

Pengaruh Penggunaan Video Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Gubug

Yunia Dwi M

Universitas PGRI Semarang

Abstract

Learning videos can directly reach students. Non-print instructional materials, like learning videos, are comprehensive and packed with information. Students will have an easier time comprehending teaching materials thanks to videos. In light of the underlying discernment that was completed on April 10 at SMP N 3 Gubug, particularly in the PPKn subject, it had not gone well since it utilized learning media that were less alluring. The use of the most recent technological developments, specifically video vlog media, is one of the learning materials that educators must develop in line with technological advancements. Quantitative Ordering This study's quantitative exploratory method makes use of mathematical data. The two factors in this review are independent variables and dependent variables. This study included all eighth-grade students, including 90 students from SMP N 3 Gubug's grades VIII A, VIII B, and VIII C. Questionnaires and observation were used to collect the data. An effort to convert information into data so that the quality or nature of the information can be easily perceived and utilized to answer research-related questions is referred to as an information inquiry strategy.

Keywords: Instructional Media; Creativity; Study

Abstrak

Video pembelajaran dapat langsung menjangkau siswa. Bahan ajar noncetak seperti video pembelajaran bersifat komprehensif dan dikemas dengan informasi. Siswa akan lebih mudah memahami dan memahami materi ajar berkat video. Mengingat penegasan dasar yang diselesaikan pada tanggal 10 April di SMP N 3 Gubug khususnya pada mata pelajaran PPKn belum berjalan dengan baik karena menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Pemanfaatan perkembangan teknologi terkini khususnya media video vlog merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus dikembangkan oleh pendidik sejalan dengan kemajuan teknologi. Pengurutan Kuantitatif Metode eksplorasi kuantitatif penelitian ini memanfaatkan data matematika. Dua faktor dalam ulasan ini adalah variabel independen dan variabel dependen. Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas VIII, termasuk 90 siswa dari SMP N 3 Gubug kelas VIII A, VIII B, dan VIII C. Kuesioner dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Upaya untuk mengubah informasi menjadi data sehingga kualitas atau sifat informasi dapat dengan mudah diketahui dan dimanfaatkan untuk menjawab pertanyaan terkait penelitian disebut sebagai strategi penyelidikan informasi.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Kreatifitas; Belajar

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya, pendidikan mempersiapkan manusia menjadi individu yang berkualitas dengan menjadi penghubung antara manusia dan alam di era globalisasi yang berkembang pesat. Individu yang berkualitas adalah mereka yang bisa paham akan ilmu yang diperoleh lalu diterapkan. Karena akan menjadi kapasitas yang signifikan yang harus diaktifkan oleh seorang pendidik, tindakan belajar menjadi sangat penting.

Manusia berhak atas pendidikan yang bermutu tinggi, dan pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia. Masa depan seseorang akan lebih siap jika memiliki pendidikan yang baik. sehingga kesejahteraan hidupnya dan pendidikannya hidup berdampingan secara harmonis. Pendidikan seharusnya menghasilkan perubahan yang positif, seperti hasil belajar yang dicapai siswa, demi peningkatan kualitas belajar siswa. Temuan penelitian ini dapat menjadi tolok ukur untuk menilai keberhasilan proses pendidikan.

Pemanfaatan kegiatan pembelajaran adalah salah satunya. Guru harus memberikan pembelajaran dalam suasana yang nyaman karena belajar merupakan kegiatan pendidikan yang utama. Oleh sebab itu, perlu adanya rancangan metode pembelajaran yang efisien dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Ada kemungkinan siswa tidak menghargai semua pendidikan yang mereka dapatkan di sekolah. karena tidak setiap siswa setuju dengan pemikiran, pendapat, atau pemahaman guru tentang materi. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator yang efektif di kelas harus mampu merencanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan efektif yang ingin diselesaikan oleh siswa. Pendidikan yang baik memungkinkan siswa untuk secara mandiri memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Oleh karena itu, pendidik harus dapat mengelola kelas dengan realisasi yang menarik dan imajinatif sehingga hasil belajar yang hanya terjadi pada satu tajuk yang sama atau hanya dilakukan dengan alat, misalnya pembelajaran secara keseluruhan dapat dibawa ke tingkat berikutnya. Pemanfaatan media pembelajaran yang layak hendaknya disesuaikan dengan kondisi kelas, program pendidikan dan materi pembelajaran. Meskipun rencana pendidikan dan materi pembelajaran siswa harus sebanding, guru menghadapi banyak tantangan sebagai akibat dari sifat dan pengalaman siswa yang beragam. Dengan berargumen bahwa media dapat memberikan penegasan dan perasaan yang sama dalam belajar, masalah ini dapat diselesaikan dengan melibatkan media dalam pengembangan pengalaman.

