

**ANALISIS PERAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP DI KELAS V
SDN 011 HUTAPULI KECAMATAN SIABU KABUPATEN
MANDAILING NATAL**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**PATHIYAH RIZKY ATIFAH
NIM. 2120500079**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**ANALISIS PERAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP DI KELAS V
SDN 011 HUTAPULI KECAMATAN SIABU KABUPATEN
MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**PATHIYAH RIZKY ATIFAH
NIM. 2120500079**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARIBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**ANALISIS PERAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP
DI KELAS V SDN 011 HUTAPULI KECAMATAN SIABU KABUPATEN
MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

PATHIYAH RIZKY ATIFAH

NIM 2120500079

Pembimbing I

Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag.M.Pd
NIP.197007031996032001

Pembimbing II

Asriana Hatahap M.Pd
NIP.199409212020122009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARIBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Pathiyah Rizky Atifah
Lampiran :

Padangsidempuan, 11 Agustus 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN Syekh
Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Pathiyah Rizky Atifah yang berjudul: "Analisis Peran Media Youtube Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

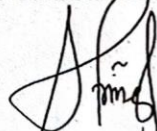
Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag M.Pd
NIP. 197007031996032001

PEMBIMBING II



Asriana Harahap M.Pd
NIP. 199409212020122009

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Analisis Peran Media *Youtube* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal” dari hasil dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

1. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
2. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
3. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari mendapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, Saya bersedia mendapatkan sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, 25 Juli 2025

Pembuat Pernyataan



Pathiyah Rizky Atifah
2120500079

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Nama : Pathiyah Rizky Atifah
NIM : 2120500079
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: “Analisis Peran Media *Youtube* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal ”. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 25 Juli 2025

Pembuat Pernyataan



Pathiyah Rizky Atifah
2120500079



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022


DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Pathiyah Rizky Atifah
NIM : 2120500079
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Peran Media Youtube dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal


Ketua



Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001


Sekretaris



Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota


Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001


Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009


A. Naashir M. Tuah Lubis, M.Pd.
NIP. 19931010 202321 1 031


Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.
NIP. 19930731 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di
Tanggal
Waktu
Hasil/Nilai
Indesk Prediksi Kumulatif
Predikat

: Ruang G Aula FTIK Lantai 2
: Senin, 29 September 2025
: 13.30 WIB s.d Selesai
: Lulus/78 (B)
: 3.68
: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Peran Media Youtube dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada
Mata Pelajaran SBdP di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu
Kabupaten Mandailing Natal

Nama : Pathiyah Rizky Atifah

NIM : 2120500079

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 20 Agustus 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Lelya Huda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTARAK

Nama : Pathiyah Rizky Atifah
NIM : 2120500079
Judul Skripsi : Analisis Peran Media Youtube Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru menggunakan media youtube dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya SBdP di kelas V SDN 011 Hutapuli, Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelebihan peran media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dan bagaimana kendala yang di hadapi siswa dalam menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelebihan peran media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *youtube* sebagai sumber pembelajaran mampu meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa, memperkaya referensi visual, serta mendorong eksplorasi ide dalam proses karya. Kreativitas siswa merupakan aspek penting dalam pembelajaran SBdP, yang menuntut kemampuan berimajinasi, inovasi, dan mengekspresikan ide secara artistik. Video pembelajaran yang interaktif dan variatif di *youtube* membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Dengan demikian, Media *youtube* berperan signifikan dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Penelitian ini bermanfaat sebagai media digital secara optimal dalam pembelajaran seni rupa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Media youtube, Kreativitas, SBdP, Siswa, Pembelajaran Digital*

ABSTARACT

Name : Pathiyah Rizky Atifah
Reg. Number : 2120500079
Thesis Title : **Analysis of the Role of *Youtube* Media in Increasing Student Creativity in SBdP Subjects in Class V of SDN 011 Hutapoli, Siabu District, Mandailing Natal Regency**

