This study aims to determine the influence of YouTube as a social media platform on students' creativity and learning outcomes in the subject of Creative Products and Entrepreneurship (PKK) at SMK Grafika Jatinegara. The main problem in conventional learning is the low level of student participation and creativity, as well as the limited use of digital media. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The respondents consisted of 47 eleventh-grade students. The research instruments included a creativity questionnaire and a learning outcome test. Data were analyzed using the paired t-test, simple linear regression, and N-Gain score. The results showed that the use of YouTube had a significant effect on improving students' creativity and learning outcomes. The significance value in the t-test was below 0.05, and the N-Gain scores fell into the moderate to high categories. The implementation of YouTube as a learning medium also proved effective in increasing student engagement during the learning process. In conclusion, YouTube as a learning medium can enhance students' creativity and learning outcomes. Teachers are encouraged to integrate social media innovatively and interactively into the learning process.

Keywords: YouTube, creativity, learning outcomes, Creative Products and Entrepreneurship.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

***“Rahasiakanlah Perkataanmu atau Nyatakanlah, Sesungguhnya Dia Maha
Mengetahui Segala Isi Hati”***

(QS. Al-Mulk ayat 13)

Persembahan :

1. Atas izin Allah SWT dan kasih sayang-Nya, saya diberikan, kekuatan, kemudahan dan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi ini. Dalam setiap langkah yang saya jalani, Allah SWT selalu memberikan pelajaran dan petunjuk yang tiada henti. Setiap pencapaian dalam hidup ini hanyalah karena kemurahan dan kebesaran-Nya. Tidak lupa Rasulullah Muhammad SAW sebagai inspirasi dan pedoman hidup saya.
2. Ayahanda Wakhuri, Ibunda Sri Hendah Wahyuni, Adik tercinta Azhar Ilham Hasani, dan Kekasih tersayang Farhan Nabahattan, terimakasih atas segala kasih serta sayang yang telah tercurah, doa, dan dukungan tiada henti. Kalian adalah motivasi saya berada dititik ini dan alasan saya semangat untuk melanjutkan hidup.
3. Dosen pembimbing Bapak Abdul Wakhid, S.E., M.P.d. Ibu Zulfatun Nisa, S.E., M.E. yang selalu memberikan bimbingan, arahan, bantuan, doa, dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Media Sosial *Youtube* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Kelas XI SMK Grafika Jatinegara Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing yakni Bapak Abdul Wakhid, S.E., M.Pd. dan Ibu Zulfatun Nisa, S.E., M.E. yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi

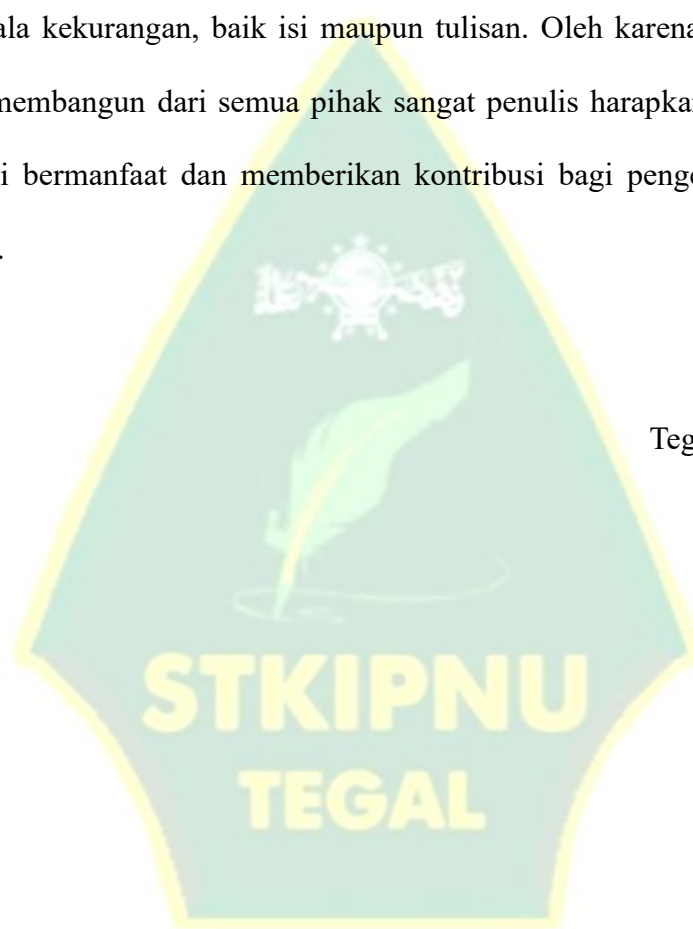
1. Bapak Dr. Akhmad Taufiq, M.Pd.I , selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal, beserta seluruh staf yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Keguruan dan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Utama Kabupaten Tegal.

2. Ibu Zulfatun Nisa, S.E., M.E, Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi.
3. Nama Dosen sebagai dosen penguji I Bahtiar Agusti, M.Pd. dan dosen penguji II Mohamad Furqon, M,Pd.I. skripsi yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
5. Seluruh staf karyawan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal, beserta Petugas Perpustakaan yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi.
6. Kepala Sekolah, Guru BK, karyawan dan siswa SMK Grafika Jatinegara yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teruntuk orang tua/ keluarga, Bapak Wakhuri dan Ibu Sri Hendah Wahyuni untuk segala doa yang tidak pernah berhenti dipanjatkan dan untuk adik tercinta Azhar Ilham Hasani yang tulus dan ikhlas terimakasih atas segala kasih.
8. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal Angkatan 2021 terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan.

9. Seluruh pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Demikian skripsi ini disusun, semoga kita semua diberikan yang terbaik oleh Allah SWT dan selalu berada dalam ridho-Nya. Akhir kata, semoga karya ini bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat segala kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tegal, 23 Juli 2025



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	14
1.6.2 Manfaat Praktis.....	14
1.7 Sistematika Penulisan.....	15

BAB II KAJIAN TEORI.....	19
2.1 Kajian Pustaka.....	19
2.1.1 Teori konstruktivisme dalam Pembelajaran.....	19
2.1.2 Media Sosial <i>Youtube</i> sebagai Media Pembelajaran.....	19
2.1.3 Kreativitas dalam pembelajaran kewirausahaan.....	28
2.1.4 Hasil Belajar	35
2.2 Kerangka Berfikir.....	39
2.3 Penelitian yang Relevan	41
2.4 Hipotesis.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
3.1 Jenis Penelitian	49
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	50
3.3 Desain Penelitian.....	50
3.4 Variabel Penelitian.....	51
3.4.1 Identifikasi Variabel.....	51
3.4.2 Definisi Operasional	53
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	54
3.5.1 Populasi Penelitian.....	54
3.5.2 Sampel Penelitian	55
3.6 Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	55

3.6.1 Metode Pengumpulan Data dan Alat Pengumpulan Data.....	55
3.6.2 Penyusunan Instrumen.....	59
3.8 Teknik Uji Analisis Data	62
3.8.1 Uji Asumsi Klasik.....	62
3.8.2 Uji Regresi Linier Sederhana	64
3.8.3 Uji Paired T tes	66
3.8.4 Uji N Gain.....	67
3.9 Prosedur Penelitian.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	70
4.2 Gambaran Umum Variabel	73
4.2.1 Data Kreativitas Siswa.....	73
4.2.2 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	73
4.3 Hasil Penelitian.....	74
4.3.1 Hasil Uji Validitas	74
4.3.2 Hasil Uji Reabilitas	77
4.3.3 Hasil Uji Prasyarat	79
4.3.4 Hasil <i>Uji Regresi Linear Sederhana</i>	84
4.3.5 Hasil <i>Uji Paired Sample T-Test</i>	92
4.3.6 Hasil <i>Uji N-Gain</i>	93

4.4 Pembahasan Penelitian	94
4.4.1 Pengaruh media sosial <i>YouTube</i> terhadap Kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara ...	94
4.4.2 Pengaruh media sosial <i>YouTube</i> terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara ...	96
4.4.3 Implementasi dan Efektivitas Penggunaan Media Sosial <i>Youtube</i> dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara	97
BAB V PENUTUP.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran	102
5.3 Kekurangan Penelitian	102
DAFTAR PUSTAKA	104

**STKIPNU
TEGAL**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pretest</i> dan <i>post-test</i>	46
Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	49
Tabel. 3.3 Populasi di kelas XI Smk Grafika Jatinegara.....	50
Tabel 3.4 Sampel di kelas XI Smk Grafika Jatinegara.....	51
Tabel 3.5 Skor Angket.....	52
abel 3.6 Kisi-kisi Instrumen.....	54
Tabel 3.7 Kategori nilai <i>N Gain Score</i>	63
Tabel 4.1 Data Statistik Angket Kreativitas.....	69
Tabel 4.2 <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> hasil belajar.....	70
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Media Sosial <i>Youtube</i>	71
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Kreativitas.....	72
Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas Media Sosial <i>Youtube</i>	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Reabilitas Kreativitas.....	74
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Normalitas</i> Kreativitas.....	75
Tabel 4.8 Hasil <i>Uji Normalitas</i> Hasil Belajar.....	76
Tabel 4.9 Hasil <i>Uji Heteroskedasitas</i> Media Sosial <i>Youtube</i>	77
Tabel 4.9 Hasil <i>Uji Heteroskedasitas</i> Media Sosial Kreativitas	78
Tabel 4.11 Hasil <i>Uji Multikolinearitas</i>	79
Tabel 4.12 Hasil <i>Uji Regresi linear sederhana</i> Kreativitas.....	80
Tabel 4.13 Hasil <i>Uji Regresi linear sederhana</i> Hasil Belajar.....	81
Tabel 4.14 Hasil <i>Uji T (Uji Parsial)</i> Kreativitas.....	82

Tabel 4.15 Hasil <i>Uji T (Uji Parsial)</i> Hasil belajar.....	83
Tabel 4.16 Hasil <i>Uji F (Uji Simultan)</i> Kreativitas.....	84
Tabel 4.17 Hasil <i>Uji F (Uji Simultan)</i> Hasil belajar	85
Tabel 4.18 Hasil <i>Uji R</i> Kreativitas.....	85
Tabel 4.19 Hasil <i>Uji R</i> Hasil belajar.....	86
Tabel 4.20 Hasil <i>Uji Paired Sample T-Test</i>	88
Tabel 4.21 Hasil <i>Uji N-Gain</i>	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video Youtube materi Prototipe.....	25
Gambar 2.2 Video Youtube materi Prototipe.....	26
Gambar 2.3 Pemberian Materi menggunakan Youtube.....	26
Gambar 2.4 Pemberian Soal.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesoiner Penelitian.....	108
Lampiran 2. Data Tabulasi Media Sosial <i>Youtube</i>	112
Lampiran 3. Data Tabulasi Kreativitas.....	113
Lampiran 4. Data Tabulasi Hasil Belajar.....	114
Lampiran 5. Output SPSS Uji Validitas Media sosial <i>Youtube</i>	115
Lampiran 6. Output SPSS Uji Validitas Kreativitas.....	116
Lampiran 7. Output SPSS Uji Reabilitas Media sosial <i>Youtube</i>	117
Lampiran 8. Output SPSS Uji Reabilitas Kreativitas.....	117
Lampiran 9. Output SPSS <i>Uji Normalitas</i> Kreativitas.....	118
Lampiran 10. Output SPSS <i>Uji Normalitas</i> Hasil Belajar.....	118
Lampiran 11. Output SPSS <i>Uji Heteroskedasitas</i> Media Sosial <i>Youtube</i>	118
Lampiran 12. Output SPSS <i>Uji Heteroskedasitas</i> Kreativitas.....	118
Lampiran 13. Output SPSS <i>Uji Multikolinieritas</i>	118
Lampiran 14. Output SPSS <i>Uji Regresi linear sederhana</i> Kreativitas.....	119
Lampiran 15. Output SPSS <i>Uji Regresi linear sederhana</i> Hasil Belajar.....	119
Lampiran 16. Output SPSS <i>Uji T (Uji Parsial)</i> Kreativitas.....	119
Lampiran 17. Output SPSS <i>Uji T (Uji Parsial)</i> Hasil Belajar.....	119
Lampiran 18. Output SPSS <i>Uji F (Uji Simultan)</i> Kreativitas.....	120
Lampiran 19. Output SPSS <i>Uji F (Uji Simultan)</i> Hasil Belajar.....	120
Lampiran 20. Output SPSS <i>Uji R</i> Kreativitas.....	120
Lampiran 21. Output SPSS <i>Uji R</i> Hasil Belajar.....	120
Lampiran 22. Output SPSS <i>Uji Paired Sample T-Test</i>	120

Lampiran 23. Output SPSS <i>N-Gain Score</i>	121
Lampiran 24. Dokumentasi.....	122
Lampiran 25. Lembar <i>Pretest Posttest</i>	124
Lampiran 26. Surat Permohonan Penelitian.....	128
Lampiran 27. Surat Keterangan Perpustakaan.....	129
Lampiran 28. Surat Keterangan Turnitin.....	130
Lampiran 29. Hasil Turnitin.....	131
Lampiran 30. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	132
Lampiran 31. Surat Pernyataan Selesai Revisi.....	133



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era modern telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan signifikan berkat kemajuan teknologi, dengan kehadiran media virtual yang membuka peluang inovasi pendidikan yang luas melalui penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik seperti video animasi, *e-learning*, dan aplikasi *smartphone* yang memungkinkan akses luas ke berbagai sumber informasi dan pembelajaran interaktif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel, efektif, dan menyenangkan, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital yang semakin kompleks dan dinamis. (ARULANTRI, 2024)

Dalam era revolusi industri 4.0, teknologi digital, *artificial intelligence*, dan *big data* telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Era ini menuntut kreativitas dan inovasi yang tinggi untuk menghadapi tantangan dan perubahan besar dalam sistem kehidupan yang sebelumnya dianggap mapan. Di Indonesia, revolusi industri 4.0 diharapkan dapat membawa perubahan besar dalam meningkatkan daya saing global dan meningkatkan kemampuan industri dalam negeri. Meskipun Indonesia memiliki potensi tinggi, namun masih perlu meningkatkan kemampuan dalam menghadapi persaingan global, terutama dengan negara-negara lain di Asia Tenggara seperti Singapura. Oleh karena itu, perubahan pengajaran di

perguruan tinggi perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan daya saing lulusan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. (Armelia Yuniani et al., 2019)

Smartphone canggih saat ini menawarkan lebih dari sekadar akses internet, yaitu berbagai aplikasi dan fitur yang memperkaya pengalaman pengguna. Dengan kamera yang memiliki resolusi tinggi, *smartphone* dapat digunakan untuk mengambil foto dan video berkualitas. Selain itu, *smartphone* juga dapat menjalankan program-program yang serupa dengan komputer, seperti *Microsoft Office* untuk produktivitas dan aplikasi media sosial seperti *Youtube*, *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* untuk berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, *smartphone* telah menjadi perangkat yang sangat berguna dan fleksibel dalam kehidupan sehari-hari. (Bulele & Wibowo, 2020)

Munculnya berbagai *platform* aplikasi penyedia pembuatan video yang menarik menandakan bahwa era digital semakin mendominasi pengguna *smartphone*, seperti yang terlihat dari banyaknya konten video yang tersebar di media sosial dan berbagai negara, salah satunya Indonesia (Susilowati, 2018). Kemajuan kecepatan internet juga berperan penting dalam mendorong pertumbuhan konten video untuk diunggah ke internet, memberikan banyak pilihan bagi pengguna *smartphone* untuk membuat konten video yang menarik. (Bulele & Wibowo, 2020)

Youtube merupakan *platform* media sosial berbasis video yang paling populer di kalangan pengguna *smartphone*. *Platform* ini menawarkan beragam konten, mulai dari berita hingga klip musik terbaru dan komedi, sehingga menjadi sumber informasi yang kaya dalam format video dan audio. *Youtube* dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang mencari informasi melalui video, serta memungkinkan penggunanya untuk mengunggah dan membagikan video mereka sendiri ke seluruh dunia (Muhaemin, 2017). (Putra & Patmaningrum, 2018)

YouTube telah menjadi platform media sosial berbasis video yang paling populer di kalangan pengguna *smartphone*. *Platform* ini menawarkan berbagai konten, mulai dari berita terkini, klip musik terbaru, hingga konten komedi, sehingga memenuhi kebutuhan pengguna yang beragam. Dengan kemampuan untuk mencari, mengunggah, dan membagikan video, *YouTube* menjadi sumber informasi yang kaya dan memungkinkan pengguna untuk berbagi konten mereka dengan *audiens* global. *YouTube* adalah *platform* berbagi video global yang dapat diakses oleh siapa saja di seluruh dunia. Didirikan pada tahun 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, mantan karyawan *PayPal*, *platform* ini kemudian diakuisisi oleh *Google* pada tahun 2006. (Putra & Patmaningrum, 2018)

YouTube telah berkembang menjadi *platform* yang tidak hanya digunakan untuk berbagi konten dan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan, ide, dan kreativitas. Dalam dunia pendidikan, *YouTube* telah menjadi alat yang efektif bagi pengajar dan trainer untuk

membagikan tutorial dan pengetahuan mereka kepada siswa dan pengguna lainnya. Dengan menonton video tutorial di *YouTube*, siswa dapat memahami konten dengan lebih mudah dan fleksibel, seolah-olah mereka sedang mendengarkan ceramah dari guru di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran ini, peran guru sebagai penyedia konten, siswa sebagai pengguna konten, dan *YouTube* sebagai *platform* penghubung keduanya sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. (Sutarti & Astuti, 2021)

Tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi, bakat, dan kemampuan mereka secara optimal. Dengan demikian, mereka dapat mewujudkan diri dan berfungsi secara maksimal, baik untuk memenuhi kebutuhan pribadi maupun kebutuhan masyarakat. Setiap individu memiliki keunikan dan potensi yang berbeda, sehingga pendidik memiliki peran penting untuk mengidentifikasi, membimbing, dan mengembangkan bakat dan kreativitas peserta didik, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. (Sutarti & Astuti, 2021)

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan mengkombinasikan elemen-elemen yang sudah ada. Hal ini melibatkan modifikasi konsep lama menjadi konsep baru yang inovatif. Menurut Utami Munandar (2009: 12), kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, yang memungkinkan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan

data yang telah diperoleh sebelumnya. Dengan demikian, kreativitas dapat disimpulkan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru melalui penggabungan unsur-unsur yang sudah ada. (Sutarti & Astuti, 2021)