Dengan adanya bantuan media pembelajaran tentunya akan memudahkan pengajar dalam mendidik dan siswa tidak akan jenuh dengan berbagai media pembelajaran yang didapatkannya. Dengan menggunakan media video pembelajaran, pendidik dapat menyorot siswa dengan menggabungkan media video dengan beberapa gambar atau kegiatan untuk menarik minat siswa,

mendorong mereka untuk menggali materi lebih dalam, dan mempermudah mereka untuk mempelajarinya. memahami informasi yang diberikan instruktur.

Video pembelajaran akan memberi siswa presentasi bahan ajar yang lebih lengkap dan efektif. Video juga dapat, dalam batasan tertentu, mengambil peran dan tanggung jawab seorang guru. Media dapat menyajikan materi, dan guru dapat menjadi fasilitator pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk belajar. Sukiman (2012) mendefinisikan media video pembelajaran sebagai kumpulan komponen atau media yang secara bersamaan dapat menampilkan gambar dan suara. Cecep Kustandi (2013), sebaliknya mengungkapkan bahwa Video dapat digunakan untuk membuat informasi, menunjukkan proses, menjelaskan ide yang perlu pemikiran rumit, mengajarkan keterampilan, memperlambat waktu, dan mengubah pikiran orang. Salah satu media ajar yang dapat digunakan di SMP Negeri 3 Gubug adalah media video pembelajaran berbasis video.

Peneliti ingin menggunakan sistem pembelajaran yang menggunakan video vlog karena ingin memunculkan cara baru dalam mengajar yang menggunakan teknologi terkini. sehingga siswa akan memiliki waktu belajar dan mengajar yang lebih baik, terutama di kelas Pancasila dan PKn.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 April di SMP N 3 Gubug, khususnya pada mata pelajaran PPKn belum berfungsi secara maksimal karena masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Terdapat guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar mata pelajaran PPKn, maka proses pembelajarannya masih termasuk dalam pendidikan tradisional. Karena materi hanya disampaikan oleh pengajar, siswa juga merasa kesulitan untuk mempelajarinya. Sebaliknya, siswa harus dapat belajar dari materi yang utuh, terstruktur, dan menarik agar siswa dapat menyerap materi dengan baik. Siswa juga dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam mata pelajaran PPKn.

Dikarenakan semakin maraknya kemajuan teknologi, para pendidik dituntut untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media video vlog, kemajuan teknologi terkini. Oleh karena itu, pendidik dapat memutar video YouTube di LCD untuk memberikan referensi di depan kelas, menyampaikan materi PKn, dan meningkatkan kreativitas siswa dengan memungkinkan mereka untuk langsung meniru atau mendengarkan materi, memungkinkan mereka untuk langsung mempraktekkan materi dan mempelajarinya dengan cepat. . Faktor individu dan internal mempengaruhi kreativitas di kalangan siswa.

METODE PENELITIAN

Data numerik yang dipakai pada penelitian akan dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif meneliti populasi atau sampel tertentu dengan bantuan instrumen.

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Ini bersifat kuantitatif. Penelitian yang dilakukan melibatkan 90 siswa kelas VIII SMP N 3 Gubug di kelas delapan A, delapan B, dan delapan C.

Metode pemilahan informasi yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui lebih jauh tentang pelajaran PKn kelas VIII, observasi dilakukan di SMP Negeri 3 Gubug. Observasi ini bertujuan untuk mengamati proses belajar mengajar. Sugiono (2005) mengatakan bahwa Kuesioner 162 adalah suatu cara pengumpulan data dimana 90 orang dari kelas VIII A, VIII B, dan VIII C diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab. Observasi ini bertujuan agar guru dan siswa dapat mengamati kegiatan pembelajaran. Peserta dalam penelitian ini menerima pernyataan tertulis yang menguraikan tanggapan mereka terhadap kuesioner pada skala lima poin.