This study aims to analyze the role of teachers using youtube media in increasing student creativity in the subject of Arts and Culture and Crafts SBdP in grade V of SDN 011 Hutapuli, Siabu District, Mandailing Natal Regency. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The formulation of the problem in this study is how the role of *youtube* media in increasing student creativity in the subject of arts, culture and crafts and how the obstacles faced by students in using *youtube* as a learning medium, the purpose of this research is to find out how the advantages of the role of *youtube* media in increasing students' creativity in the subject of arts, culture and crafts. The results of this study show that the use of *YouTube* media as a learning resource is able to increase students' interest and creativity in learning, enrich visual reverence, and encourage the exploration of ideas in the work process. Student creativity is an important aspect of SBdP learning, which demands the ability to imagine, innovate, and express ideas artistically. Interactive and varied learning videos on *youtube* help teachers convey material in a more interesting and easy to understand by students. Thus, *youtube* media plays a significant role in fostering and developing students' creativity in SBdP subjects.

Keywords: *YouTube media, Creativity, SBdP, Students, Digital Learning*

ملخص البحث

الاسم	بائيا ريزكي عطيفة
رقم التسجيل	٢١٢٠٥٠٠٧٩:
عنوان البحث	تحليل دور موقع يوتيوب في تعزيز إبداع الطلاب في دروس الفنون والثقافة والحرف اليدوية في الصف الخامس في مدرسة المدرسة الابتدائية ٠١١ ، منطقة سيابو الفرعية، مقاطعة المدرسة الابتدائية ٠١١

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل دور المعلمين في استخدام موقع يوتيوب لتعزيز إبداع الطلاب في مواد الفنون والثقافة والحرف اليدوية في الصف الخامس في مدرسة المدرسة الابتدائية ٠١١ ، منطقة سيابو الفرعية، مقاطعة المدرسة الابتدائية ٠١١ . تستخدم هذه الدراسة طريقة وصفية نوعية مع تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. أسئلة البحث في هذه الدراسة هي: كيف يعزز يوتيوب إبداع الطلاب في مواد الفنون والحرف اليدوية، وما هي العقبات التي يواجهها الطلاب في استخدام يوتيوب كوسيلة تعليمية؟ الغرض من هذه الدراسة هو تحديد كيفية تعزيز يوتيوب لإبداع الطلاب في مواد الفنون والحرف اليدوية. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام يوتيوب كوسيلة تعليمية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب وإبداعهم في التعلم، ويثري المراجع البصرية، ويشجع على استكشاف الأفكار في العملية الإبداعية. يعد إبداع الطلاب جانباً مهماً في تعلم الفنون والثقافة والحرف اليدوية ، والذي يتطلب القدرة على التخيل والابتكار والتعبير عن الأفكار بطريقة فنية. تساعد مقاطع الفيديو التعليمية التفاعلية والمتنوعة على يوتيوب المعلمين على تقديم المواد بطريقة أكثر إثارة للاهتمام وسهلة الفهم للطلاب. وبالتالي، يلعب يوتيوب دوراً مهماً في تعزيز وتطوير إبداع الطلاب في مواد الفنون والثقافة والحرف اليدوية . هذه الدراسة مفيدة كوسيلة رقمية مثالية في تعلم الفنون لخلق جو تعليمي أكثر نشاطاً وابتكاراً ومتعة .

الكلمات المفتاحية: وسائط يوتيوب ، الإبداع، الفنون والثقافة والحرف اليدوية ، الطلاب، التعلم الرقمي

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan karunia-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah susah payah menyampaikan ajaran Islam kepada umatnya untuk mendapat pegangan hidup di dunia dan keselamatan di akhirat nanti. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak memperoleh bantuan berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Analisis Peran Media *Youtube* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pembelajaran SBdP Di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal”,melalui kesempatan ini pula, dengan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag. M.Pd., Dosen Pembimbing I dan Ibu Asriana Harahap M.Pd., Dosen Pembimbing II, yang telah banyak melangkan waktu, tenaga, dan fikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Nursyaidah, M. Pd. Selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Dr. Lelya Hilda, M. Si. Selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Dr. H. Mhd. Darwis Dasopang, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