Pemikiran kreatif dapat menghasilkan ide yang unik dan inovatif, yang berpotensi menciptakan solusi atas masalah yang ada di masyarakat. Ide merupakan pemikiran yang dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah dan memajukan masyarakat. *YouTube* dapat mempengaruhi perkembangan ide seseorang dan memicu kreativitas baru dalam berbagai bidang. Sehingga menunjukkan bagaimana kreativitas dapat mendorong inovasi dan kemajuan. (Sutarti & Astuti, 2021)

Berdasarkan hasil penelitian Sinta Agustina Tahun 2021 menunjukkan bahwa penerapan media sosial *YouTube* memiliki dampak signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu, dengan nilai signifikansi yang sangat rendah ($0,00 < 0,05$), yang membuktikan adanya hubungan yang kuat antara penggunaan *YouTube* dan peningkatan kreativitas siswa. (Agustina, 2021)

Peran guru yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan potensi kreativitas anak didik. Menurut Sanjani (2020), guru tidak hanya bertanggung jawab untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk mentransfer nilai-nilai penting seperti kreativitas kepada siswa. Oleh karena itu, guru yang kreatif sangat dibutuhkan untuk membantu siswa mengembangkan potensi

mereka secara optimal. Dengan demikian, proses pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kreativitas siswa. (Miranda Agita Jabat, Putra Afriadi, Sorta Simanjuntak, 2024)

Hasil belajar siswa merupakan prestasi akademis yang dicapai melalui ujian, tugas, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai akademis, hasil belajar tetap menjadi indikator penting untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan akademisnya. (Somayana, 2020)

Hasil belajar siswa adalah indikator penting dalam mengukur prestasi akademis mereka, yang dapat dilihat melalui nilai ujian, tugas, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Meskipun ada pendapat bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai akademis, hasil belajar tetap menjadi salah satu ukuran keberhasilan dalam bidang kognitif. Dengan demikian, hasil belajar dapat memberikan gambaran tentang kemampuan dan pemahaman siswa dalam suatu mata pelajaran atau bidang studi. (Somayana, 2020)

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ketika siswa terlibat aktif dan memiliki minat

yang tinggi dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar mereka cenderung meningkat. Selain peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, peran orang tua juga sangat penting dalam memberikan motivasi dan perhatian khusus pada pendidikan anak, sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kerja sama antara guru dan orang tua dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. (Somayana, 2020)

Berdasarkan hasil penelitian Nauli Regita Arulantri 2024 Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Media video *YouTube* berpengaruh signifikan pada motivasi belajar seni rupa, terbukti dari hasil analisis variansi *uji-t* yang menjelaskan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Media video *YouTube* juga memiliki pengaruh signifikan pada hasil belajar seni rupa, dengan hasil analisis variansi *uji-t* yang menjelaskan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran seni rupa di MI Rudlatul Falah Turen. (ARULANTRI, 2024)

Arti dari kata SMK berdasarkan isi dari Pasal 15 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu, pendidikan vokasi dalam hal menyiapkan peserta didik mengenai studi agar mampu bekerja sesuai dengan bidangnya; masing-masing. Selanjutnya, pendidikan kejuruan dijelaskan pula secara lebih rinci mengenai Standar Nasional Pendidikan yaitu, bahwa pendidikan di sini adalah sebuah jenjang menengah dalam usaha mengembangkan diri siswa

untuk jenis pekerjaan tertentu yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. (Santika et al., 2023)

Sekolah menengah kejuruan dalam peranannya disini harus bisa menjaga dan juga mempertahankan dalam mempersiapkan siswa dan juga lulusnya dengan tujuan segala hal yang sudah dipelajari dan diajarkan bisa dan dapat diaplikasikan di dunia kerja melalui keterampilan yang dimilikinya. Untuk memenuhi tuntutan zaman yang semakin hari semakin pesat disini SMK juga harus bisa memenuhi hal itu dari segi kompetensi peserta didik agar bisa berperan aktif dan juga bersaing, terlebih lagi yang paling penting yaitu agar bisa mencetak lulusan dan generasi yang terampil. Tidak menutup kemungkinan untuk SMK bisa bersaing di dunia kerja karena pada dasarnya SMK memiliki peran yang sangat signifikan dalam mempersiapkan lulusan yang berkualitas. (Santika et al., 2023)

Produk kreatif dan kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK. Produk kreatif dan kewirausahaan merupakan kemampuan dalam mengeluarkan gagasan atau ide untuk menciptakan hasil yang inovatif. Gagasan yang inovatif tersebut nantinya akan memberikan peluang bisnis dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan. Produk kreatif dan kewirausahaan menekankan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas menjadi suatu hal baru serta bermakna. Produk kreatif dan kewirausahaan dapat memberikan dampak pada perkembangan industri kreatif. (O Mardy et al., 2020)

SMK Grafika Jatinegara merupakan sebuah lembaga pendidikan SMK swasta yang berlokasi di Jatinegara, Tegal, Jawa Tengah. Sekolah ini resmi berdiri pada 6 Juni 2011 dan bernaung Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jumlah siswa yang relatif kecil, yaitu 160 orang, sekolah ini memiliki tim guru yang solid dengan 18 orang guru yang profesional dan berpengalaman, serta didukung oleh operator yang bertanggung jawab, Syukron Aziz. Namun, di tengah kemajuan teknologi dan media sosial, SMK Grafika Jatinegara juga dihadapkan pada permasalahan dalam penggunaan media sosial yang belum tepat. Banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial, seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *YouTube*, yang dapat mempengaruhi kreativitas dan kemampuan belajar mereka. Oleh karena itu, sekolah ini harus menemukan solusi untuk mengoptimalkan penggunaan media sosial untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan Ibu Sri Yunita, S.Pd di Smk Grafika Jatinegara, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya kreativitas dan hasil belajar yang disebabkan karena pengaruh pembelajaran terhadap nilai belajar siswa dengan metode konvensional. Dengan jumlah siswa kelas XI sebanyak 47 siswa yang penulis jadikan sampel. Selain itu, guru juga menyampaikan perlunya peningkatan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif agar dapat meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran produk

kreatif dan kewirausahaan. Guru berharap dengan dukungan fasilitas yang lebih lengkap pelatihan dan pengajaran terkini, kualitas pembelajaran di Smk Grafika Jatinegara dapat semakin meningkat.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah ini yakni dengan mengintegrasikan media sosial ke dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menerapkan media sosial sebagai media bantu untuk menyampaikan materi pelajaran, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa dapat memanfaatkan media sosial secara positif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mereka.

Dalam penelitian tentang pengaruh media sosial terhadap kreativitas siswa di SMK Grafika Jatinegara, terdapat beberapa celah penelitian yang perlu diatasi. Kurangnya penelitian tentang pengaruh media sosial *YouTube* mengoptimalkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang memerlukan inovasi seperti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Sebagian besar penelitian tentang media sosial *YouTube* lebih fokus pada mata pelajaran yang memerlukan pengetahuan faktual. Dengan demikian, penelitian ini dapat memenuhi kekosongan penelitian tentang pengaruh media sosial *YouTube* dalam meningkatkan serta mengembangkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di sekolah SMK. Mengidentifikasi celah-celah penelitian tersebut, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk

memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMK Grafika Jatinegara.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, kesimpulannya bahwa penerapan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kualitas kegiatan belajar. Guru perlu memilih media yang efektif sesuai karakteristik dan kemampuan media tersebut, serta materi pelajaran yang akan disampaikan. Dengan penggunaan media yang sesuai, hubungan siswa dan guru dapat meningkat, sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat mengoptimalkan kualitas belajarnya. Hal ini pada akhirnya dapat menghasilkan *output* yang memuaskan, termasuk perubahan perilaku siswa yang lebih positif. Maka dari itu, pemilihan media yang sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan pengaruh pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan hal-hal diatas, sehingga penulis mengangkat topik ini dalam penelitian berjudul "Pengaruh Media Sosial *Youtube* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan di Kelas XI SMK Grafika Jatinegara".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan bahwa penelitian tentang pengaruh media sosial *YouTube* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang memerlukan kreativitas tinggi seperti Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Selain itu,

penggunaan media sosial yang tidak tepat dapat mempengaruhi kreativitas dan kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk menginvestigasi pengaruh media sosial *YouTube* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi mengingat keterbatasan penulis baik dari waktu, kemampuan, tenaga dan biaya. Maka penulis membatasi sebagai berikut :

1. Penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas XI SMK Grafika Jatinegara pada jurusan Tkr, Tkj, dan Akl.
2. Media sosial yang akan digunakan yaitu media sosial *Youtube*.
3. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk mengetahui kreativitas dan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulis tertarik untuk mengetahui Penerapan media sosial yang digunakan oleh guru di SMK Grafika Jatinegara Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal khususnya guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Oleh karena itu, penulis mengemukakan beberapa rumusan masalah yang menjadi topik pembahasan dalam skripsi ini yaitu antara lain:

1. Bagaimana pengaruh media sosial *YouTube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara?
2. Bagaimana pengaruh media sosial *YouTube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara?
3. Bagaimana implementasi dan efektivitas penggunaan media sosial *Youtube* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam skripsi ini, penulis mengemukakan tujuan yang ingin dicapai antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media sosial *YouTube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara?
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media sosial *YouTube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara?
3. Untuk mengetahui bagaimana implementasi dan efektivitas media sosial *Youtube* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh penerapan media sosial *Youtube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI SMK Grafika Jatinegara di harapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan ilmu pengetahuan : Hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan media sosial yang efektif dalam Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Referensi Akademik : Menjadi referensi bagi penelilitain yang tertarik dalam kajian serupa atau yang ingin mengembangkan penerapan media sosial *Youtube* di bidang Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru : Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru lagi bagi guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan tentang penerapan media pembelajaran yang lebih efektif, serta strategi untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa : Dengan penerapan metode yang lebih baik, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi Produk Kreatif dan

Kewirausahaan akan meningkat, sehingga dapat membentuk karakter dan akhlak yang lebih baik lagi.

3. Bagi Sekolah : Memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam merancang program pelatihan untuk guru guna meningkatkan kualitas pengajaran dan penerapan media pembelajaran yang efektif di kelas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan karya ilmiah terdiri dari lima bab yang saling terkait dan membentuk struktur yang sistematis.

Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang mengapa media sosial, khususnya *YouTube*, penting untuk diteliti dalam konteks pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa siswa lebih dekat dengan media digital dibandingkan metode konvensional. Namun, perlu diketahui apakah penggunaan *YouTube* berdampak positif terhadap kreativitas dan hasil belajar mereka. Di bab ini juga dijelaskan rumusan masalah, yaitu apakah *YouTube* berpengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Kemudian dijabarkan tujuan penelitian, manfaat (baik teoritis maupun praktis), ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab 2 KAJIAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori yang mendasari penelitian, seperti:

1. Teori media pembelajaran, khususnya *YouTube* sebagai platform video edukatif,
2. Teori kreativitas, termasuk ciri-ciri siswa kreatif dan faktor yang memengaruhinya,
3. Teori hasil belajar, yang mencakup indikator pencapaian kognitif siswa,
4. Kerangka berpikir, sebagai alur logis hubungan antara variabel *YouTube* dengan kreativitas dan hasil belajar,
5. Penelitian terdahulu sebagai pembanding dan penguat literatur,
6. Hipotesis penelitian, misalnya: Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial *YouTube* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan, meliputi:

1. Jenis penelitian: kuantitatif eksperimen semu (*pretest* dan *posttest*),
2. Populasi dan sampel: siswa kelas XI SMK Grafika Jatinegara,
3. Teknik pengumpulan data: angket, *pretest-posttest*, dan observasi,
4. Instrumen penelitian: skala *likert* untuk kreativitas dan soal pilihan ganda untuk hasil belajar,

5. Uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan alat ukur layak,
6. Teknik analisis data: *Uji Paired t-test*, *uji regresi linier sederhana*, dan *N-Gain Score*.

Bab 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat:

1. Deskripsi data awal, seperti nilai *pretest* dan *posttest* siswa,
2. Hasil *uji normalitas* data,
3. Hasil *uji regresi* yang menunjukkan bahwa *YouTube* memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa (jika $\text{Sig.} < 0.05$),
4. Hasil *uji T* dan *F* untuk menguji pengaruh secara parsial dan simultan,
5. Hasil *uji N-Gain Score*, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah intervensi menggunakan *YouTube*,
6. Pembahasan mengaitkan hasil analisis dengan teori, menjelaskan mengapa penggunaan *YouTube* berdampak terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa, dan apakah selaras dengan penelitian terdahulu.

Bab 5 KESIMPULAN

Bab ini menyimpulkan bahwa media sosial *YouTube* memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Disampaikan pula saran bagi guru agar lebih sering menggunakan media digital dalam pembelajaran, bagi siswa agar memanfaatkan *YouTube* secara

bijak untuk belajar, dan bagi peneliti lain agar melanjutkan penelitian ini dalam lingkup atau metode yang lebih luas. Terakhir, disebutkan keterbatasan penelitian, seperti keterbatasan waktu, koneksi internet, atau sampel yang terbatas pada satu sekolah.



BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori konstruktivisme dalam Pembelajaran

Teori konstruktivisme merupakan teori yang sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, sebelum mengetahui lebih jauh tentang teori konstruktivisme alangkah lebih baiknya di ketahui dulu konetruktivisme itu sendiri. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya. (Rahmat sinaga, 2018)

2.1.2 Media Sosial *Youtube* sebagai Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, forum dan duni virtual. *Blog*, jejaring sosial dan *wiki*

merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. (Afandi, 2019)

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi *Web 2.0* , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. (Afandi, 2019)

Jejaring sosial terbesar antara lain *Facebook*, *Myspace*, dan *Twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. (Afandi, 2019)

2.1.2.2 Pengertian Youtube

Pada dasarnya *Youtube* adalah sebuah *site* untuk berbagi video ataupun menonton video yang dibagikan oleh berbagai pihak. Banyak sekali yang bisa ditemukan di *Youtube*, mulai dari *Vlog* keseharian, *instructional exercise*, hiburan, *trailer* film, video klip musik, materi pembelajaran, resep masakan dan sebagainya. *Youtube* pertama kali didirikan pada bulan Februari tahun 2005 silam bermarkas di San Bruno, California, Amerika Serikat. Pendirinya adalah 3 orang cerdas mantan karyawan *Paypal* yaitu *Chad Hurley*, *Steven Chen* dan *Jawed Karim*. Google membeli *Youtube* dengan harga *US\$* 1,65 miliar. (Herminingsih et al., 2022)

Terdapat beberapa karakteristik *Youtube* yang membuat situs berbagi video ini sangat populer dan membuat banyak orang suka menggunakannya. Berikut beberapa karakteristik *Youtube* yang disukai oleh penggunaanya: 1. Tidak terdapat batasan waktu dan jumlah data untuk mengunggah video ke dalam situs ini. 2. Sistem keamanan yang sangat baik dan pihak *Youtube* sendiri membatasi jenis konten dengan tidak memberikan izin pada jenis konten yang berbau ilegal dan SARA. *Youtube* memberikan fasilitas berbayar dimana video yang mendapatkan minimal 1000 *viewers* akan mendapatkan honor. Terdapat fitur *offline* yang

membuat pengguna dapat menonton video saat *offline* namun video tersebut harus di *download* terlebih dahulu. Pengguna dapat mengedit video langsung pada situs karena disediakan alat editing sederhana dengan fitur memotong video, memfilter warna atau juga menambahkan efek transisi. (Herminingsih et al., 2022)

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat dipahami mengapa para pengguna internet cenderung memilih *Youtube* sebagai media informasi. Terkait dengan pembelajaran, penulis berpendapat berdasarkan karakteristik *Youtube* tersebut, para pengguna dapat mengoptimalkan untuk hal yang bermanfaat bagi pembelajaran. Para guru dapat memanfaatkan *Youtube* untuk kepentingan pembelajaran bagi peserta didik di kelasnya. Secara teknis bisa dengan memanfaatkan *channel* orang lain yang telah menayangkan materi pelajaran terkait atau guru tersebut membuat *channel*nya sendiri dan mengupload materi ajar lalu memberikan *link channel* kepada peserta didik di kelas. (Herminingsih et al., 2022)

2.1.2.3 Penggunaan Media Sosial *Youtube* dalam Pembelajaran

Menurut Mayer (2017), menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, grafik, dan video mempermudah siswa dalam memahami informasi yang lebih

kompleks. Media tersebut dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Teori terkait pengembangan media pembelajaran visual antara lain Teori Pembelajaran *Multimodal Mayer*, (2019), yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai format representasi (seperti gambar, teks, dan suara) dapat meningkatkan pemahaman dan informasi. (Wahidin, 2025)

YouTube merupakan *platform* media sosial video *sharing* yang dapat memungkinkan penggunaannya dalam mengunggah dan menonton video secara gratis, di dalam *YouTube* video yang dimuat dapat memiliki durasi waktu yang panjang maupun pendek sehingga sangat bebas dan bersifat pilihan, tergantung dari keinginan pembuat konten itu sendiri. *YouTube* dapat diakses dimanapun dan kapanpun asalkan terdapat sebuah akses internet. Semua orang dapat dengan mudah mengakses *YouTube*, apalagi jika berkaitan dengan generasi saat ini atau generasi muda yang dapat dipastikan melek teknologi.

Sehingga *YouTube* seringkali dapat digunakan oleh seseorang sebagai media belajar, media mencari informasi, dan hiburan. Dewasa ini *YouTube* juga sering

dijadikan sebagai *alternative platform* dalam media pembelajaran, dimana para pengajar baik dosen, maupun guru memanfaatkan media sosial *YouTube* dalam proses pembelajaran mereka kepada mahasiswa maupun siswanya. Karena video yang dimuat di dalam *YouTube* dapat memuat pesan yang ingin disampaikan kepada komunikan atau penerima pesan, sama halnya dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan komunikasi. (Ririn Puspita Tutiasri et al., 2020)

2.1.2.4 Indikator Media Sosial Youtube

Berikut Indikator *YouTube* digunakan sebagai media pembelajaran:

1. Frekuensi menonton video edukatif.
2. Kemampuan memahami materi melalui video *YouTube*.
3. Minat belajar meningkat setelah menonton video *YouTube*.
4. Kesesuaian konten video dengan topik pelajaran.
5. Kemampuan mengingat informasi dari video lebih baik dibanding teks.

2.1.2.5 Tahapan Pembelajaran Menggunakan YouTube pada Materi Prototipe

Penggunaan YouTube dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) khususnya pada materi Prototipe dilakukan melalui tahapan terstruktur yang dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan kreatif. Tahapan ini mengacu pada pendekatan pembelajaran berbasis video yang mengintegrasikan media digital ke dalam kelas secara inovatif.