Metode analisis data menjadi usaha untuk mengubah data yang telah ditemukan ke informasi sehingga ciri atau sifat data dapat dengan mudah dipahami dan digunakan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Konsekuensinya, analisis data teknis dapat didefinisikan sebagai proses menganalisis data dengan maksud mengubah data menjadi informasi sehingga sifat atau karakteristik data dapat dengan mudah dipahami dan digunakan untuk menjawab pertanyaan atau menarik kesimpulan. berdasarkan data sampel mengenai karakteristik populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 3 Gubug

Mata pelajaran yang diajarkan secara mandiri oleh Bapak Amin Fauzi, S.pd. Siswa SMP Negeri 3 Gubug belajar PKn dengan lulusan Universitas Negeri Semarang. Ia mengajar di SMP Negeri 3 Gubug sejak tahun 2006. Jumlah siswa kelas VIII sebanyak 90 orang. Siswa harus dibimbing oleh instruktur, meskipun tingkat kemandirian mereka tinggi dalam hal belajar. Meskipun siswa SMP Negeri 3 Gubug memiliki hasil belajar yang relatif baik, namun terdapat permasalahan yang berpengaruh pada keberhasilan belajar pada siswa. Kendala ini mungkin berasal dari internal individu atau di luar orang tersebut.

Metode ceramah masih digunakan di sekolah untuk belajar mengajar, dan buku teks serta papan tulis digunakan sebagai media. Siswa menjadi bosan akibat kurangnya minat fasilitas dalam proses belajar mengajar karena sistem pembelajaran ini masih terbilang kurang menarik. Selain itu, infrastruktur sekolah cukup untuk mengakomodasi penggunaan media video vlog oleh siswa untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn, dengan LCD, proyektor, dan laptop menyediakan sarana bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa melalui media ini.

Oleh karena itu, kuesioner digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang media video vlog. Siswa dalam penelitian ini semuanya dari SMP Negeri 3 Gubug dengan proporsi sebanyak 28 siswa berasal dari Kelas VIII A, 30 siswa diambil dari Kelas

VIII B, dan 32 siswa diambil dari kelas VIII C dengan total 90 siswa. Peneliti menggunakan rumus regresi linier langsung dalam analisis penelitian guna mengetahui bagaimana kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gubug dipengaruhi oleh video vlog. Berikut tanggapan terhadap angket yang dikirimkan kepada siswa kelas VIII.

a. Analisis data (Pengujian Hipotesis)

Untuk mengetahui bagaimana respons responden terhadap skor variabel video vlog dan menyelidiki kreativitas. Tujuan adanya penggunaan analisis ini analisis ini guna mengetahui keadaan masing-masing variabel dengan membagi skor tertinggi dengan jumlah item pernyataan untuk setiap variabel. Frekuensi intensitas kemudian dibagi menjadi empat kategori yang tercantum di bawah ini:

$$RS : (m-n)$$

$$RS : (4-1)/4=0,75$$

Keterangan:

RS : rentang skala

n : skor minimal

M : skor maksimal

k : jumlah kategori

Kategori tanggapan dari responden berikut dapat dijelaskan dengan menggunakan data ini:

- 1) 1.00-1.75 : begitu rendah atau begitu buruk, yang menjelaskan bahwa keadaan variabel masih berada di skor yang begitu rendah atau sangat kecil.
- 2) 1,76-2,25 : rendah atau kurang baik, melaporkan jika variabel yang ada pada skor tersebut masih berada di keadaan rendah atau kecil.
- 2) 2.26-3.25: tinggi atau menguntungkan, melaporkan jika kondisi variabel yang berada dalam keadaan tersebut menguntungkan..
- 3) 3.26-4.00 : sangat tinggi atau sangat baik, menunjukkan kondisi yang sangat bervariasi atau sangat baik. Jumlah responden yang termasuk dalam masing-masing kategori ini kemudian dapat ditentukan dengan menggunakan kategori tersebut. Sugiono mengklaim sebanyak itu.