5. Kepada Ibu Rosmida S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal, Ibu Idawani S.Pd sebagai Guru Wali Kelas V, Sekaligus Guru Bidang Study Seni Budaya dan Prakarya yang telah banyak memberikan informasi dan terselesaikannya skripsi ini.
6. Teristimewa peneliti mengucapkan ribuan terimakasih kepada keluarga Besar Nasution. Kepada Ayahanda Tercinta H. Anwar Budi Nasution, M.Pd dan Ibunda Marni Siregar tercinta, dengan do'a dan usaha yang tidak pernah mengenal lelah dalam mengasuh, mendidik dan membiayai peneliti sejak lahir sampai sekarang menjadi inspirasi buat peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian kepada saudara/i yang amat penulis sayangi yaitu: Juairiyah Nasution, SE, Sumaiyah Nasution, S.KEP, Nailah Rizky, Nazwa Rizky, Faliha Muniroh, dan Mutiara Aini Anwar yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dan yang saya sayangi sahabat-sahabat saya Kos Muslimah, Astadhara, Nur khopipah Nasution yang telah membantu dan mendukung saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya dengan berserah diri kepada allah SWT penulis mohon ampun atas segala kesalahan dan kesilapan yang terdapat di dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna, khususnya bagi penulis dan pembaca sekali Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Padangsidempuan,
Peneliti

2025

Pathiyah Rizky Atifah
NIM. 2120500079

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Batasan Istilah.....	5
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan.....	11
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 13
A. Kajian Tentang Media.....	13
1. Pengertian Konsep Media	13
2. Pengertian Media Youtube.....	18
3. Media <i>Youtube</i> sebagai Media Pembelajaran.....	20
4. Kreativitas dalam Pendidikan.....	25
5. Indikator Kreativitas.....	30
6. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya	30
B. Penelitian Relevan	35
C. Kerangka Berfikir	37
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 38
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian	41
D. Sumber Data.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	46
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
1. Sejarah Berdirinya SDN 011 Hutapuli.....	50
2. Letak Geografis Sekolah SD Negeri 011 Hutapuli	51
3. Visi dan Misi SDN 011 Hutapuli	52
4. Struktur dan Sistem Organisasi SDN 011 Hutapuli	52
5. Sarana dan Prasarana SDN 011 Hutapuli.....	53
6. Struktur Keadaan Guru SDN 011 Hutapuli.....	54
7. Keadaan Peserta Didik Kelas V SDN 011 Hutapuli	55
B. Deskripsi Data dan Penelitian.....	56
1. Kelebihan Peran Media <i>Youtube</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V SDN 011 Hutapuli	56
2. Kendala Yang Dihadapi Guru dan Siswa dalam Menggunakan Media Youtube sebagai Media Pembelajaran	60
C. Pembahasan Hasil Penelitian	63
D. Keterbatasan Penelitian.....	72
 BAB V PENUTUP	 74
A. Kesimpulan	74
B. Implikasi Hasil Penelitian	75
C. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Waktu Penelitian	38
Tabel 3.2.	Gambar Informan	42
Tabel 4.1.	Kepala Sekolah Yang Pernah Memimpin SD Negeri 011 Hutapuli	51
Tabel 4.2.	Sarana dan Prasarana SDN 011 Hutapuli.....	53
Tabel 4.3.	Nama-nama Guru SD Negeri 011 Hutapuli T/P 2025/2026	54
Tabel 4.4.	Nama-nama Peserta Didik Kelas V	55
Tabel 4.5.	Peserta Didik Kelas V Berpartisipasi Tinggi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