1. Perencanaan dan Penentuan Tujuan Pembelajaran

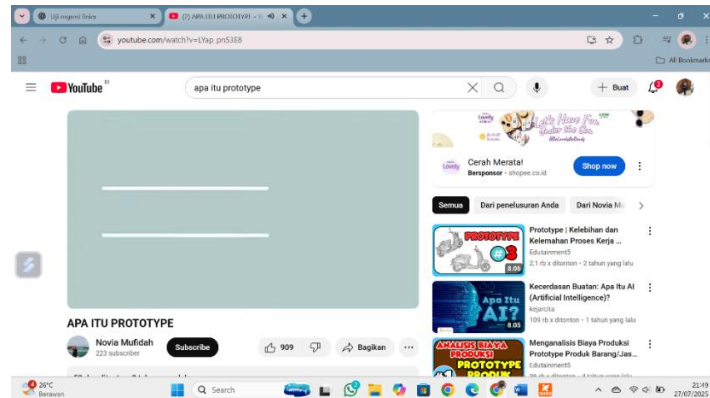
Peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi Prototipe, seperti memahami pengertian prototipe, tujuan, tahapan pembuatan, dan contoh aplikatif. Tujuan ini dijadikan dasar dalam memilih atau menyusun konten video pembelajaran yang relevan.

2. Pemilihan atau Produksi Video *YouTube*

Peneliti memilih video edukatif dari platform *YouTube* yang membahas secara visual mengenai konsep prototipe, seperti proses kerja pembuatan prototipe, hingga uji coba produk awal. Jika tidak tersedia video yang sesuai, guru dapat membuat video sendiri agar lebih

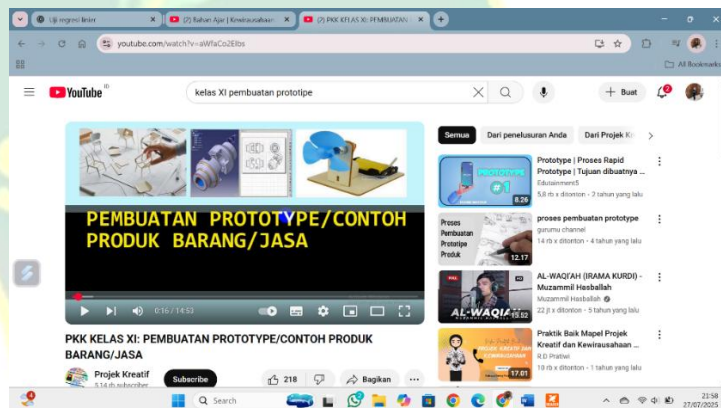
kontekstual dengan kebutuhan siswa SMK Grafika Jatinegara.

Gambar 2.1 Video Youtube materi Prototipe



Sumber : https://youtu.be/LYap_pn53E8?feature=shared

Gambar 2.2 Video Youtube materi Prototipe



Sumber : <https://youtu.be/aWfaCo2EIbs?feature=shared>

3. Pemberian Tugas Menonton Video

Siswa diminta menonton video sebelum atau selama pembelajaran sebagai sumber utama pembelajaran (model *flipped classroom*). Siswa mencatat poin penting dari video yang telah ditonton.

Gambar 2.3 Pemberian Materi menggunakan Youtube



Sumber : Hasil penelitian di SMK Grafika Jatinegara

5. Pemberian Soal

Siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal untuk melihat nilai hasil belajar melalui tes pilihan ganda dari video *Youtube* materi prototipe yang diberikan. Refleksi dilakukan bersama untuk mengetahui pemahaman, kendala, dan respons siswa terhadap pembelajaran berbasis *YouTube*.

Gambar 2.4 Pemberian Soal



Sumber : Hasil penelitian di SMK Grafika Jatinegara

6. Evaluasi

Peneliti mengevaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang disusun mengacu pada materi prototipe dalam video YouTube yang telah ditayangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.3 Kreativitas dalam pembelajaran kewirausahaan

2.1.3.1 Konsep Kreativitas

Menurut Torrance (1993), kreativitas adalah proses mental yang melibatkan kemampuan memahami hambatan-hambatan atau celah-celah dalam kehidupan, merumuskan hipotesis baru, serta mengomunikasikan dan menguji hasil dari hipotesis tersebut. Kreativitas memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan perubahan dan menjadi inovatif dalam

menyelesaikan tantangan, terutama di era globalisasi di mana keterampilan berpikir kritis dan kreatif sangat dibutuhkan. Teori ini menekankan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide-ide baru, melihat berbagai kemungkinan solusi, dan mengembangkan ide menjadi produk yang berguna. (Carvallo, 2024)

Menurut James J. Gallagher (1985), kreativitas adalah proses mental yang memungkinkan individu menciptakan ide atau produk baru, atau mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan cara yang baru dan unik. Pandangan ini didukung oleh Chaplin (1989), yang mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan bentuk baru dengan menggunakan metode-metode baru. Kedua definisi ini menekankan pentingnya kemampuan berpikir inovatif dan menciptakan sesuatu melalui pendekatan yang baru. (Rahayu et al., 2022)

Cara melatih kreativitas meliputi fokus pada mempelajari ilmu baru dan pengetahuan terkait kreativitas, mau terus belajar dan berani menunjukkan karya dengan mengamati sekeliling dan mengasah kemampuan, serta menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan merangsang kreativitas seperti memajang mainan di meja kerja untuk merileksasi

pikiran dan memunculkan ide-ide cemerlang. (Rahayu et al., 2022)

2.1.3.2 Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas melibatkan proses pertumbuhan dan perubahan menjadi lebih maju, dengan memikirkan hal-hal baru dan tidak biasa untuk menghasilkan solusi unik. Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai cara, seperti imajinasi, musik, dan bahasa. Berikut adalah penjelasannya. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi melibatkan kemampuan anak untuk merespons atau melakukan fantasi yang mereka ciptakan, seperti yang dikemukakan oleh Janice Beaty (1994). Imajinasi memainkan peran penting dalam proses kreatif anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. (Rahayu et al., 2022)

Menurut KBBI (1991) “imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar-gambar kejadian, berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang dan bisa juga diartikan khayalan. Dalam hal ini imajinasi merupakan kemampuan berpikir seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespon suatu stimulasi”. Imajinasi sangat penting bagi anak

untuk mengembangkan kreativitasnya, karena memungkinkan mereka untuk berpikir bebas tanpa batasan realitas sehari-hari. Imajinasi juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir pada anak. (Rahayu et al., 2022)

Pengembangan kreativitas melalui bahasa melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, seperti yang dikemukakan oleh Yusuf (2001). Bahasa mencakup berbagai cara untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui lambang atau simbol, seperti lisan, tulisan, isyarat, lukisan, dan ekspresi wajah. Anak-anak yang berbicara pada diri sendiri atau orang lain tentang pikiran dan perasaannya dapat meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog, serta mengembangkan kemampuan mengekspresikan perasaannya melalui bahasa. (Rahayu et al., 2022)

Pengembangan bahasa lisan sangat penting dalam mempresentasikan mental anak, seperti yang disebut oleh Vygotsky (1998) sebagai "media verbal", yang memungkinkan anak memberi label pada objek dan proses untuk mengembangkan konsep dan kemampuan berpikir. Menurut Smilansky (dalam Beaty, 1994), bahasa pada anak memiliki tiga fungsi utama, yaitu meniru ucapan orang dewasa, membayangkan situasi, dan mengatur permainan. Beberapa permainan seperti bermain peran, kuis kata, dan tebak kata

dapat mengembangkan kreativitas bahasa anak. Selain itu, Chomsky (1998) menekankan bahwa kecepatan anak dalam berbicara merupakan bukti dasar biologis untuk pemerolehan bahasa, sementara Hart & Risley (2005) berpendapat bahwa lingkungan dan pengalaman anak juga mempengaruhi perkembangan kompetensi berbahasa. (Rahayu et al., 2022)

Pengembangan kreativitas anak melalui imajinasi, musik, dan bahasa dapat meningkatkan kerja otak, minat, aktivitas, dan kemampuan sosial anak. Dengan berbagai kegiatan yang melibatkan imajinasi, musik, dan bahasa, anak dapat mengembangkan aspek perkembangan secara menyeluruh sesuai dengan karakteristik masing-masing. Imajinasi membantu anak mengekspresikan daya pikir melalui benda-benda sekitar, musik memungkinkan anak mengeksplorasi diri dan mengembangkan koordinasi gerakan tubuh, sedangkan bahasa membantu anak mengungkapkan keinginan, imajinasi, ekspresi, dan kemampuan kognitif. Kegiatan seperti bercerita dan sosiodrama dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam mengembangkan kreativitasnya. (Rahayu et al., 2022)

2.1.3.3 Pengertian Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Produk kreatif sangatlah berhubungan erat dengan unsur kreativitas pada diri seseorang. Produk kreatif muncul pada saat teknologi yang kini menjadi suatu kebutuhan pada masa kini. Kegiatan yang awalnya hanya formal tanpa adanya teknologi yang dikaitkan kini telah dikaitkan dengan teknologi sehingga menghasilkan suatu produk kreatif. Karena pada masa kini teknologi tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari dan bisa disebut menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan. (O Mardy et al., 2020)

Menurut Arifin dan Mursidin (2020, hlm. 11) mengatakan bahwa kewirausahaan adalah sikap mental untuk membangun kualitas diri yang lebih produktif, respek terhadap kebutuhan, dan responsif terhadap perkembangan yang terjadi. Riyanti (2020, hlm. 22) mengatakan “kewirausahaan merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk menciptakan sesuatu dengan kreatif dan inovatif dengan tujuan meningkatkan nilai tambah pada masyarakat”. (O Mardy et al., 2020)

Berdasarkan pendapat diatas, secara sederhana pengertian produk kreatif dan kewirausahaan adalah suatu kegiatan untuk menciptakan produk baru atas kegiatan yang berdasarkan kreativitas serta menggunakan prinsip kewirausahaan dan nantinya produk baru ataupun produk lama

yang diinovasi ini memiliki manfaat dan nilai jual yang menghasilkan. (O Mardy et al., 2020)

2.1.3.4 Indikator Kreativitas

Seseorang yang memiliki kreativitas memiliki beberapa ciri diantaranya:

1. Rasa ingin tau, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk selalu terdorong mengetahui segala sesuatu lebih mendalam dan senang mengajukan banyak pertanyaan.
2. Bersifat imajinatif, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa agar untuk mampu memperagakan atau membayangkan sesuatu yang berbeda secara luas dan juga mendalam.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk selalu terdorong dalam mengatasi masalah yang beranekaragam, merasa tertantang dengan situasi-situasi yang rumit, dan juga tertarik dengan tugas-tugas yang sulit.
4. Sifat berani mengambil resiko, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa melalui keberanian yang dimilikinya, untuk menyampaikan pendapat dan jawabannya, meskipun belum tentu benar, namun siap menerima kritikan orang lain.
5. Sifat menghargai, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk dapat menghargai kemampuan, kesempatan, hak dan kewajiban diri sendiri serta orang lain.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses individu yang melibatkan pengalaman mental, fisik, dan sosial untuk membangun gagasan dan pemahaman terhadap suatu materi atau informasi. Melalui belajar dan pengalaman, individu dapat mengalami perubahan perilaku dan perkembangan sepanjang hidupnya. Beberapa pendapat ahli seperti Muin (2012), Lestari (2017), dan Firmansyah (2015) menekankan bahwa belajar merupakan proses perubahan individu dari tidak mengerti menjadi mengerti, mencakup perubahan sikap, pengetahuan, dan pemahaman. (Rahayu et al., 2022)

Dalam proses belajar, individu diharapkan mengalami perubahan sesuai dengan target belajar yang telah ditentukan. Dalam konteks pendidikan, siswa sebagai pelaku utama proses belajar diharapkan dapat berubah sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Menurut Tatan & Tetti (dalam Lestari, 2012), belajar melibatkan perubahan dalam diri individu, termasuk kematangan berpikir, berperilaku, dan kedewasaan dalam menentukan pilihan. Perubahan ini mencerminkan perkembangan individu menuju tingkat yang lebih matang dan kompeten. (Rahayu et al., 2022)

2.1.4.2 Pengertian Hasil Belajar

Endang Sri Wahyuni (2020:65) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol – simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. (Rahayu et al., 2022)

Dari berbagai definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan aktifitas yang dilakukan secara sadar dan menghasilkan suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, keterampilan, sikap dan kemampuan siswa. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai mana batas siswa dalam memahami materi. (Rahayu et al., 2022)

Lebih lanjut Istarani & Intan Pulungan (2022;21) Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri :

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
 - b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun secara kelompok.
 - c. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi terhadap berikutnya.
- Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, (2008;113)

Ketiga ciri keberhasilan belajar di atas, bukanlah semata-mata keberhasilan dari segi kognitif, tetapi mesti melumut aspek-aspek lain, seperti aspek afektif dan aspek psikomotorik. Keterampilan mengajar adalah kecakapan/kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam melakukan pengajarannya kepada siswanya sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran serta terjadi perubahan pada siswa dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Moh. User Usman (2004: 74) seorang guru harus memiliki beberapa keterampilan dalam mengajar di antara adalah:

- a. Keterampilan Bertanya Dalam proses belajar mengajar,
- b. Keterampilan Memberi Penguatan
- c. Keterampilan Mengadakan Variasi
- d. Keterampilan Menjelaskan
- e. Keterampilan Membuka Dan Menutup Pelajaran
- f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil
- g. Keterampilan Mengelola Kelas
- h. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan

Hamalik (2011:41) menyatakan bahwa kesiapan adalah keadaan kapasitas yang ada pada diri siswa dalam hubungan dengan tujuan pengajaran tertentu dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar ialah kondisi yang terdapat pada diri siswa secara keseluruhan dimana siswa tersebut telah siap dalam memberikan sebuah respon disituasi tertentu. Kesiapan belajar akan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa yang mempunyai kesiapan belajar akan terdorong untuk memberikan respon yang positif, mengikuti pembelajaran dengan aktif dan mudah menyerap pelajaran yang disampaikan sehingga menunjukkan hasil belajar yang baik. (Rahayu et al., 2022)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator kesiapan belajar merupakan alat ukur yang digunakan oleh guru di dalam mengetahui kesiapan belajar peserta didik sebelum pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan.

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran bermakna menurut teori konstruktivisme terjadi saat siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi pribadi. Dalam pandangan ini, siswa bukan sekadar penerima informasi, melainkan berperan aktif dalam memahami dan memberi makna terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sangat penting untuk membantu proses pembentukan pengetahuan yang lebih dalam.

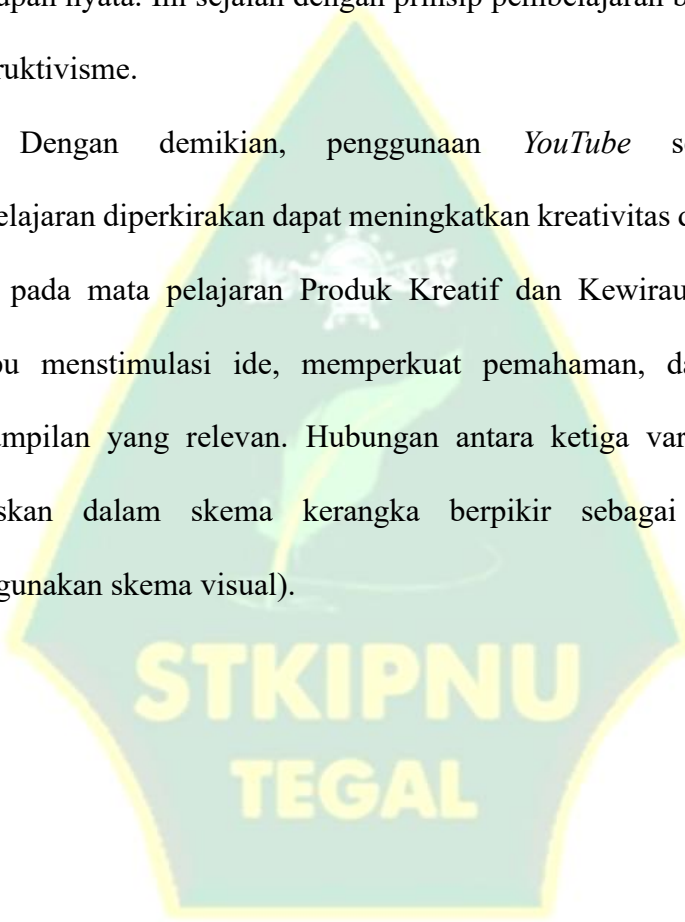
YouTube merupakan media yang mendukung pendekatan konstruktivistik karena menyediakan berbagai konten edukatif yang kreatif dan aplikatif. Dengan format audiovisual, *YouTube* menghubungkan teori di kelas dengan praktik nyata, sehingga membantu siswa memahami materi secara konkret. Media ini juga cocok untuk berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, *YouTube* sangat relevan karena menyajikan contoh langsung tentang praktik bisnis, inovasi produk, strategi pemasaran, hingga kisah wirausaha sukses. Hal ini

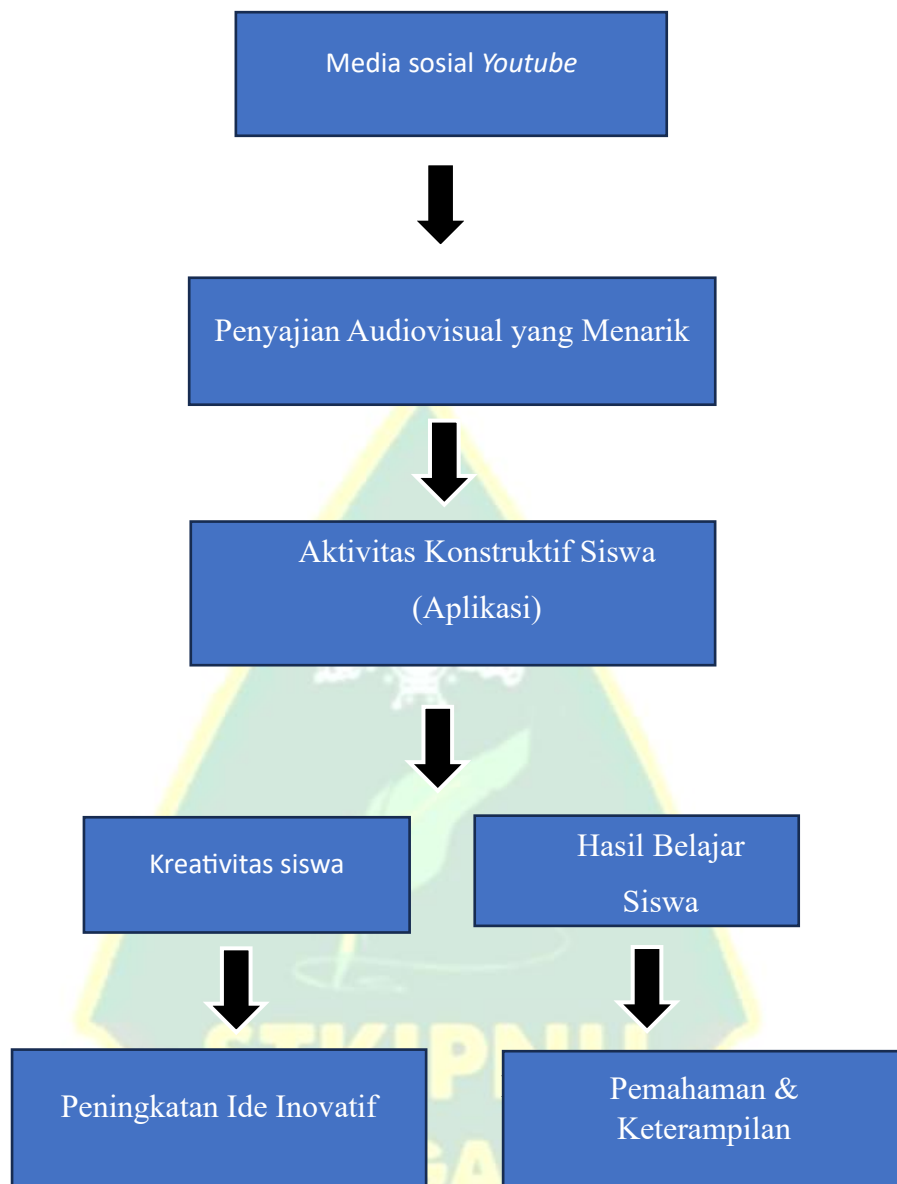
tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga menginspirasi siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan berpikir kritis.