b. Deskripsi Variabel Video Vlog

Skala dengan skor empat sangat setuju, tiga setuju, dua tidak setuju, dan satu sangat tidak setuju digunakan dalam kuesioner di atas; 90 siswa menanggapi angket respon siswa terkait variabel video vlog. Respon tersebut menjelaskan bahwa skor tinggi diperoleh dari mean kelas sebesar 3,0275 yang dihitung dengan membagi persentase sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Kondisi ini menunjukkan bahwa variabel X masuk dalam kategori skor tinggi atau baik.

c. Deskripsi Variabel Kreativitas siswa

Berikut ini mengungkapkan hasil tanggapan terhadap variabel kreativitas siswa:

Tabel 4.5 Respon Siswa Terhadap Variabel kreativitas siswa

No item	ALTERNATIF JAWABAN							
	SS		SS		SS		SS	
	F	S	F	S	F	S	F	S
1	0	0	0	0	45	135	45	180
2	0	0	0	0	45	135	45	180
3	0	0	0	0	45	135	45	180
4	0	0	0	0	45	135	45	180
5	0	0	0	0	45	135	45	180
6	0	0	0	0	45	135	45	180
7	0	0	0	0	45	135	45	180
8	1	1	14	28	49	147	27	108
9	1	1	11	22	54	162	26	104
10	0	0	10	94	47	141	33	132
INDEKS	1		4,11		3		4	
JUMLAH	12,11							
Rata-Rata	3,0275							

No item	ALTERNATIF JAWABAN							
	STS		TS		S		SS	
	F	S	F	S	F	S	F	S
1	0	0	11	22	64	192	19	76
2	0	0	15	30	47	141	28	112
3	1	1	9	18	50	150	30	120
4	0	0	12	24	46	138	32	128
5	1	1	13	26	53	159	23	92
6	0	0	7	14	49	147	34	136
7	0	0	12	24	58	174	20	80
8	1	1	14	28	49	147	26	104
9	1	1	11	22	54	162	25	100
10	0	0	10	20	47	141	33	132
INDEKS	1		2		3		4	
JUMLAH	10							
Rata-Rata	2,5							

Sumber: Data penelitian tahun 2023

Dengan menjawab sepuluh soal dengan pilihan skala jawaban dengan bobot skor empat, 90 siswa mampu menentukan variabel yang berhubungan dengan kreativitas siswa. Empat : sangat setuju, tiga: setuju, kedua: tidak setuju, dan yang lainnya: sangat tidak setuju dan setuju. Skala tersebut juga memiliki bobot untuk sangat tidak setuju. Jawaban di atas menunjukkan bahwa skor total ditentukan oleh persentase sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). memiliki nilai rata-rata 2,5, menunjukkan skor tinggi. Adanya skor yang tinggi atau baik untuk variabel Y ditunjukkan dengan kondisi ini.

1) Uji Persyaratan

a) Uji Validitas

Validitas kuesioner yang dipakai dapat dinilai dengan bantuan uji validitas. Apabila pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dapat mengungkapkan apa yang akan diukur, maka kuesioner tersebut dikatakan valid. Uji validitas pada taraf

signifikan ($=0,05$) untuk setiap pernyataan r hitung $>$ r tabel. Berikut hasil uji validitas penelitian ini:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Video Vlog

N O	Variabel X(VIDIO VLOG)	r hitung > r tabel		Keterangan
1	X1.1	0.939 [*]	0,270 2	VALID
2	X1.2	0.939 [*]	0,270 2	VALID
3	X1.3	0.939 [*]	0,270 2	VALID
4	X1.4	0.939 [*]	0,270 2	VALID
5	X1.5	0.939 [*]	0,270 2	VALID
6	X1.6	0.939 [*]	0,270 2	VALID
7	X1.7	0.939 [*]	0,270 2	VALID
8	X1.8	0.430 [*]	0,270 2	VALID
9	X1.9	0.433 [*]	0,270 2	VALID
10	X1.10	0.274 [*]	0,270 2	VALID