Lebih dari itu, *YouTube* juga berpengaruh pada hasil belajar. Video yang menarik dan sesuai konteks membantu siswa memahami materi lebih mudah, meningkatkan daya ingat, dan mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna dalam konstruktivisme.

Dengan demikian, penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran diperkirakan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, karena mampu menstimulasi ide, memperkuat pemahaman, dan membentuk keterampilan yang relevan. Hubungan antara ketiga variabel ini dapat dijelaskan dalam skema kerangka berpikir sebagai berikut (jika menggunakan skema visual).

The logo of STKIPNU TEGAL is a green shield-like shape with a yellow border. Inside the shield, there is a stylized sun or flower-like symbol at the top. Below the symbol, the text "STKIPNU" is written in large, bold, yellow capital letters, and "TEGAL" is written in smaller, bold, yellow capital letters below it.

**STKIPNU
TEGAL**



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan akan dipaparkan sebagai acuan dan landasan dalam melaksanakan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut dapat

memberikan wawasan dan informasi yang berharga untuk memperkuat kerangka penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Ruwi Aldi Sahara, 2023 dengan judul Penggunaan media sosial *Youtube* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Barek Pucanganom Kebonsari Madiun, objek penelitian Peserta didik kelas IV di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah. Hasil penelitian Penggunaan media *Youtube* meningkatkan pemahaman serta keterkaitan yang dinilai sangat tepat sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. (menggunakan penelitian kualitatif).

Kebaruan penelitian ini adalah Penelitian ini memberikan perspektif unik tentang penggunaan *YouTube* sebagai alat pembelajaran dalam konteks khusus Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah (Sekolah Dasar Islam) di daerah pedesaan Madiun, Indonesia. Sementara penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi dampak *YouTube* pada berbagai mata pelajaran, penelitian ini berfokus pada penerapannya dalam meningkatkan hasil pembelajaran dalam "Seni Budaya dan Prakarya" untuk siswa kelas empat dalam lingkungan pendidikan khusus ini. Pendekatan kualitatif, yang menggunakan fenomenologi, memungkinkan pemahaman mendalam tentang pengalaman hidup guru dan siswa, memberikan wawasan yang kaya tentang implementasi praktis dan manfaat yang dirasakan dari *YouTube* sebagai alat pedagogis dalam konteks ini.

Penelitian ini juga menyoroti tantangan dan solusi khusus yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan *YouTube* ke dalam praktik mengajar mereka, menawarkan panduan praktis yang berharga bagi para pendidik dalam lingkungan yang serupa.

2. Nauli Regita Arulantri, 2024 dengan judul Pengaruh media pembelajaran video *Youtube* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas V di MI Raudlatul Falah Turen, objek penelitian Siswa kelas V di MI Raudlatul Falah Turen. Hasil penelitian Media video *Youtube* memiliki pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar seni rupa dari hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media video *Youtube* dan kelas kontrol. (menggunakan pendekatan kuantitatif). Kebaruan penelitian ini adalah Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan meneliti dampak media video *YouTube* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dalam konteks khusus pendidikan seni rupa kelas lima di MI Raudlatul Falah Turen. Sementara penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan *YouTube* dalam pendidikan, penelitian ini secara unik berfokus pada efek gabungannya terhadap motivasi dan hasil belajar dalam mata pelajaran seni rupa tertentu di lingkungan sekolah dasar Islam. Lebih jauh, penelitian ini mengukur efektivitas media *YouTube* dengan membandingkannya dengan metode diskusi kelompok konvensional, memberikan bukti empiris atas potensi manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja

akademis dalam seni rupa. Penggunaan model PBL bersama dengan video *YouTube* juga menambah lapisan inovasi pada penelitian ini.

3. Sinta Agustina, 2021 dengan judul Pengaruh penggunaan media sosial terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran B. Indonesia kelas IX SMP 6 kota Bengkulu objek penelitian Siswa kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu. Hasil penelitian Media sosial *YouTube* dan *WhatsApp* memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Secara individual, *YouTube* memiliki pengaruh sebesar 52,1 persen terhadap kreativitas siswa, sedangkan *WhatsApp* memiliki pengaruh sebesar 50,1 persen. Ketika digunakan bersama-sama, *YouTube* dan *WhatsApp* memiliki pengaruh sebesar 65,4 persen terhadap kreativitas siswa. (menggunakan metode kuantitatif)

Kebaruan penelitian ini adalah Penelitian ini menyelidiki pengaruh media sosial (*YouTube* dan *WhatsApp*) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks tertentu (siswa kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu). Meskipun penggunaan media sosial dalam pendidikan bukanlah hal yang sepenuhnya baru, penelitian ini berfokus pada kombinasi *platform* tertentu (*YouTube* dan *WhatsApp*) dan mata pelajaran tertentu (Bahasa Indonesia) dalam lokasi geografis yang ditentukan. Pendekatan lokal ini, yang meneliti dampak pada kreativitas, dapat menawarkan wawasan unik yang relevan dengan wilayah dan bidang pelajaran tersebut. Penelitian ini juga mengukur dampak

individual dan gabungan dari *platform-platform* ini, dengan memberikan persentase pengaruh tertentu pada kreativitas siswa.

4. Dedi Rore Poting, 2021 dengan judul Pengaruh penggunaan media sosial *Youtube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) kelas IV di SDN Nunu, Objek penelitian Siswa kelas IV di Sdn Nunu. Hasil penelitian erdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media sosial *YouTube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SDN Nunu. Hal ini dibuktikan dengan hasil *uji T* yang menunjukkan bahwa nilai *T* hitung (5,280) lebih besar dar ipada *T tabel* (2,048), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. (menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen).

Kebaruan penelitian ini adalah Penelitian ini menawarkan investigasi terfokus ke dalam penggunaan *YouTube* sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks khusus pendidikan Seni, Budaya, dan Kerajinan (SBdP) kelas empat di Sd N Nunu. Kebaruan penelitian ini terletak pada perbandingan langsung antara kelompok eksperimen yang menggunakan *YouTube* dengan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji kreativitas figuratif untuk mengukur dampak *YouTube* pada kreativitas siswa. Penelitian ini juga memberikan bukti statistik spesifik (hasil *uji-T*) untuk mendukung kesimpulannya tentang efektivitas *YouTube* dalam lingkungan pendidikan khusus ini.

5. Maria Florida Tuto, Andri Fransiskus G, Didik Iswahyudi 2024 dengan judul Pengaruh pemanfaatan media sosial *Youtube* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata Pelajaran pendidikan pancasila di SMP Negeri 17 malang. Objek penelitian Terdapat pengaruh media sosial youtube terhadap kreativitas belajar pesertadidik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Smp Negeri 17 Malang.

Kebaruan penelitian ini bahwa siswa SMP Negeri 17 Malang meningkatkan kreativitas belajar mereka dalam pendidikan Pancasila dengan menggunakan *YouTube*. Para peneliti menemukan dampak positif yang signifikan, membuktikan bahwa tutorial video dan sumber daya daring dapat membuat pendidikan kewarganegaraan menjadi menarik dan menyenangkan.

2.4 Hipotesis

Menurut Notoadmojo (2010) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan pernyataan awal dari peneliti ketika peneliti melakukan penelitian. Di dalam hipotesis mengandung variabel yang akan diteliti. Pernyataan hipotesis mengarahkan peneliti untuk menentukan desain penelitian, teknik pengambilan sampel, pengumpulan dan metode analisis data. Pernyataan hipotesis harus dapat di uji pada variabel-variabel penelitian yang digunakan. Dalam perumusan hipotesis harus ditulis secara jelas dan mudah untuk dipahami yaitu (1) hipotesis harus dalam bentuk pernyataan (statetment), bukan dalam kalimat tanya (2) hipotesis timbul dari suatu ilmu pengetahuan yang diteliti berkaitan langsung dengan ilmu

dilapangan baik yang sedang atau akan diteliti (3) hipotesis harus dapat diuji dan diukur serta dapat dibandingkan, hipotesis yang tidak jelas pengukurannya akan sulit untuk mencapai hasil yang objektif (4) hipotesis harus ditulis dengan jelas, tegas dan terbatas agar tidak menimbulkan perbedaan pengertian dan tidak terlalu luas sifatnya”. (Purwanza et al., 2022)

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. H_0 : Media sosial *YouTube* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.
 H_2 : Media sosial *YouTube* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.
2. H_0 : Media sosial *YouTube* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.
 H_2 : Media sosial *YouTube* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.
3. H_0 : Media sosial *YouTube* tidak meningkatkan secara signifikan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.

H₃ : Media sosial *YouTube* meningkatkan secara signifikan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Sugiyono (2019:16) menyatakan “penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kuantitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada *generalisasi*”. (Tampubolon, 2023)

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan ilmiah yang sistematis untuk memahami fenomena sosial atau alam dengan menggunakan data numerik. Melalui pengumpulan dan analisis data yang akurat, penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian dengan menggunakan teori dan pengalaman empiris sebagai landasan. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti dapat melakukan analisis deskriptif untuk mengukur tingkat suatu variabel pada populasi atau sampel, analisis korelasi untuk melihat hubungan antara dua variabel atau lebih, atau analisis asosiatif untuk mencari hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel terkait. Dengan menggunakan metode statistik yang tepat, penelitian kuantitatif dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan objektif tentang fenomena yang diteliti. Melalui penelitian kuantitatif,

peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang lebih akurat dan dapat diandalkan tentang fenomena sosial atau alam, sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan dan pengembangan teori yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang sangat berguna dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. (Purwanza et al., 2022)

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Grafika Jatinegara yang berlokasi di Desa Lebakwangi, Kecamatan Jatinegara, Kabupaten Tegal Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2025.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah eksperimental dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini akan membandingkan hasil kreativitas dan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media sosial *Youtube* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media sosial *Youtube*. Dengan menggunakan desain eksperimen, seperti *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media sosial *Youtube*, serta kesimpulan menarik yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. (ARULANTRI, 2024)

Tabel 3.1 *Pretest* dan *posttest*

kelompok	<i>Pretest</i>	perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	01	X	02

Keterangan :

X = Ada treatment atau perlakuan menggunakan media sosial *Youtube*

01 = Hasil eksperimen *pretest*

02 = Hasil eksperimen *posttest*

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Identifikasi Variabel

Penelitian memerlukan objek yang jelas untuk dikaji. Objek ini bisa berupa individu, objek fisik, transaksi, atau peristiwa tertentu. Kumpulan objek ini disebut populasi. Peneliti berfokus pada satu atau lebih atribut atau sifat tertentu dari objek tersebut, yang dikenal sebagai variabel. Variabel adalah karakteristik yang dapat berbeda-beda di antara objek dalam populasi. Contohnya, berat badan, motivasi, dan persepsi adalah variabel karena nilai atau ukuran mereka dapat bervariasi antara satu individu dengan individu lainnya. Variabel penelitian harus memiliki variasi yang memadai untuk memungkinkan analisis yang lebih mendalam. (Purwanza et al., 2022)

Adapun variabel penelitian diantaranya berikut :

1. Variabel Independen

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau memiliki dampak pada variabel lain. Perubahan pada variabel bebas dapat mempengaruhi hasil atau variabel lain yang sedang diteliti.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Perubahan pada variabel bebas dapat mempengaruhi nilai atau hasil dari variabel terikat. Dalam notasi statistik, variabel terikat sering dilambangkan sebagai Y. (Purwanza et al., 2022)

Berdasarkan dari judul penelitian ini, “Pengaruh Media Sosial *Youtube* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI SMK Grafika Jatinegara” Penelitian ini akan meneliti dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel Bebas (X): Media Sosial *YouTube*
2. Variabel Terikat (Y): Kreativitas (Y_1) dan Hasil Belajar (Y_2)

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Sosial *YouTube* (X) terhadap Kreativitas (Y_1) dan Hasil Belajar Siswa (Y_2).

3.4.2 Definisi Operasional

Tabel 3.2 Definisi Operasional

No.	Variabel	Indikator	Capaian
1.	Media sosial youtube (X)	- Kualitas visual, audio, dan isi video pembelajaran. - Ketersediaan konten yang relevan dan sesuai dengan kurikulum. - Kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan konten melalui komentar, like, dan subscribe. - Kemudahan akses ke platform YouTube bagi siswa.	- Meningkatnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. - Meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. - Meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. - Meningkatnya motivasi siswa untuk belajar.
2.	Kreativitas (Y ₁)	- Kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide atau solusi. - Kemampuan siswa untuk menghasilkan berbagai jenis ide atau solusi. - Kemampuan siswa untuk menghasilkan ide atau solusi yang unik dan baru. - Kemampuan siswa untuk mengembangkan dan memperluas ide atau solusi.	- Meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. - Meningkatnya kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. - Meningkatnya kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. - Meningkatnya nilai atau skor rata-rata siswa pada mata pelajaran.
3.	Hasil belajar (Y ₂)	- Meningkatnya nilai atau skor rata-rata siswa pada mata pelajaran. - Kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan konsep-konsep yang diajarkan. - Kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata.	- Siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. - Meningkatnya kemampuan kognitif siswa, seperti pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. - Meningkatnya kemampuan afektif siswa, seperti sikap, motivasi, dan minat.

		- Kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi.	- Meningkatnya kemampuan psikomotorik siswa, seperti keterampilan dan kemampuan fisik.
--	--	--	--

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah secara umum yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari lalu dibuat kesimpulannya (Sugiyono, 2020:126). Sedangkan Ferdinand (2014:171) mengatakan bahwa populasi merupakan gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa, hal atau orang yang mempunyai karakteristik yang sama (Tampubolon, 2023). Dapat disimpulkan populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang memiliki ciri-ciri tertentu yang menjadi fokus penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMK Grafika Jatinegara. Berikut tabel jumlah siswa yang akan menjadi populasi di kelas XI SMK Grafika Jatinegara. (Tampubolon, 2023)

Tabel. 3.3 Populasi di kelas XI SMK Grafika Jatinegara

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	XI TKJ	34 siswa
2.	XI TKR	10 siswa
3.	XI AKL	3 siswa
Jumlah		47 siswa

3.5.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:127), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sama halnya dengan Ferdinand (2014:171) yang menyatakan bahwa sampel merupakan subset dari populasi yang terdiri dari beberapa anggota populasi tersebut. Dapat disimpulkan Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk di analisis dalam penelitian. Peneliti mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sampel yaitu 3 kelas diantaranya XI tkj 34 siswa, XI tkr 10 siswa, dan XI akl 3 siswa dengan jumlah 47 siswa.

Tabel 3.4 Sampel di kelas XI SMK Grafika Jatinegara

No.	Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah sampel ditentukan
1.	Kelas XI Tkj	34 siswa	Kelas XI Tkj, XI Tkr, dan XI Akl berjumlah 47 siswa
2.	Kelas XI Tkr	10 siswa	
3.	Kelas XI Akl	3 siswa	
Jumlah populasi		47 Siswa	

3.6 Metode dan Alat Pengumpulan Data

3.6.1 Metode Pengumpulan Data dan Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian “Pengaruh Media Sosial *Youtube* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan di Kelas XI SMK Grafika Jatinegara”. Metode dan alat pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebagai pengamatan langsung (*direct observation*), penelitian ini dilakukan di SMK Grafika Jatinegara mengenai pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

2. Metode Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Terdiri dari beberapa pertanyaan yang dibagikan kepada responden dan dipergunakan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan variabel media sosial *Youtube* terhadap kreatifitas siswa pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Dalam analisis kuantitatif, penelitian dilakukan dengan memberikan skor sebagai berikut:

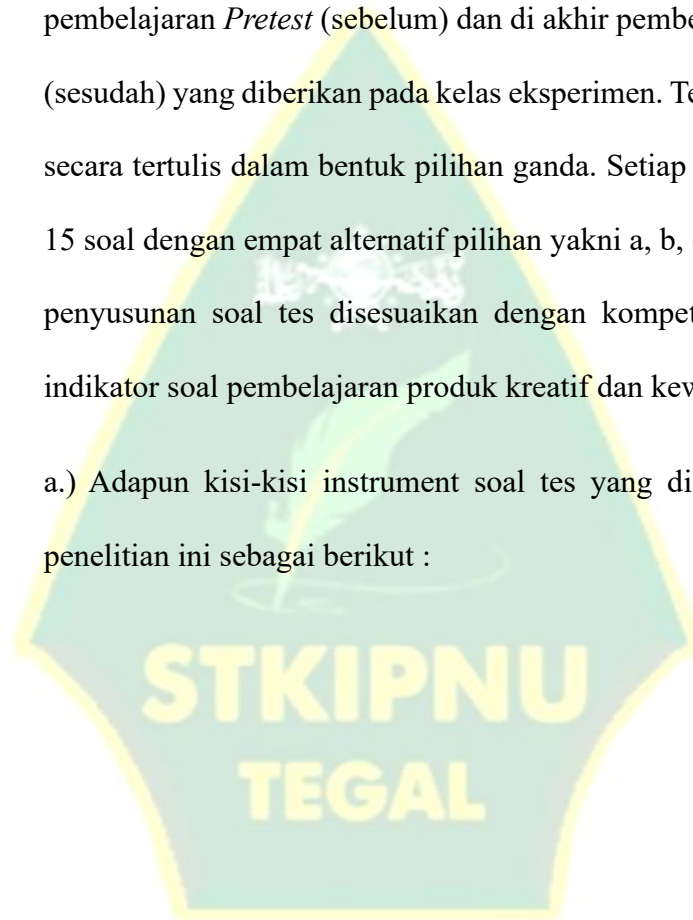
Tabel 3.5 Skor Angket

Kategori	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak setuju	2
Tidak setuju	1

3. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa yang bersifat untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Tes dilakukan sebanyak 3 kali yakni pada awal pembelajaran *Pretest* (sebelum) dan di akhir pembelajaran *posttest* (sesudah) yang diberikan pada kelas eksperimen. Tes ini digunakan secara tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Setiap soal terdiri dari 15 soal dengan empat alternatif pilihan yakni a, b, c, dan d. Dalam penyusunan soal tes disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator soal pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

a.) Adapun kisi-kisi instrument soal tes yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :



Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Jumlah soal
1.	Memahami konsep prototipe produk kreatif	Siswa dapat menjelaskan pengertian dan tujuan dari pembuatan prototipe	Pengertian & tujuan prototipe	C2 (Memahami)	2
2.	Mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan prototipe	Siswa dapat memilih alat dan bahan yang sesuai untuk membuat prototipe	Alat dan bahan	C3 (Menerapkan)	3
3.	Merancang desain prototipe	Siswa dapat menyusun langkah-langkah dalam merancang prototipe	Desain prototipe	C3 (Menerapkan)	3
4.	Mengevaluasi hasil prototipe	Siswa dapat menilai prototipe berdasarkan kriteria efektivitas dan fungsional	Evaluasi hasil prototipe	C4 (Menganalisis)	3
5.	Menyusun laporan pembuatan prototipe	Siswa dapat mengurutkan tahapan pembuatan prototipe dalam bentuk laporan	Laporan pembuatan	C2 (Memahami)	2
6.	Menjelaskan manfaat prototipe dalam dunia usaha	Siswa dapat mengidentifikasi peran prototipe dalam pemasaran atau produksi massal	Manfaat prototipe	C2 (Memahami)	2

4. Dokumentasi:

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah ada dalam gambar misalnya dapat berupa foto. Ataupun foto atau skema seperti : profil sekolah, sarana dan prasarana, serta jumlah responden/siswa yang akan dijadikan subjek penelitian dan gambar-gambar saat penelitian berlangsung.

3.6.2 Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan agar memperoleh data yang objektif yang memerlukan hasil untuk kesimpulan penelitian yang objektif. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data tentang Media sosial *Youtube* di kelas XI.
2. Data tentang kreativitas
3. Data hasil belajar dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XI.

Untuk mengumpulkan data tentang media sosial *Youtube* (X) dan Kreatifitas (Y_1) menggunakan kuisisioner / angket, sedangkan hasil belajar (Y_2) melalui dokumentasi nilai ulangan harian.

3.1 Validitas dan Reabilitas

3.1.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah konsep yang merujuk pada sejauh mana suatu instrumen pengukuran (seperti tes atau kuesioner) dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan akurat dan tepat. Suatu instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika mampu memberikan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran dan mencerminkan keadaan sebenarnya dari objek yang diukur. Dengan kata lain, instrumen tersebut efektif dalam mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur tanpa bias atau kesalahan yang signifikan. Validitas merupakan aspek penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan dan relevan dengan tujuan penelitian. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS dengan kriteria nilai r hitung harus lebih besar dari nilai r tabel serta nilai signifikan dibawah 0,05 maka data dikategorikan valid. (Ramadhan et al., 2024).

Pengujian validasi pada penelitian ini menggunakan validitas dengan rumus :

$$Rbis(i) = \frac{Xi - Xt}{St} \sqrt{\frac{Pi}{Qi}}$$

Keterangan :

X_i = rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir ke i .

X_t = rata-rata skor total semua responden.

S_t = standar deviasi skor total semua responden.

p_i = proporsi jawaban yang benar untuk butir ke i .

q_i = proporsi jawaban yang salah untuk butir ke i .

3.1.2 Reabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah konsep yang mengacu pada sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan konsisten. Suatu pengukuran dianggap reliabel jika memberikan hasil yang relatif sama ketika diulang pada kelompok subjek yang sama, dengan asumsi bahwa aspek yang diukur belum berubah. Dengan kata lain, reliabilitas mencerminkan kestabilan dan konsistensi hasil pengukuran. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Nilai r hitung direpresentasikan oleh angka *alpha*. Suatu instrumen dikategorikan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan lebih besar dari 0,60, yang menunjukkan bahwa kuesioner tersebut layak digunakan untuk penelitian. (Ramadhan et al., 2024)

Dalam pengujian reabilitas data, penelitian akan menggunakan rumus *alpha cronbach* untuk menghitung reabilitas data penelitian instrumen yang akan digunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Adapun rumus *Alpha Cronbach* :

$$R_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right]$$

Keterangan:

ri : koefisien reliabel

k : banyaknya butir soal

1 : bilangan konstan

ab : jumlah varian skor dari masing-masing butir soal

at : variabel total

3.8 Teknik Uji Analisis Data

3.8.1 Uji Asumsi Klasik

3.8.1.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:161) menjelaskan bahwa “tujuan dari *uji normalitas* adalah untuk menilai apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mengikuti distribusi normal. Metode yang digunakan untuk *uji normalitas* ini adalah rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro wilk*, dengan kriteria bahwa data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, dan sebaliknya, jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal”. (Aditiya et al., 2023)

3.8.1.2 Uji Heterokedasitas

Uji heterokedastisitas adalah untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual pada suatu pengamatan ke pengamatan lainnya. Untuk medeteksi ada atau tidaknya *heteroskedastisitas* dalam suatu model *regresi linear berganda*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *Uji Glejser*. Adapun kriteria pengujian ini yaitu jika nilai signifikansi dari regresi ini lebih besar dari tingkat *alpha* (biasanya 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat *alpha*, maka ada indikasi *heteroskedastisitas*. (Summayan, 2020)

3.8.1.3 Uji Multikolinieritas

Uji Multikolineritas adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya hubungan yang tinggi dari variabel-variabel bebas yang ada di dalam suatu model *regresi linear berganda*. Jika terdapat hubungan yang tinggi di antara variabel-variabel bebasnya, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikatnya menjadi terganggu. Untuk menghasilkan data yang akurat dan representatif maka harus terhindar dari *multikolinieritas*. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS dengan melihat nilai *Variance inflation*

factor (VIF) dan *Tolerance*. Adapun kriteria untuk pengujian multikolinieritas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *VIF* lebih kecil dari 10 atau nilai *Tolerance* lebih besar dari 0.10 maka tidak terjadi multikolinieritas
2. Jika *VIF* lebih besar dari 10 atau nilai *Tolerance* lebih kecil dari 0.10, maka dapat disimpulkan terjadi *multikolinearitas*.

(Setya Budi et al., 2024)

3.8.2 Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut Nugraha (2022) menyatakan bahwa “*uji regresi linier sederhana* untuk mengetahui ada tidaknya variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen” (Ummah, 2019).

Rumus *regresi sederhana* adalah :

$$Y_1 = a + b_1 X_1 + e$$

$$Y_2 = a + b_2 X_2 + e$$

Keterangan :

Y_1 = Variabel terikat kreativitas

a = konstanta

b_1 = koefisien regresi untuk

X_1 = Media sosial youtube

Y_2 = Hasil belajar

e = *error trem* (kesalahan prediksi)

3.8.2.1 Uji t (Uji Parsial)

Uji t (uji parsial) merupakan pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial atau masing-masing. Pengujian ini dilakukan untuk menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media sosial *Youtube* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Adapun kriteria pengujian *uji t* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai (*Sig*) yang diperoleh dari *uji t* lebih kecil dari tingkat signifikansi ($\alpha = 0.05$), maka H_0 ditolak, yang berarti variabel independen tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen secara parsial.
2. Jika nilai *sig.* lebih besar dari tingkat signifikansi, maka H_0 diterima, yang berarti variabel independen tersebut tidak berpengaruh signifikan secara parsial. (Summayan, 2020)

3.8.2.2 Uji F (Simultan)

Menurut Imam Ghozali (2011), *uji F* pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Pengambilan

keputusan ini berdasarkan perbandingan nilai F_{hitung} dengan melihat tingkat signifikansinya, kemudian membandingkan dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan (5 persen atau 0,05). Dengan derajat keyakinan tertentu, jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 diterima. (Summayan, 2020)

3.8.2.3 Uji R Square

Uji r square bertujuan mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan 1. Nilai R^2 yang kecil dapat diartikan bahwa kemampuan menjelaskan variabel-variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat sangat terbatas. Sedangkan nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat. (Summayan, 2020)

3.8.3 Uji Paired T tes

Untuk menguji pengaruh secara individual penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar. Uji ini menggunakan *Paired Sampel T tes* dengan bantuan SPSS. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan treatment (*pretest*) dengan rata-rata nilai setelah diberikan

treatment (*posttest*) dengan menggunakan media sosial *Youtube*.

Hipotesis yang digunakan adalah:

- a) H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan rata-rata nilai *posttest*.
- b) H_1 : ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan rata-rata nilai *posttest*

Adapun pengambilan keputusan pada pengujian ini yaitu: (Ummah, 2019).

- a) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- b) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. (Aditiya et al., 2023)

3.8.4 Uji *N Gain*

Skor *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol dibandingkan untuk menentukan *N-gain*. Rumus faktor *g* (juga dikenal sebagai *N-gain*) dapat digunakan untuk menentukan peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran. (Aditiya et al., 2023)

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun tabel klasifikasi nilai *N Gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori nilai *N Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 1998)

3.9 Prosedur Penelitian

Penulis melakukan langkah-langkah ini untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Berikut beberapa langkah-langkah yang peneliti laksanakan:

1. Langkah I

- a. Persiapan
- b. Mengajukan surat izin penelitian dari STKIPNU Kab. Tegal untuk mengadakan penelitian di SMK Grafika Jatinegara.
- c. Melakukan Observasi serta pengamatan melalui guru dan siswa di SMK Grafika Jatinegara sebagai objek penelitian.

2. Langkah II

- a. Menguji Instrumen penelitian
- b. Uji Validitas dan uji reabilitas instrumen penelitian

3. Langkah III

Dilangkah ini peneliti memberikan angket kuesioner kepada siswa kelas XI SMK Grafika Jatinegara.

4. Langkah IV

Di fase ini data diperoleh dapat dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan teknik analisis data.

5. Langkah V Kesimpulan

Kesimpulan diperoleh sesudah hasil klarifikasi data diketahui sehingga dapat disimpulkan seberapa pengaruh media sosial *Youtube* pada kreativitas serta hasil belajar siswa.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Grafika Jatinegara, yang berlokasi di Jatinegara pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 47 siswa. Penelitian yang dilakukanguna untuk memperoleh kreativitas dan hasil belajar *pretest* dan *posttest* pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial *YouTube* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, khususnya pada kelas XI. Penelitian yang dilaksanakan termasuk eksperimen. Hal ini dikarenakan bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat serta bagaimana pengaruh dari setelah melakukan perlakuan pada kelas eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu salah satu bentuk dari desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam desain ini, subjek penelitian hanya terdiri dari satu kelompok yang diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan dan perubahan skor yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan mulai dari 14–25 Mei 2025. Pada tanggal 14 Mei peneliti mengantarkan surat izin penelitian di SMK Grafika Jatinegara. Sedangkan pada tanggal berikutnya peneliti melakukan observasi serta pengamatan melalui guru dan siswa di SMK Grafika Jatinegara sebagai objek penelitian. Peneliti melakukan dengan siswa selama 3 kali pertemuan. Hal ini tentu menyesuaikan pembelajaran dengan buku pegangan guru, peneliti menyesuaikan materi untuk disampaikan kepada siswa. Sebelum melaksanakan perlakuan peneliti memberikan tes terlebih dahulu *pretest* setelah itu peneliti melanjutkan dengan penerapan media sosial *Youtube* pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan diakhiri memberikan *posttest* untuk kelas perlakuan eksperimen tersebut. Tes yang diberikan ialah pilihan ganda sebanyak 15 butir soal.

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Pretest*

Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu mengerjakan soal *pretest* untuk mengukur tingkat awal kreativitas dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Tes ini berfungsi sebagai acuan untuk membandingkan dengan hasil belajar setelah perlakuan.

2. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Setelah *pretest* dilaksanakan, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial *YouTube*. Perlakuan ini dilakukan dalam beberapa pertemuan, di mana siswa diarahkan untuk menonton dan mempelajari video pembelajaran yang telah dipilih atau dibuat oleh peneliti terkait materi kewirausahaan, inovasi produk, dan proses kreatif dalam bisnis. Video-video tersebut dirancang untuk menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan menstimulasi kreativitas siswa dalam berpikir dan berkarya.

3. *Posttest*

Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, siswa kembali diberikan tes yang sama atau setara dengan *pretest*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran melalui media sosial *YouTube*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Grafika Jatinegara tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 37 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, dengan pertimbangan bahwa siswa kelas XI sudah memiliki pengalaman belajar yang cukup di bidang kewirausahaan dan telah mengenal penggunaan teknologi serta media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat mengetahui sejauh mana pengaruh media sosial *YouTube* dalam meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa, yang menjadi dua fokus utama dalam penelitian ini.

4.2 Gambaran Umum Variabel

4.2.1 Data Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa diukur menggunakan angket dengan skala *Likert* sebanyak 10 butir pernyataan. Setiap butir dinilai dengan rentang skor 1 hingga 5. Jumlah responden sebanyak 47 siswa.

Tabel 4.1 Data Statistik Angket Kreativitas

Statistik	Skor minimum	Skor Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Total Skor Kreativitas	25	50	44.00	4.18

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

4.2.2 Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 47 siswa. Setiap siswa mengerjakan 15 soal pilihan ganda sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media sosial *YouTube*. Berikut adalah hasil deskripsi statistik dari nilai tersebut:

Tabel 4.2 *Pretest* dan *posttest* hasil belajar

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	47	47
Nilai Tertinggi	73	95
Nilai Terendah	35	65
Rata-rata	53.06	79.04
Standar Deviasi	10.74	7.68

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Terlihat bahwa terjadi kenaikan rata-rata nilai dari 53.06 pada saat *pretest* menjadi 79.04 pada saat *posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media *YouTube*.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan pada instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment*, dengan jumlah responden sebanyak 47 orang. Berdasarkan nilai *r* tabel pada taraf signifikansi 5 persen ($\alpha = 0.05$) dengan $n = 47$, diperoleh *r* tabel sebesar 0,288. Berikut perhitungan butir kuesioner dengan bantuan SPSS *Statistics 25* diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Media Sosial *Youtube*

No.	Item	rhitung	Sig.	Validitas
1	X_1	0.625	0.000	Valid
2	X_2	0.578	0.000	Valid
3	X_3	0.536	0.000	Valid
4	X_4	0.591	0.000	Valid
5	X_5	0.600	0.000	Valid
6	X_6	0.587	0.000	Valid
7	X_7	0.540	0.000	Valid
8	X_8	0.579	0.000	Valid
9	X_9	0.593	0.000	Valid
10	X_10	0.585	0.000	Valid

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Hasil analisis menunjukan seluruh nilai korelasi melebihi r tabel (0.288) dan signifikan pada taraf 1 persen maupun 5 persen, maka seluruh item dinyatakan valid. Artinya, setiap item dalam instrumen ini mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur, yaitu sejauh mana siswa menggunakan media sosial *YouTube*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen kuesioner variabel media sosial *YouTube* memenuhi syarat validitas dan dapat digunakan untuk keperluan analisis data dalam penelitian ini.

Setelah dilakukan uji validitas terhadap instrumen variabel media sosial *YouTube*, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas pada instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel

keaktivitas siswa. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam kuesioner kreativitas benar-benar mampu merepresentasikan aspek-aspek yang ingin diukur sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Berikut perhitungan butir kuesioner dengan bantuan SPSS *Statistics* 25 diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Kreativitas

No.	Item	rhitung	Sig.	Validitas
1	Y1_1	0.749	0.000	Valid
2	Y1_2	0.564	0.000	Valid
3	Y1_3	0.578	0.000	Valid
4	Y1_4	0.584	0.000	Valid
5	Y1_5	0.595	0.000	Valid
6	Y1_6	0.554	0.000	Valid
7	Y1_7	0.536	0.000	Valid
8	Y1_8	0.558	0.000	Valid
9	Y1_9	0.569	0.000	Valid
10	Y1_10	0.557	0.000	Valid

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan (Y1_1 sampai Y1_10) memiliki nilai korelasi terhadap skor total di atas r tabel dan signifikan pada taraf 5 persen. Nilai korelasi masing-masing item berkisar antara 0.536 hingga 0.749, dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan kuesioner kreativitas pada instrumen ini adalah valid dan layak digunakan dalam penelitian.

4.3.2 Hasil Uji Reabilitas

Berikut ini perhitungan reabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan SPSS *Statistics* 25 diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas Media Sosial Youtube

Reability	Statistics
Cronbach's Alpha	N of Items
0.781	10

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS *Statistics* 25, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,781 dari 10 item pernyataan yang diuji. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik karena telah memenuhi kriteria reliabilitas. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Interpretasi dari hasil tersebut adalah bahwa seluruh item dalam kuesioner saling mendukung dan mampu mengukur variabel secara konsisten, sehingga respon yang diberikan oleh peserta cenderung stabil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian

ini reliabel dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data selanjutnya.

Setelah dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen pada variabel media sosial *YouTube*, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk instrumen variabel kreativitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana item-item pernyataan pada kuesioner kreativitas memiliki konsistensi internal dan dapat diandalkan sebagai alat ukur dalam penelitian ini

Berikut ini perhitungan reabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan *SPSS Statistics 25* diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Reabilitas Kreativitas

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.845	10

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Berdasarkan hasil analisis terhadap instrumen penelitian yang terdiri dari 10 butir pernyataan (Y1_1 hingga Y1_10), dilakukan uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan jumlah responden sebanyak 47 siswa. Hasil menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai korelasi terhadap skor total lebih besar dari r tabel (0,288) dan signifikan pada taraf 5 persen ($Sig. < 0,05$). Nilai korelasi berkisar antara 0.536 hingga 0.749. Dengan

demikian, seluruh butir instrumen dinyatakan valid karena mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi antar-item dalam instrumen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,845, yang berada di atas batas minimal reliabilitas sebesar 0,70. Berdasarkan interpretasi nilai tersebut, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel, artinya memiliki konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini telah memenuhi syarat kualitas pengukuran, sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel secara akurat dan konsisten.