Sumber data : data penelitian tahun 2023

Tabel 4.7 Hasil Uji validitas variabel Y kreativitas siswa

N O	Variabel X(VIDIO VLOG)	r hitung > r tabel		Keterangan
1	Y1.1	0.314 [*]	0,270 2	VALID
2	Y1.2	0.659 [*]	0,270 2	VALID
3	Y1.3	0.494 [*]	0,270 2	VALID
4	Y1.4	0.512 [*]	0,270 2	VALID
5	Y1.5	0.624 [*]	0,270 2	VALID
6	Y1.6	0.484 [*]	0,270 2	VALID
7	Y1.7	0.426 [*]	0,270 2	VALID
8	Y1.8	0.601 [*]	0,270 2	VALID
9	Y1.9	0.573 [*]	0,270 2	VALID

10	Y1.10	0,545*	0,270 2	VALID
----	-------	--------	------------	-------

Sumber data : data penelitian tahun 2023

Penjelasan yang tergambar di tabel 4.6 dan tabel 4.7 diatas menjelaskan hasil perhitungan disetiap pernyataan variabel X dan Y bahwa rhitung > rtabel, yang artinya data yang digunakan sudah dalam penyebaran angket sudah bagus.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Sugiyono (2019) adalah sejauh mana pengukuran yang dilakukan dengan objek yang sama menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa konsisten data jika alat ukur yang sama digunakan untuk mengukur gejala yang sama dua kali atau lebih.

Tinggi rendahnya reabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas berkisaran antara 0-1. Suatu data dinyatakan reliabel jika skor nilai yang didapat alpha Cronbach lebih dari 0,700. Tabel berikut menampilkan temuan uji reliabilitas penelitian ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
X(Vidio Vlog)	0,773	11
Y(Kreativitas Siswa)	0,726	11

Nilai Cronbach Alpha untuk variabel X (video vlog) dan Y (kreativitas siswa) senilai 0,773 keuntungan dari variabel X dan 0,726 dari variabel Y, yang lebih unggul dari 0,07, membuktikan bahwa data kuesioner yang digunakan dapat diandalkan..

c) Uji Normalitas

Sigih Santoso (2017) menegaskan bahwa tujuan pengujian normalitas adalah untuk memenuhi uji asumsi konvensional untuk normalitas data dengan Rumus Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam uji normalitas ini untuk menentukan distribusi suatu kumpulan data normal atau tidak. Hasil uji normalitas penelitian ini ditampilkan pada tabel di bawah ini.:

Tabel 4.9 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,02916853

Most Extreme Differences	Absolute	0,080
	Positive	0,080
	Negative	-0,070
Test Statistic		0,080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Asmp.Sig yang dijelaskan di tabel 4.9 menunjukkan nilai sig Asmp sebesar 0,200 menunjukkan tingkat kepentingan yang lebih tinggi daripada 0,05 sehingga keterlibatan dalam pengujian tambahan dimungkinkan.

d) Uji Regresi Linier Sederhana

Sugiyono (2017 : 206) berpendapat Pengaruh atau hubungan linier, regresi linier sederhana dipakai guna mencari tahu hubungan yang terjadi antara variabel independen dan variabel dependen. Persamaan regresi linier langsung digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan tingkat pengaruh variabel X—Vidio Vlog— terhadap variabel Y—Kreativitas Siswa. Tabel di bawah merangkum temuan penelitian ini.:

Tabel 4.10 Uji regresi linier sederhana

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	18,755	2,739		6,847	0,000
	VIDIO VLOG	0,378	0,080	0,450	4,722	0,000
a. Dependent Variable: KREATIVITAS SISWA						

2) Regresi Sederhana

Dengan nilai konstanta 18,755 dan nilai 0,378 untuk variabel Vidio Vlog hasil relaps lurus dasar diperoleh dari tabel koefisien di atas. Kesamaan regresi yang di dapat dibawah ini:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 18,755 + 0,378x$$

Dimungkinkan untuk menafsirkannya sebagai berikut menggunakan persamaan regresi linier langsung:

- a) Variabel video vlog memiliki koefisien regresi sebesar 0,378 yang bermanfaat dan berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa untuk setiap peningkatan satu persen pada faktor X (video blog), variabel Y, atau imajinasi siswa, akan bertambah sebesar 0,378 atau 37,8.
 - b) Nilai signifikansi pada tabel koefisien adalah 0,00 0,05 yang menunjukkan jika variabel X (video vlog) memiliki pengaruh pada variabel Y (kreativitas siswa).
- 3) Pengujian hipotesis uji t

Uji-t yang dilaksanakan guna tahu secara individu variabel dependen (X) dalam hal ini Vidio Vlog berpengaruh terhadap variabel independent (Y) Kreativitas Siswa.