4.3.3 Hasil Uji Prasyarat

4.3.3.1 Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kreativitas

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas (y1)	.146	47	.014	.831	47	.000

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada variabel kreativitas siswa berdistribusi normal atau

tidak, sebagai salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik. Pengujian dilakukan menggunakan dua metode, yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, dengan jumlah sampel sebanyak 47 responden.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa nilai signifikansi pada uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebesar 0,014, dan nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* adalah sebesar 0,000. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas. Berikut ini hasil dari uji normalitas dengan bantuan SPSS 25:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar awal	.093	47	.200*	.963	47	.145
hasil belajar akhir	.143	47	.017	.965	47	.172

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar awal (*pretest*) dan hasil belajar akhir (*posttest*) berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi pada hasil belajar awal adalah 0,145 dan pada hasil belajar akhir sebesar 0,172. Kedua nilai ini lebih

besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal.

Pada uji *Kolmogorov-Smirnov* nilai signifikansi untuk hasil belajar akhir adalah 0,017 (kurang dari 0,05), namun karena jumlah sampel kurang dari 50, maka acuan utama yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan uji statistik parametrik.

4.3.3.2 Hasil Uji Heteroskedasitas

Tabel 4.9 Hasil Uji Heteroskedasitas Media Sosial Youtube

		Coefficients ^a				
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.239	.773		1.603	.116
	Media sosial Youtube	.009	.010	.139	.944	.350

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji heteroskedastisitas untuk mengetahui apakah dalam model regresi terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji heteroskedastisitas adalah *uji Glejser*, yaitu dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen.

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) untuk variabel media sosial *YouTube* sebesar 0,350. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,350 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi ini.

Dengan kata lain, residual menyebar secara homogen (konstan), sehingga model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut. Berikut ini hasil dari uji normalitas dengan bantuan SPSS 25:

Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kreativitas

		Coefficients ^a				
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
Model		B	Std.Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.113	.780		1.427	.161
	kreativitas	.010	.005	.117	.773	.443

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel kreativitas (Y_1) terhadap hasil belajar siswa (Y_2).

Artinya, setiap peningkatan satu satuan pada variabel kreativitas akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,010 satuan. Meskipun koefisien regresi menunjukkan arah

pengaruh yang positif, namun hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,443, yang lebih besar dari 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada penelitian ini.

4.3.3.3 Hasil Uji Multikolinearitas

Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinearitas

		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	X	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y1

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang sangat kuat antar variabel independen dalam model regresi, yang dapat mengganggu keakuratan estimasi koefisien regresi. Dalam pengujian ini digunakan dua indikator, yaitu nilai *Tolerance* dan *VIF* (*Variance Inflation Factor*).

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Tolerance* sebesar 1.000 dan nilai *VIF* sebesar 1.000 untuk variabel X Media Sosial *YouTube*. Nilai *Tolerance* yang lebih besar dari 0,10 dan nilai *VIF* yang kurang dari 10 menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam model regresi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel media sosial *YouTube* tidak memiliki korelasi yang tinggi dengan variabel bebas lainnya, dan model regresi yang digunakan bebas dari masalah *multikolinearitas*.

4.3.4 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi linear sederhana Kreativitas

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	34.244	4.736		7.231	.000
	Media sosial Youtube	.246	.118	.296	2.076	.044

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media sosial *YouTube* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,246 berarti bahwa setiap peningkatan penggunaan media sosial *YouTube* akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,246 poin.

Maka, nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,044 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Artinya, media sosial *YouTube* benar-benar memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media sosial *YouTube* merupakan salah satu

faktor yang dapat mendorong tumbuhnya kreativitas dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.

Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi linear sederhana Hasil Belajar

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	100.038	8.549		11.701	.000
	Media sosial youtube	.529	.214	.346	2.475	.017

a. Dependent Variable: Hasil belajar *posttest*

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, yaitu media sosial *YouTube*, terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar.

Artinya, jika penggunaan media sosial *YouTube* meningkat satu satuan, maka kreativitas siswa diprediksi akan meningkat sebesar 0,529 satuan. Nilai konstanta sebesar 100,038 menunjukkan bahwa jika tidak terdapat pengaruh dari media sosial *YouTube*, maka hasil belajar siswa berada pada nilai tersebut.

Hasil *uji t* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel media sosial *YouTube* sebesar 0,017, lebih kecil dari 0,05 ($0,017 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media sosial *YouTube* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4.3.4.1 Hasil Uji T (Uji Parsial)

Tabel 4.14 Hasil Uji T (Uji Parsial) Kreativitas

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	34.244	4.736		7.231	.000
	Media sosial Youtube	.246	.118	.296	2.076	.044

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji T parsial bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen Media Sosial *YouTube* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen *Kreativitas siswa* secara parsial (individual). Dalam tabel *coefficients*, nilai *t* hitung untuk variabel media sosial *YouTube* adalah 2,076 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,044.

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,044 < 0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, penggunaan media sosial *YouTube* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa.

Selain itu, nilai *koefisien regresi B* sebesar 0,246 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan media sosial *YouTube* akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,246 satuan, dengan asumsi variabel lain konstan.

Tabel 4.15 Hasil *Uji T (Uji Parsial)* Hasil Belajar

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	100.038	8.549		11.701	.000
	Media sosial Youtube	.529	.214	.346	2.475	.017

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji t parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh media sosial YouTube secara parsial terhadap hasil belajar siswa. Analisis ini bertujuan menguji signifikansi masing-masing variabel independen dalam model regresi linier sederhana.

Berdasarkan hasil *uji t* pada Tabel 4.13, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 2,475 dan nilai signifikansi sebesar 0,017. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,017 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa Variabel media sosial *YouTube* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa secara parsial.

Koefisien regresi positif sebesar 0,529 menunjukkan bahwa hubungan antara media sosial *YouTube* dan hasil belajar bersifat positif, artinya semakin tinggi penggunaan media sosial *YouTube* oleh siswa, maka hasil belajar juga cenderung

meningkat dengan catatan penggunaan tersebut bersifat produktif dan edukatif.

4.3.4.2 Hasil *Uji F (Uji Simultan)*

Tabel 4.16 Hasil *Uji F (Uji Simultan)* Kreativitas

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Model
1	Regression	70.109	1	70.109	4.311	.044 ^b
	Residual	731.891	45	16.264		
	Total	802.000	46			

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji F simultan dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen, yaitu media sosial *YouTube*, secara bersama-sama (*simultan*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, yaitu Kreativitas siswa. Berdasarkan hasil ANOVA, diperoleh nilai *F* hitung sebesar 4,311 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,044.

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,044 < 0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti media sosial *YouTube* secara *simultan* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan layak, dan variabel media sosial *YouTube* secara keseluruhan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

Tabel 4.17 Hasil Uji F (Uji Simultan) Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Model
1	Regression	324.681	1	324.681	6.125	.017 ^b
	Residual	2385.234	45	53.005		
	Total	2709.915	46			

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen media sosial *YouTube* secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen hasil belajar siswa dalam model regresi linier sederhana.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *F* hitung sebesar 6,125 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,017. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,017 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa model *regresi linier sederhana* signifikan secara *simultan*, artinya variabel media sosial *YouTube* secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4.3.4.3 Hasil Uji R

Tabel 4.18 Hasil Uji R Kreativitas

		Model Summary		
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.296 ^a	.087	.067	4.033

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Berdasarkan hasil analisis *regresi*, diperoleh nilai koefisien korelasi (*R*) sebesar 0,296, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan media sosial *YouTube* dengan kreativitas siswa. Meskipun hubungan ini bersifat lemah, namun tetap menunjukkan adanya keterkaitan antara kedua variabel.

Nilai *R Square* sebesar 0,087 mengindikasikan bahwa sebesar 8,7 persen variasi kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media sosial *YouTube*, sementara sisanya, yaitu 91,3 persen dipengaruhi oleh variabel lain di luar model yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini diperkuat oleh hasil *uji F simultan* pada tabel *ANOVA*, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,044 ($< 0,05$), sehingga model *regresi* secara keseluruhan layak digunakan untuk memprediksi kreativitas siswa berdasarkan penggunaan media sosial *YouTube*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun pengaruhnya tergolong rendah, penggunaan media sosial *YouTube* tetap memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.

Tabel 4.19 Hasil Uji *R* Hasil Belajar

		Model	Summary	
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.346 ^a	.120	.100	7.280

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Berdasarkan hasil uji di atas, nilai *R Square* sebesar 0,120 menunjukkan bahwa 12 persen variabel hasil belajar siswa (Y_2) dapat dijelaskan oleh variabel media sosial *YouTube* (X). Dengan kata lain, penggunaan media sosial *YouTube* memberikan kontribusi sebesar 12 persen terhadap peningkatan atau penurunan hasil belajar siswa.

Sementara itu, sisanya sebesar 88 persen dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti metode pembelajaran, motivasi belajar, lingkungan belajar, atau faktor individual siswa.

Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,100 menunjukkan nilai penyesuaian dari *R Square* terhadap jumlah sampel yang digunakan. Nilai ini menggambarkan bahwa model regresi cukup layak digunakan, meskipun kontribusinya masih tergolong rendah.

4.3.5 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Tabel 4.20 Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% interval		Confidence of the			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Difference Lower	Difference Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	hasil belajar awal – hasil belajar akhir	-25.97872	10.97525	1.60090	-29.20118	-22.75627	-16.228	46	.000

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji Paired Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar awal (*pretest*) dan hasil belajar akhir (*posttest*) setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media sosial *YouTube*.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata perbedaan sebesar -25,97872, dengan nilai *t* hitung sebesar -16,228, derajat kebebasan (*df*) 46, dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000.

Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media sosial *YouTube*, di mana nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial *YouTube* memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Smk Grafika Jatinegara.

4.3.6 Hasil Uji *N-Gain*

Tabel 4.21 Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	47	-.09	.87	.5403	.17783
Ngain_persen	47	-9.38	87.18	54.0252	17.78263
Valid N (listwise)	47				

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 2025

Uji N-Gain Score dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media sosial *YouTube*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,5403 dengan standar deviasi 0,17783. Nilai minimum *N-Gain* tercatat sebesar -0,09, dan nilai maksimum sebesar 0,87.

Jika mengacu pada klasifikasi kategori efektivitas peningkatan menurut Hake (1999), maka rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5403 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media sosial *YouTube* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan (ditunjukkan oleh nilai minimum negatif), namun secara umum mayoritas siswa mengalami peningkatan yang berarti.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran berkontribusi positif dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara.

4.4 Pembahasan Penelitian

4.4.1 Pengaruh media sosial *YouTube* terhadap Kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Grafika Jatinegara pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Berdasarkan observasi awal, sekolah ini telah memiliki fasilitas jaringan internet dan laboratorium komputer yang

memadai, sehingga memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis digital seperti *YouTube*. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan materi melalui tayangan video edukatif *YouTube* yang relevan dengan materi kewirausahaan dan praktik pembuatan produk kreatif.

Berdasarkan hasil uji *regresi linier sederhana*, diperoleh nilai *koefisien regresi* sebesar 0,246 dan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,044. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial *YouTube* terhadap kreativitas siswa. Artinya, setiap peningkatan penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,246 poin. Selain itu, hasil *uji T parsial* menunjukkan bahwa media sosial *YouTube* secara individu berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa ($t = 2,076$; $Sig. = 0,044$).

Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media sosial *YouTube* memberikan kontribusi positif dalam menumbuhkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini selaras dengan kondisi pembelajaran di SMK Grafika Jatinegara yang sudah mulai bertransformasi ke arah digital, di mana siswa terbiasa mencari referensi, ide produk, dan strategi pemasaran melalui *platform*

YouTube. Dengan pendekatan yang interaktif dan visual, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan terdorong untuk berpikir kreatif.

4.4.2 Pengaruh media sosial *YouTube* terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara

Penelitian ini dilakukan di SMK Grafika Jatinegara pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI. Secara umum, kondisi sekolah saat penelitian tergolong cukup baik dan mendukung kegiatan belajar mengajar. Ruang kelas dalam keadaan bersih dan tertata rapi, dan sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang ditemui, seperti akses internet yang kurang stabil di beberapa ruang kelas dan jumlah perangkat proyektor yang terbatas, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis video harus dilakukan secara bergantian dan terjadwal.

Selama proses pembelajaran berlangsung, media sosial *YouTube* digunakan sebagai sumber belajar tambahan yang memuat video edukatif terkait materi kewirausahaan. Guru membimbing siswa dalam mengakses, memahami, dan mendiskusikan isi video yang relevan dengan topik pembelajaran. Tujuan penggunaan media sosial

ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, media sosial *YouTube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya belum terlalu tinggi. Hal ini dibuktikan melalui analisis data *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung menggunakan *uji Paired t-test* dan perhitungan *N-Gain Score*, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

4.4.3 Implementasi dan Efektivitas Penggunaan Media Sosial *Youtube* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara

Pelaksanaan pembelajaran dengan media sosial *YouTube* di SMK Grafika Jatinegara dilakukan selama beberapa pertemuan dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Dalam kegiatan ini, guru menggunakan video *YouTube* sebagai bahan ajar utama untuk memperkuat pemahaman materi, terutama pada topik yang membutuhkan contoh visual seperti proses pembuatan produk kreatif, strategi pemasaran, hingga teknik penyajian produk.

Video pembelajaran yang ditayangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kebutuhan siswa. Siswa tidak hanya menonton video secara pasif, tetapi juga diarahkan untuk mendiskusikan isi video, membuat catatan reflektif, dan mempraktikkan keterampilan yang ditampilkan dalam video. Hal ini mendorong keterlibatan aktif siswa serta merangsang ide-ide kreatif yang sebelumnya belum muncul melalui metode konvensional.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh, diketahui bahwa implementasi media sosial *YouTube* memberikan dampak positif baik terhadap peningkatan kreativitas maupun hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil *uji regresi linear sederhana* yang menunjukkan bahwa:

1. Penggunaan media sosial *YouTube* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa, dengan nilai *koefisien regresi* sebesar 0,246 dan nilai signifikansi 0,044 ($< 0,05$). Ini menunjukkan bahwa semakin sering dan efektif penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran, semakin tinggi tingkat kreativitas yang ditunjukkan oleh siswa dalam menghasilkan ide, merancang produk, dan menyampaikan gagasan inovatif.
2. Penggunaan media sosial *YouTube* juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai *koefisien regresi* sebesar 0,529 dan nilai signifikansi 0,017 ($< 0,05$). Ini berarti bahwa

pemanfaatan *YouTube* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, ditandai dengan meningkatnya nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest*.

Di sisi lain, kondisi di lapangan juga mendukung efektivitas penggunaan media ini. Siswa terlihat lebih termotivasi saat belajar dengan bantuan *YouTube* karena merasa lebih dekat dengan media yang biasa mereka gunakan sehari-hari. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, aktual, dan tidak membosankan. Guru juga memberikan ruang yang lebih besar bagi siswa untuk mengeksplorasi ide mereka secara mandiri, yang mendukung pendekatan *student-centered learning*.

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan media sosial *YouTube* di SMK Grafika Jatinegara tidak hanya mampu meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka. Pembelajaran berbasis video interaktif ini menjadi solusi pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan dengan karakter siswa masa kini, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, eksploratif, dan produktif. Oleh karena itu, strategi ini dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang layak dikembangkan lebih lanjut di SMK dan jenjang pendidikan lainnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis statistik, pembahasan, dan interpretasi data dari penelitian berjudul "Pengaruh Media Sosial *YouTube* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Smk Grafika Jatinegara", maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum penelitian dilakukan, pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih didominasi oleh metode ceramah, yang menyebabkan sebagian besar siswa kurang aktif dalam menyampaikan ide dan belum sepenuhnya menunjukkan daya kreasi yang maksimal. Setelah diterapkan media sosial *YouTube* dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik, di mana penggunaan video pembelajaran dari *YouTube* mampu merangsang daya pikir, inovasi, dan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif. Dengan demikian, media sosial *YouTube* berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran PKK.
2. Kondisi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa cenderung bervariasi, dengan banyak siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah diberi perlakuan dengan

pembelajaran berbasis video *YouTube*, terjadi peningkatan yang berarti pada nilai posttest siswa dibandingkan dengan pretest. Hasil uji Paired t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti penggunaan media sosial *YouTube* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, nilai *N-Gain score* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang hingga tinggi.

3. Proses implementasi media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran berlangsung secara terstruktur, dengan dukungan guru dan kondisi sarana pendukung sekolah yang memadai, seperti koneksi internet dan perangkat audiovisual. Pembelajaran melalui video *YouTube* terbukti efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperjelas materi ajar yang bersifat praktis, serta meningkatkan pemahaman konsep kewirausahaan secara visual dan aplikatif. Efektivitas media ini diperkuat dengan peningkatan baik pada aspek kreativitas maupun hasil belajar siswa secara keseluruhan. Maka dapat disimpulkan bahwa media sosial *YouTube* dapat diimplementasikan secara efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Grafika Jatinegara. Secara keseluruhan, *YouTube* terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Selain membantu siswa memahami materi, *YouTube* juga mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan pendidik, disarankan untuk menjadikan media sosial *YouTube* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat praktis dan membutuhkan kreativitas seperti Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Bagi sekolah, perlu menyediakan fasilitas yang mendukung akses siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat multimedia yang memadai, agar pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau minat belajar, serta memperluas cakupan responden di sekolah lain untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media sosial dalam pembelajaran.

5.3 Kekurangan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga membatasi kemampuan peneliti dalam membandingkan efektivitas penggunaan media sosial *YouTube* dengan

metode pembelajaran lain secara lebih objektif. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMK Grafika Jatinegara, dengan jumlah sampel terbatas sebanyak 47 siswa kelas XI, sehingga generalitas hasil penelitian menjadi terbatas dan belum tentu dapat mewakili seluruh populasi siswa SMK di wilayah lain. Ketiga, instrumen penelitian hanya menggunakan angket dan tes hasil belajar, yang mungkin belum mampu menangkap aspek kreativitas secara menyeluruh, terutama dari sisi kualitatif seperti ekspresi ide, dan proses berpikir.

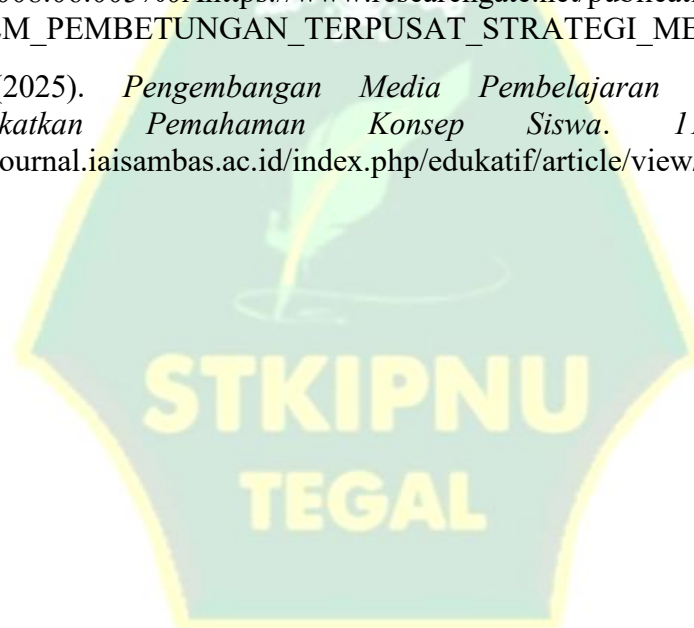


DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, N. Y., Evani, E. S., & Maghfiroh, S. (2023). Konsep Uji Asumsi Klasik Pada Regresi Linier Berganda. *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman*, 2(2), 102–110. <https://doi.org/10.32424/1.jras.2023.2.2.10792>
- Afandi, Y. (2019). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL SUATU MASYARAKAT. *Fidei: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika*, 1(2), 270–283. <https://doi.org/10.34081/270033>
- Agustina, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu. *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 124. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6817/>
- Armelia Yuniani, Dwi Irma Ardianti, & Wal Asri Rahmadani. (2019). Era Revolusi Industri 4.0 : Peran Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 2(1), 21. <https://ejurnalunsam.id/index.php/JPFS/article/view/1727>
- ARULANTRI, N. R. (2024). Pengaruh media pembelajaran video YouTube terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa Kelas V di MI Raudlatul Falah Turen. *Ayan*, 15(1), 37–48. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi/article/view/11559>
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1, 565–572. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Carvallo, M. G. (2024). *Gambaran Kreativitas Figural Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Kupang*. 2(1993), 33–42. <https://doi.org/10.24246/jwp.v2i1.13949>
- Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 1, 1–6. <https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/>
- Miranda Agita Jabat, Putra Afriadi, Sorta Simanjuntak, A. P. S. T. W. P. (2024). ANALISIS PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI KELAS V-B SD NEGERI 107399 BANDAR KHALIPAH T. A 2023/2024. *Ayan*, 15(1), 37–48. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/61032/>
- O Mardy, christoffel, Mintardjo, W, I., Ogi, M, G., V, Kawung, Ch, M., & Raintung. (2020). Sejarah Teori Kewirausahaan: Dari Saudagar Sampai Ke Teknoprenur Startup. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 7(SEJARAH TEORI KEWIRAUSAHAAN), 187–196. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v2/index.php/jmbi/article/view/30256>

- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March). <https://g.co/kgs/dKnEyRV>
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Rahayu, N., Putri H, S., Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, & Khalid, N. (2022). Keatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 79–88. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.96>
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ririn Puspita Tutiasri, Niko Kurniawan Laminto, & Karim Nazri. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 2(2), 1–15. <https://doi.org/10.31599/wqb46v14>
- Santika, A., Simanjuntak, E., Amalia, R., Kurniasari, S., & Artikel, R. (2023). Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Memposisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan Info Artikel Abstrak. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/12626>
- Setya Budi, A. D. A., Septiana, L., & Panji Mahendra, B. E. (2024). Memahami Asumsi Klasik dalam Analisis Statistik: Sebuah Kajian Mendalam tentang Multikolinearitas, Heterokedastisitas, dan Autokorelasi dalam Penelitian. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 3(01), 01–11. <https://doi.org/10.58812/jmws.v3i01.878>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Summayan. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Pada Shopee (Studi Kasus Pada Shopee Kelurahan Sunter Jaya Jakarta Utara). *Repository STEI. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi*

- Indonesia (STEL) Jakarta*, 9, 39. [http://repository.stei.ac.id/1309/7/bab 3.pdf](http://repository.stei.ac.id/1309/7/bab%203.pdf)
- Sutarti, T., & Astuti, W. (2021). DAMPAK MEDIA SOISAL YOUTUBE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN KREATIFITAS BAGI KAUM MILENIAL. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/21917/1/203180056_INES TRI HESTIANINGSIH_PGMI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/21917/1/203180056_INES%20TRI%20HESTIANINGSIH_PGMI.pdf)
- Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Ummah, M. S. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 JIKEN KABUPATEN BLORA TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484 _SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Wahidin. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 11, 285–295. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/edukatif/article/view/3720>



Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Pengembangan butir Instrumen

Kuesioner penelitian

ANGKET

Angket ini bertujuan untuk alat pengumpulan data. Pada angket ini anda diharapkan dapat memberikan jawaban secara benar dan jujur sesuai dengan apa yang telah anda alami. Kesanggupan anda untuk mengisi angket ini adalah jasa yang sangat berharga bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini, Atas kesanggupannya peneliti mengucapkan terimakasih.

Angket Pengaruh media sosial youtube terhadap mata Pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan.

Petunjuk pengisian : Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai : STS (Sangat tidak Setuju), TS (Tidak setuju), KS(Kurang setuju), S(Setuju), SS(Sangat Setuju).

Angket Media Sosial Youtube

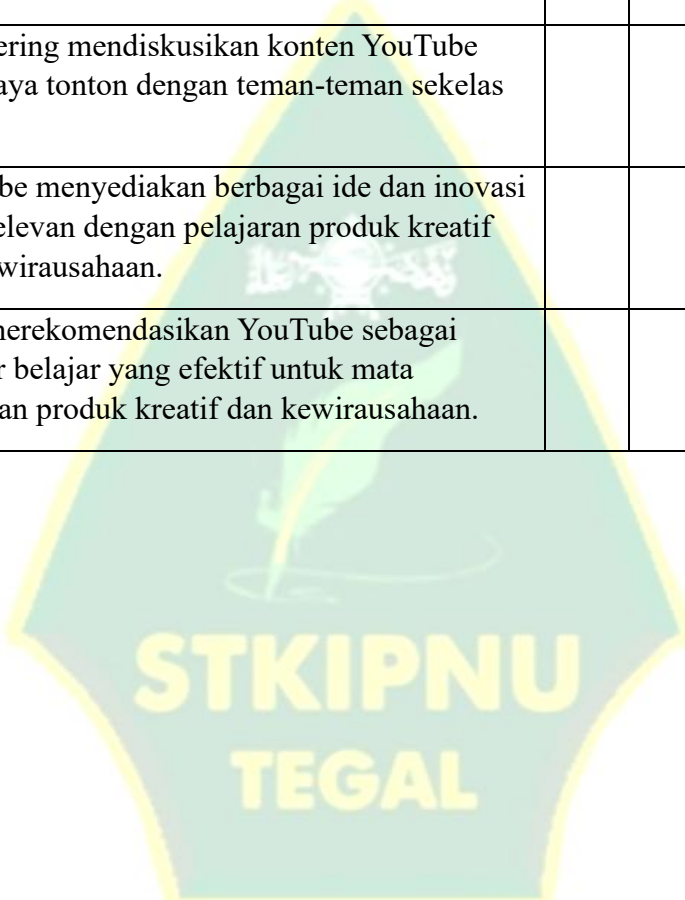
Nama :

No. Absen :

Hari/Tanggal :

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sering menonton video YouTube yang berkaitan dengan produk kreatif dan kewirausahaan.					
2.	Konten YouTube memberikan wawasan baru tentang teknik dan strategi dalam produk kreatif dan kewirausahaan..					
3.	Saya merasa lebih terinspirasi untuk menciptakan produk setelah menonton video di YouTube.					
4.	YouTube membantu saya memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.					

5.	Saya sering menggunakan YouTube sebagai sumber referensi untuk tugas-tugas di mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.					
6.	Video tutorial di YouTube membantu saya mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam pelajaran ini.					
7.	Saya merasa bahwa YouTube memperkaya pengalaman belajar saya dalam produk kreatif dan kewirausahaan.					
8.	Saya sering mendiskusikan konten YouTube yang saya tonton dengan teman-teman sekelas saya.					
9.	YouTube menyediakan berbagai ide dan inovasi yang relevan dengan pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.					
10.	Saya merekomendasikan YouTube sebagai sumber belajar yang efektif untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.					



**STKIPNU
TEGAL**

Pengembangan butir Instrumen

Kuesioner penelitian

ANGKET

Angket ini bertujuan untuk alat pengumpulan data. Pada angket ini anda diharapkan dapat memberikan jawaban secara benar dan jujur sesuai dengan apa yang telah anda alami. Kesanggupan anda untuk mengisi angket ini adalah jasa yang sangat berharga bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini, Atas kesanggupannya peneliti mengucapkan terimakasih.

Angket Pengaruh media sosial youtube terhadap kreativitas siswa pada mata Pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan.

Petunjuk pengisian : Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai : STS (Sangat tidak Setuju), TS (Tidak setuju), KS(Kurang setuju), S(Setuju), SS(Sangat Setuju).

Angket Kreativitas

Nama :

No. Absen :

Hari/Tanggal :

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sering menggunakan Youtube untuk mencari ide-ide baru dalam membuat produk kreatif.					
2.	Konten Youtube tentang kewirausahaan membantu saya memahami cara memasarkan produk dengan lebih baik.					
3.	Saya merasa termotivasi untuk berkreasi setelah menonton video-video inspiratif di Youtube.					
4.	Youtube membantu saya mengembangkan ketrampilan teknis yang diperlukan untuk membuat produk kreatif.					
5.	Saya sering berkolaborasi dengan teman atau orang lain setelah mendapat ide dari Youtube.					
6.	Saya merasa Youtube memberikan wawasan yang luas tentang trend produk kreatif terbaru.					

7.	Saya sering menggunakan Youtube untuk mencari Solusi atas masalah yang saya hadapi saat membuat produk.					
8.	Youtube membantu saya memahami cara mengelola bisnis produk kreatif secara efektif.					
9.	Saya merasa lebih percaya diri dalam menciptakan produk kreatif setelah belajar dari Youtube.					
10.	Youtube memberikan saya inspirasi untuk menciptakan produk kreatif yang unik dan berbeda dari yang lain.					



Lampiran 2. Data Tabulasi Media Sosial Youtube

X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total X
5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	46
5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	42
3	3	4	4	4	4	3	5	5	5	40
4	5	4	4	5	4	5	5	3	5	44
4	5	4	3	3	5	4	3	4	4	39
4	3	4	3	4	5	5	3	5	5	41
4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38
5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	43
3	3	4	3	3	4	5	3	4	3	35
3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	34
5	5	5	3	5	5	3	5	3	4	43
5	4	3	5	3	4	3	5	5	4	41
3	5	4	5	5	3	5	3	5	4	42
5	3	3	4	5	5	4	5	5	3	42
5	5	4	4	3	5	5	5	3	3	42
4	3	5	5	3	5	5	3	3	5	41
4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
4	4	5	4	4	3	5	4	3	3	39
3	4	4	3	3	3	5	5	4	5	39
4	4	3	3	5	4	5	5	4	3	40
4	4	3	4	4	5	4	5	3	3	39
3	3	5	3	4	4	4	5	3	3	37
3	5	4	4	5	4	4	5	5	5	44
5	3	5	4	3	4	4	4	5	5	42
3	3	5	4	3	5	5	5	4	5	42
5	5	5	3	3	5	4	3	5	3	41
3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	43
3	4	3	4	3	3	5	5	3	3	36
5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	46
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
3	3	3	3	3	4	3	5	5	3	35
3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	42
3	5	4	5	5	4	3	4	3	5	41
3	3	3	4	5	3	3	4	3	4	35
3	4	5	3	3	3	3	4	3	5	36
4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	35
5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	46
4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	40
4	5	3	4	5	4	5	4	3	3	40
4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	43
5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	45
4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	37
5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47
4	5	4	3	4	3	4	5	5	3	40
2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
3	3	3	3	2	4	3	1	3	3	28

Lampiran 3. Data Tabulasi Kreativitas

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y1
5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	44
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	47
5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46
5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	45
5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	46
5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	44
5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	45
5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	44
5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	45
5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	46
4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	46
5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47
4	5	3	4	3	3	5	5	5	5	42
5	5	5	5	5	3	5	4	4	3	44
5	4	4	5	3	4	4	5	3	4	41
5	4	4	3	5	5	4	3	5	4	42
5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	46
5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	43
5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	43
5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45
5	5	4	4	3	5	4	4	5	4	43
4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	42
5	4	4	5	4	4	3	5	3	4	41
5	4	3	4	5	5	4	4	3	5	42
5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	42
5	4	3	4	5	5	3	4	5	4	42
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
5	4	1	4	5	4	4	4	5	5	41
5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	47
5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	46
5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48
5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45
5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	45
5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	46
4	2	4	4	4	4	5	2	3	3	35
5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	45
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
2	5	4	4	2	4	4	5	5	4	39
5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	47
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	39
1	4	2	2	2	3	3	3	2	3	25

Lampiran 4. Data Tabulasi Hasil Belajar

Nama Siswa	Kelas	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
ADAM SAPUTRA	TKJ	45	65
AHYATUL NURUL FIKRIYATUL KHASANAH	TKJ	45	75
ALDI MULANA SAPUTRA	TKJ	46	70
AMELIA FAIZATUROHMAH	TKJ	59	89
ANGGA PRAYOGA	TKJ	57	80
DEWI CAHYANING WULANDARI	TKJ	42	85
DINA FIANI ARIFAH	TKJ	47	75
ELISA	TKJ	59	70
DWI MAULANA RAMADLAN	TKJ	72	85
FAJAR KURNIAWAN	TKJ	42	75
FADLI FADILAH	TKJ	42	77
FARZA FAUZIA HUMAIRAA	TKJ	56	90
FATIMAH	TKJ	60	75
GILANG ROHMATUL FAJAR	TKJ	65	85
IZATUN N'MAH	TKJ	70	85
JULIA RIBKA SAFITRI	TKJ	37	65
KAMILA BUNGA LESTARI	TKJ	35	70
KHUSNI WASI'ATUL MAGHFIROH	TKJ	55	81
M. IRFAN MAULANA NUR AKSANI	TKJ	51	86
MAULAYA BIRUL WALIDAENI	TKJ	62	77
MOH. ADE ARIF SAPUTRA	TKJ	42	90
MUHAMAD FAISAL RAMADANI	TKJ	61	95
MUHAMAD VIKY WAHYU PRATAMA	TKJ	37	68
MUHAMMAD SYAHRUDIN	TKJ	56	70
MUTIA SOLIKHATUL ISNA	TKJ	61	75
NITA LESTARI	TKJ	50	80
NURUL AMALIA	TKJ	55	85
RADIF AKBAR HIDAYAH	TKJ	52	78
RATIYANINGSIH	TKJ	45	76
SINGGIH SETIAWAN	TKJ	52	85
SITI DEVA AMALIYA	TKJ	40	80
SITI MUSOHILHUL KHASANAH	TKJ	45	90
TAUFIK DWI RAMADANI	TKJ	55	92
ZULFA AULIYATU ZAHRA	TKJ	35	80
ADAM KRISMANDA	TKR	60	75
ASBAHNI	TKR	65	77
ABDUL SIGIT PRAYOGA	TKR	68	65
ABDUL ZAGGAR NUR GHANI	TKR	70	80
BENI SETIAWAN	TKR	73	85
KHARISMA PUTRI RAMADHANI	TKR	50	70
M. IQBAL FAUZI	TKR	48	70
M. RISKI AL PATULLAH	TKR	42	75
RAFA JULIAN SAPUTRA	TKR	60	80
RISKI DIMAS	TKR	35	75
FAUZAN A	AKL	65	85
FEYA HANA Z.	AKL	60	88
NUR ROFIQOH	AKL	65	86

Lampiran 5. Output SPSS Uji Validitas Media sosial *Youtube*

		Correlations										
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total
X01	Pearson Correlation	1	.343*	.224	.278	.213	.593**	.231	.232	.403**	.169	.625**
	Sig. (2-tailed)		.018	.130	.059	.150	.000	.118	.116	.005	.255	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X02	Pearson Correlation	.343*	1	.240	.227	.498**	.163	.239	.275	.127	.218	.578**
	Sig. (2-tailed)	.018		.104	.125	.000	.274	.106	.061	.395	.140	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X03	Pearson Correlation	.224	.240	1	.226	.124	.359*	.296*	.109	.200	.427**	.536**
	Sig. (2-tailed)	.130	.104		.126	.406	.013	.043	.465	.178	.003	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X04	Pearson Correlation	.278	.227	.226	1	.370*	.224	.276	.310*	.232	.313*	.591**
	Sig. (2-tailed)	.059	.125	.126		.010	.131	.061	.034	.117	.032	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X05	Pearson Correlation	.213	.498**	.124	.370*	1	.145	.230	.416**	.199	.246	.600**
	Sig. (2-tailed)	.150	.000	.406	.010		.331	.120	.004	.179	.096	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X06	Pearson Correlation	.593**	.163	.359*	.224	.145	1	.279	.166	.342*	.265	.587**
	Sig. (2-tailed)	.000	.274	.013	.131	.331		.058	.264	.019	.072	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X07	Pearson Correlation	.231	.239	.296*	.276	.230	.279	1	.202	.231	.214	.540**
	Sig. (2-tailed)	.118	.106	.043	.061	.120	.058		.173	.118	.148	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X08	Pearson Correlation	.232	.275	.109	.310*	.416**	.166	.202	1	.317*	.208	.579**
	Sig. (2-tailed)	.116	.061	.465	.034	.004	.264	.173		.030	.160	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X09	Pearson Correlation	.403**	.127	.200	.232	.199	.342*	.231	.317*	1	.336*	.593**
	Sig. (2-tailed)	.005	.395	.178	.117	.179	.019	.118	.030		.021	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X10	Pearson Correlation	.169	.218	.427**	.313*	.246	.265	.214	.208	.336*	1	.585**
	Sig. (2-tailed)	.255	.140	.003	.032	.096	.072	.148	.160	.021		.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Total	Pearson Correlation	.625**	.578**	.536**	.591**	.600**	.587**	.540**	.579**	.593**	.585**	1