Tabel 4.11 Tabel Uji T

Variabel	t hitung > t table	Signifikansi
Vidio Vlog	4,722>1,987	0,000

Sumber data: penelitian tahun 2023

Jika hasil uji t menerangkan jika nilai t pada tabel sebesar 4,722 lebih unggul dari nilai t tabel sebesar 1,987 dan memiliki tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Fenomena itu membuktikan akan pentingnya hubungan antara variabel X (kreativitas mahasiswa) dan Y (video vlogging). Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung yang lebih besar dari nilai ttabel yaitu $4,722 > 1,987$.

4) Uji linieritas (Uji f)

Uji linieritas berguna dalam mengetahui apakah hubungan antara dua variabel bersifat linier atau tidak. Jika data tidak mengikuti pola linier, analisis regresi akan gagal. Uji linieritas diharapkan akan mencari hubungan yang linier. Untuk diterima sebagai uji linieritas, uji SPSS membutuhkan nilai H_a atau P lebih besar dari 0,05. Tabel berikut merangkum temuan hasil uji linieritas penelitian ini :

Tabel 4.12 Uji linieritas (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	206,948	1	9.936	.903	.552
	Residual	816,652	88	6.638		
	Total	1023,600	89			

a. Dependent Variable: KREATIVITAS SISWA

b. Predictors: (Constant), VIDIO VLOG

Sumber data: Data penelitian tahun 2023

Nilai F hitung adalah 0,903, dan nilai df tabel distribusi F adalah 10,16 dengan tingkat signifikansi 0,05, sesuai dengan nilai df tabel ANOVA. Dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa ada hubungan linier yang signifikan antara variabel media sosial YouTube dan variabel kreativitas siswa karena F hitung lebih rendah 0,903 dari F tabel. Karena variabel yang diteliti bersifat linier dengan uji prasyarat sebelumnya, maka prosedur regresi linier pada penelitian ini dapat dilanjutkan.

5) Koefisien Determinasi (R Square)

Variasi variabel dependen pada dasarnya diukur dengan kapasitas model untuk secara akurat menggambarkan koefisien determinasi. Koefisien determinasi dapat berkisar antara 0 sampai 1. Nilai R² yang rendah menunjukkan bahwa model tidak mampu menjelaskan variabel dependen secara memadai. Ketika nilai variabel independen mendekati satu, ini menunjukkan bahwa variabel tersebut mengandung hampir semua informasi yang diperlukan untuk membuat prediksi. Tabel koefisien determinasi penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Tabel koefisien determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.450 ^a	0,202	0,193	3,046
a. Predictors: (Constant), VIDIO VLOG				
b. Dependent Variable: KREATIVITAS SISWA				

Sumber data: Data penelitian tahun 2023

R square sebesar 0,450 atau 45% ditentukan dengan uji regresi determinasi menunjukkan bahwa variabel bebas Video Vlog dapat menjelaskan variasi kreativitas siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video vlog terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa di SMP N 3 Gubug berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian:

1. Dengan menguji koefisien determinasi sebesar 0,450 atau 45 persen, ditentukan bahwa video vlog yang merupakan variabel bebas dalam hal ini cukup menggambarkan variasi. Nilai R menunjukkan hal ini. berbagai tingkat kreativitas siswa.
2. Dengan tingkat signifikansi 0,00 dan lebih kecil dari 0,05 maka nilai t hitung sebesar 4,722 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,987 yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara variabel X (video vlogging) dan Y (kreativitas siswa).

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2016). "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Lantanida Journal*, 37-38.

Abi Hamid, Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita.

Annas, A. (2020). "Pemanfaatan "vlog" sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan maharah kalam bagi mahasiswa IAIN Kudus". *Jurnal Arabia*, 12(2), 123-138.

Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.