Y121	Pearson Correlation	.362*	.342*	-.025	.294*	.341*	.270	.115	.345*	.399**	1	.557**
	Sig. (2-tailed)	.012	.019	.868	.045	.019	.067	.441	.018	.005		.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Total	Pearson Correlation	.749**	.564**	.578**	.584**	.595**	.554**	.536**	.558**	.569**	.557**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 7. Output SPSS Uji Reabilitas Media sosial Youtube

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Lampiran 8. Output SPSS Uji Reabilitas Kreativitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Lampiran 9. Output SPSS Uji Normalitas Kreativitas**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas (y1)	.146	47	.014	.831	47	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10. Output SPSS Uji Normalitas Hasil Belajar**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar awal	.093	47	.200*	.963	47	.145
hasil belajar akhir	.143	47	.017	.965	47	.172

Lampiran 11. Output SPSS Uji Heteroskedasitas Media Sosial Youtube

		Coefficients ^a				Sig.
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
Model		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	1.113	.780		1.427	.161
	kreativitas	.010	.005	.117	.773	.443

Lampiran 12. Output SPSS Uji Heteroskedasitas Kreativitas

		Coefficients ^a				Sig.
		Unstandardized	Coefficients	Standardized		
Model		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	1.113	.780		1.427	.161
	kreativitas	.010	.005	.117	.773	.443

Lampiran 13. Output SPSS Uji Multikolinieritas

Collinearity Statistics		
Model	Tolerance	VIF
1 X	1.000	1.000

Lampiran 14. Output SPSS Uji Regresi linear sederhana Kreativitas

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	34.244	4.736		7.231	.000
	Media sosial Youtube	.246	.118	.296	2.076	.044

Lampiran 15. Output SPSS Uji Regresi linear sederhana Hasil Belajar

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	100.038	8.549		11.701	.000
	Media sosial youtube	.529	.214	.346	2.475	.017

Lampiran 16. Output SPSS Uji T (Uji Parsial) Kreativitas

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	34.244	4.736		7.231	.000
	Media sosial Youtube	.246	.118	.296	2.076	.044

Lampiran 17. Output SPSS Uji T (Uji Parsial) Hasil Belajar

Coefficients ^a						
		Unstandardized	Coefficients	Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	100.038	8.549		11.701	.000
	Media sosial Youtube	.529	.214	.346	2.475	.017

Lampiran 18. Output SPSS Uji F (Uji Simultan) Kreativitas

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Model
1	Regression	70.109	1	70.109	4.311	.044 ^b
	Residual	731.891	45	16.264		
	Total	802.000	46			

Lampiran 19. Output SPSS Uji F (Uji Simultan) Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Model
1	Regression	324.681	1	324.681	6.125	.017 ^b
	Residual	2385.234	45	53.005		
	Total	2709.915	46			

Lampiran 20. Output SPSS Uji R Kreativitas

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.296 ^a	.087	.067	4.033

Lampiran 21. Output SPSS Uji R Hasil Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.346 ^a	.120	.100	7.280

Lampiran 22. Output SPSS Uji Paired Sample T-Test

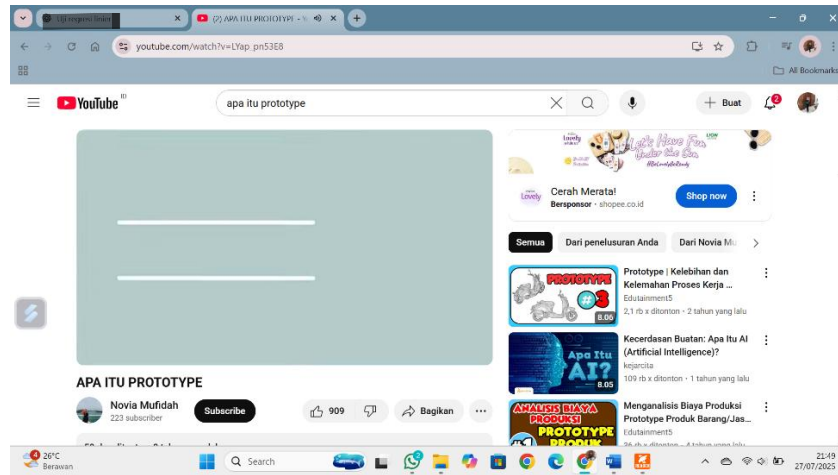
Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% interval		Confidence of the			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	hasil belajar awal – hasil belajar akhir	- 10.97525	25.97872	1.60090	- 22.75627	29.20118	- 16.228	46	.000

Lampiran 23. Output SPSS *N-Gain Score*

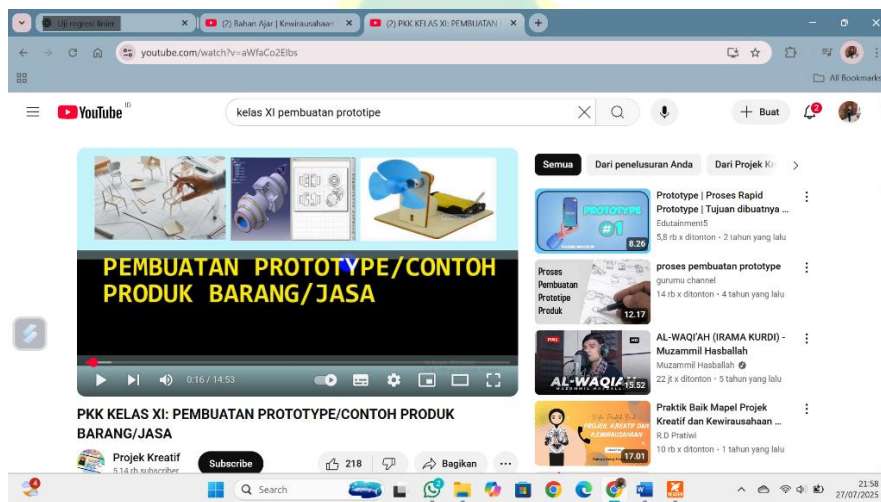
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	47	-.09	.87	.5403	.17783
Ngain_persen	47	-9.38	87.18	54.0252	17.78263
Valid N (listwise)	47				



Lampiran 24. Dokumentasi



https://youtu.be/LYap_pn53E8?feature=shared



<https://youtu.be/aWfaCo2Elbs?feature=shared>



Buku panduan Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI

Lampiran 25. Lembar Pretest Posttest

Lembaran soal Pretest

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Ulangan Harian Mapel PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan)

Berikut adalah 15 soal pilihan ganda Materi Prototipe, beri tanda(X) pada jawaban yang benar.

Soal Pilihan Ganda

1. Apa yang dimaksud dengan prototipe?

- A) Produk akhir yang siap dipasarkan
- B) Model awal dari suatu produk
- C) Rencana pemasaran suatu produk
- D) Analisis pasar untuk produk

2. Apa tujuan utama dari pembuatan prototipe?

- A) Mengurangi biaya produksi
- B) Menguji dan memvalidasi ide produk
- C) Menciptakan iklan untuk produk
- D) Menentukan harga jual produk

3. Tahap pertama dalam proses pembuatan prototipe adalah:

- A) Pengujian
- B) Pembuatan
- C) Perencanaan
- D) Desain

4. Pada tahap desain, apa yang biasanya dilakukan?

- A) Membuat sketsa atau model produk
- B) Mengumpulkan umpan balik pengguna
- C) Mempersiapkan bahan baku

D) Menentukan harga produk

5. Mengapa umpan balik dari pengguna penting dalam pengembangan prototipe?

- A) Untuk meningkatkan biaya produksi
- B) Untuk mendapatkan pendanaan
- C) Untuk memperbaiki desain dan fungsionalitas
- D) Untuk menentukan lokasi pabrik

6. Prototipe dapat membantu mengidentifikasi:

- A) Peluang pasar
- B) Masalah potensial
- C) Penjual terbaik
- D) Tren pemasaran

7. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji prototipe adalah:

- A) Uji coba pasar
- B) Riset kompetitor
- C) Analisis biaya
- D) Pengembangan strategi pemasaran

8. Apa yang dimaksud dengan produk barang?

- A) Layanan yang ditawarkan kepada konsumen
- B) Barang fisik yang dapat dilihat dan digunakan
- C) Produk digital yang dijual secara online
- D) Produk yang tidak berwujud

9. Contoh dari produk jasa adalah:

- A) Televisi
- B) Mobil
- C) Pelayanan kesehatan
- D) Buku

10. Kelebihan dari memiliki prototipe adalah:
- A) Mengurangi risiko kegagalan produk
 - B) Meningkatkan biaya produksi
 - C) Memperpanjang waktu pengembangan
 - D) Mengurangi umpan balik dari pengguna
11. Apa yang dimaksud dengan segmentasi pasar?
- A) Membagi pasar menjadi kelompok yang lebih kecil
 - B) Mengumpulkan semua produk dalam satu kategori
 - C) Menganalisis pesaing di pasar
 - D) Menentukan lokasi pabrik
12. Apa yang harus dilakukan setelah mengumpulkan umpan balik dari pengujian prototipe?
- A) Mengabaikan umpan balik
 - B) Membuat perbaikan sesuai umpan balik
 - C) Melanjutkan ke produksi massal
 - D) Mengubah strategi pemasaran
13. Salah satu contoh bahan yang digunakan dalam pembuatan prototipe adalah:
- A) Kertas
 - B) Iklan
 - C) Riset
 - D) Analisis
14. Apa risiko utama yang dapat dihindari dengan menggunakan prototipe?
- A) Keterlambatan pengiriman
 - B) Kegagalan produk di pasar
 - C) Kesalahan dalam pemasaran
 - D) Biaya bahan baku yang tinggi
15. Prototipe dapat digunakan untuk:
- A) Memprediksi tren pasar tanpa data
 - B) Menyajikan ide kepada investor
 - C) Mengurangi kualitas produk
 - D) Menentukan lokasi penjualan

Lembaran soal Postest

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Ulangan Harian Mapel PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan)

Beri tanda (X) pada jawaban yang benar.

1. Manakah yang merupakan fungsi utama dari prototipe?
 - A) Menentukan biaya distribusi
 - B) Menguji ide produk sebelum diproduksi massal
 - C) Melakukan promosi
 - D) Menentukan warna produk
2. Prototipe disebut juga sebagai:
 - A) Produk siap jual
 - B) Model awal atau rancangan awal
 - C) Strategi pemasaran
 - D) Hasil akhir produksi
3. Tahap yang dilakukan setelah pembuatan prototipe adalah:
 - A) Desain ulang
 - B) Pengujian dan evaluasi
 - C) Perencanaan bisnis
 - D) Distribusi produk
4. Manfaat utama pembuatan prototipe adalah:
 - A) Meningkatkan harga jual
 - B) Mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sejak dini
 - C) Memperluas jaringan pasar
 - D) Menentukan nama merek
5. Dalam proses pembuatan prototipe, siapa yang perannya penting untuk memberikan masukan?
 - A) Pesaing
 - B) Karyawan pabrik
 - C) Calon pengguna atau konsumen
 - D) Distributor
6. Salah satu contoh produk fisik yang bisa dibuat prototipenya adalah:
 - A) Jasa konsultasi
 - B) Pelayanan pelanggan
 - C) Alat elektronik
 - D) Aplikasi daring
7. Prototipe biasanya dibuat dengan:
 - A) Biaya besar dan proses rumit
 - B) Sederhana dan biaya rendah untuk percobaan
 - C) Segera dipasarkan
 - D) Bahan utama produksi massal
8. Setelah prototipe dievaluasi dan disempurnakan, langkah selanjutnya adalah:
 - A) Dibuang
 - B) Dipasarkan secara langsung
 - C) Produksi massal
 - D) Dibuat ulang dari awal
9. Alat bantu seperti software desain digunakan dalam tahap:
 - A) Produksi
 - B) Promosi
 - C) Pembuatan prototipe digital
 - D) Pengemasan
10. Tujuan dari uji coba prototipe adalah untuk:
 - A) Menjual produk lebih cepat
 - B) Mengurangi kualitas
 - C) Mengetahui respon pengguna terhadap produk
 - D) Menentukan gaji karyawan
11. Salah satu alasan kegagalan produk di pasar adalah:
 - A) Harga terlalu murah
 - B) Tidak melalui tahap prototipe dan pengujian
 - C) Terlalu banyak varian
 - D) Warna tidak menarik
12. Dalam konteks kewirausahaan, prototipe penting untuk:
 - A) Meningkatkan iklan
 - B) Menarik investor dan mitra bisnis
 - C) Membuat laporan keuangan
 - D) Membeli bahan baku
13. Contoh bahan sederhana untuk membuat prototipe fisik adalah:
 - A) Kardus dan kertas

- B) Grafik penjualan
C) PowerPoint
D) Dokumen hukum
14. Salah satu ciri prototipe adalah:
A) Tidak bisa diubah
B) Selalu diproduksi dalam jumlah banyak
C) Bersifat sementara dan bisa diperbaiki
D) Harus disempurnakan dulu baru diuji
15. Proses berulang dalam perbaikan prototipe disebut:
A) Perakitan
B) Iterasi
C) Konsumsi
D) Segmentasi



Lampiran 26. Surat Permohonan Penelitian



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL
(STKIPNU)**

SK. BAN-PT Nomor 1290/SK/BAN-PT/Ak/PT/VII/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Prokot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegalkab@gmail.com

Nomor : 030/1/SPm-STKIPNU/V/2025
 Lamp. : -
 Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Yth. Kepala SMK Grafika Jatinegara

Di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Silaturahmi teriring doa kami sampaikan semoga Bapak/ ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT, serta dimudahkan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdaltul Ulama Kabupaten Tegal, maka kami mengajukan izin penelitian serta kerjasama dari Kepala SMK Grafika Jatinegara Yang Bapak/ Ibu pimpin untuk kiranya memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut dibawah ini :

Nama : Ashifa Rohimah

NIM : 2103000163

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Kelas II SMK Grafika Jatinegara

Demikian permohonan ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ditetapkan : di Slawi
 Pada Tanggal : 19 Mei 2025
 Ketua STKIPNU Kabupaten Tegal



D. Ahmad Taufiq, M.Pd.
NIDN. 2112126901

Lampiran 27. Surat Keterangan Perpustakaan



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL (STKIPNU)

SK. BAN PT Nomor 124/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/II/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Procot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegalkab@gmail.com

SURAT KETERANGAN PERPUSTAKAAN

No. 412/Pust/STKIPNU/VII/2025

Saya Yang Bertandatangan Dibawah ini :

Nama : DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust

Jabatan : Kepala Perpustakaan

NIPY : 1709.890722.017

Menyatakan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : ASHIFA ROHIMAH

NIM : 2103000163

Prodi : Pendidikan Ekonomi

Semester : VIII (Delapan)

Telah menyelesaikan administrasi tidak ada tanggungan pinjaman buku, menyelesaikan laporan PPL, KKL dan KKN pada tahun 2024/2025, serta telah mengumpulkan di Perpustakaan Abdurrahman Wahid STKIP NU Kabupaten Tegal.

Slawi, 16 Juli 2025

Petugas Perpustakaan
Abdurrahman Wahid STKIP NU Kab. Tegal

DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust
NIPY. 1709.890722.017

Lampiran 28. Surat Keterangan Turnitin



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL (STKIPNU)

SK. BAN PT Nomor 124/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/II/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Progot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegalkab@gmail.com

SURAT KETERANGAN TURNITIN

No. 413/Pust/Turnitin/STKIPNU/VII/2025

Sehubungan dengan kewajiban Tes Turniti dengan maksimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa tingkat akhir, dengan ini unit sistem Informasi dan Jurnal menerangkan bahwa :

Nama : ASHIFA ROHIMAH
NIM : 2103000163
Prodi : Pendidikan Ekonomi
Semester : VIII (Delapan)
Tanggal Cek Turniti : 14 Juli 2025
Status : Lulus dengan Prosentasi 9%

Surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenar-benarnya, dan hasilnya terlampirkan. Demikian surat ini untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 16 Juli 2025

Petugas Perpustakaan

Abdurrahman Wahid STKIP NU Kab. Tegal

DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust

NIPY. 1709.890722.017

Lampiran 29. Hasil Turnitin

ASHIFA

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?student_user=1&o=2714703186&ss=1&lang=en_us&u=1125525897&ro=103

turnitin

Standard Report
English Report Unavailable
9% Standard Similarity
Sources
Show overlapping sources
1 Internet
journalummat.ac.id
2 text blocks 181 matched words
2 Internet
repository.uin-al
1 text block
3 Internet
repository.iaink

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era modern telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan signifikan berkat kemajuan teknologi, dengan kehadiran media virtual yang membuka peluang inovasi pendidikan yang luas melalui penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik seperti video animasi, *e-learning*, dan aplikasi *smartphone* yang memungkinkan akses luas ke berbagai sumber informasi dan pembelajaran interaktif, sehingga memungkinkan peserta didik tuntut, dan menyenangkan, serta tantangan di era digital yang

Page 1 of 92 11972 words 128%

Smadav Admin - Mode Auto-Block
App: wpupdate.exe blocked
automatically for security. You can
disable auto blocking in Smadav
Tray Icon Menu (in the bottom right).
Smadav - Anti Virus Protection for USB and
PC.



Lampiran 30. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN FORUM GURU SEKOLAH SWASTA
SMK GRAFIKA JATINEGARA
“ TERAKREDITASI “**

KECAMATAN JATINEGARA - KABUPATEN TEGAL

Alamat : Jl. Raya Jatinegara – Slawi KM. 2 HP . 0813 9183 0896

em@il : smkgrafikajatinegara@yahoo.co.id / <http://smkgrafikajatinegara.blogspot.com>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 357 /B/SMK.G/VI/2025

Yang Bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Mohamad Haris S.Pd
NIY/NPSN : 69756404
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Smk Grafika Jatinegara

Menerangkan Bahwa :

Nama : Ashifa Rohimah
Nim : 2103000163
Prodi : Pendidikan Ekonomi
PT : STKIP Kabupaten Tegal

Adalah benar telah melakukan penelitian pada Smk Grafika Jatinegara pada tanggal , 20 S/d 25 Mei 2025. Yang berjudul : *Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI di Smk Grafika Jatinegara.* dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini di buat, dan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Jatinegara, 19 Juni 2025

Kepala Smk Grafika Jatinegara

Mohamad Haris S.Pd

Lampiran 31. Surat Pernyataan Selesai Revisi**SURAT PERNYATAAN SELESAI REVISI SKRIPSI**

Nama : Ashifa Rohimah

NIM : 2103000163

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Tanggal Sidang : Rabu, 23 Juli 2023

Menegaskan bahwa mahasiswa tersebut telah menyelesaikan revisi skripsi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Penguji I

Penguji II

Tegal, Juli 2025

Bahtiar Agusti, M.Pd.
NIDN. 0603089101

Mohamad Furqon, M.Pd.I.
NIDN. 0619108602