LampiranI.	Lampiran I Lembar Observasi
LampiranII.	Lembar Pedoman Wawancara
LampiranIII.	Lembar Hasil Wawancara Guru dan Peserta Didik
LampiranIV.	Lembar Dokumentasi
LampiranV.	Surat-surat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa teknologi modern saat ini, teknologi semakin berkembang pesat, terutama dengan kehadiran internet yang telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu *platform* digital yang paling populer dan mudah diakses adalah *Youtube*. *Youtube* sebagai media pembelajaran telah memberikan banyak kontribusi dalam proses belajar-mengajar, khususnya dalam menyajikan konten audio-visual yang menarik dan interaktif. Pemanfaatan *Youtube* dalam pembelajaran memungkinkan siswa mendapatkan materi yang lebih konkret, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.¹

Konten-konten yang tersedia di *Youtube*, seperti tutorial seni rupa, prakarya, seni tari, seni musik, dan berbagai ide kreatif, dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa untuk mengeksplorasi keterampilan mereka. Selain itu, *Youtube* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menarik, karena media ini menghadirkan visualisasi yang kaya dan mudah dipahami. Video pembelajaran media *youtube* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun untuk guru itu sendiri.

¹Sofyani Wigati, "Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hajar Dewantara untuk Materi Integral di Sma", *Jurnal Pendidikan*, Volume.1 No. 810-813 Tahun 2018, Hlm. 811.

Tujuan pembelajaran media youtube memberikan siswa kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dikelas bisa interaktif dan dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil bejara siswa. Dalam mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakraya), siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui berbagai kegiatan yang melibatkan seni, kerajinan, dan eksplorasi budaya. Namun, sebagian besar siswa tidak memiliki kesempatan yang sama untuk mengeksplorasi dan menunjukkan kreativitas mereka di kelas. Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan, Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran. Belajar merupakan sebuah proses yang membawa perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman. Tuntutan serta tantangan pembelajaran pada saat ini terus menjadi lingkungan, sebab harus berpacu dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi yang kian pesat, dengan komunikasi mutahir tanpa mengenal batasan negeri serta diiringi dinamika persaingan global yang kompetitif. ²

²Aprida Pene, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Fitrah*. Volume. 03 No. 2 Tahun 2017, Hlm. 333.

Untuk menyikapi kondisi ini, praktisi pembelajaran harus melaksanakan dinamika pembelajaran nasional yang kondusif serta bertahan hidup layak secara berkelanjutan di tengah-tengah persaingan global tersebut. Pada kaitannya dengan pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) pada jenjang Sekolah Dasar, masih terdapat asumsi berasal peserta didik bahwa pelajaran Seni Budaya dan Prakarya itu sangat sulit dan rumit dipahami, sehingga guru yang mengajarkannya harus mempunyai kreativitas yang tinggi. Kreativitas dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal penting guna mengembangkan potensi bakat peserta didik. Pendidikan seni merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, dengan adanya pembelajaran seni peserta didik dapat mengembangkan potensi bakat yang dipunyai dan melatih peserta didik untuk percaya diri dengan apa yang dimilikinya.³

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 11 November 2024 di SDN 011 Hutapuli, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal. pada mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) peserta didik masih kesulitan untuk memahami materi dalam proses pembelajaran karena peserta didik hanya mendapatkan satu sumber informasi hanya melalui guru hal ini terbukti ketika peserta didik akan melakukan praktikum mengenai materi yang telah disampaikan.⁴

Setelah itu, guru memperkenalkan suasana belajar yang baru dengan memanfaatkan teknologi dan sarana yang terdapat disekolah yang digunakan

³Simangunsong, T. "Pengembangan Multi Media pada Mata Pelajaran SBdP". *Jurnal Pendidikan Bandung*. Volume. 7 No.2 Tahun 2021, Hlm. 122.

⁴Idawani, Wawancara, Guru Wali Kelas V Sdn 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

sebagai media pembelajaran dengan menggunakan media sosial *youtube*. Sebagai guru tidak hanya mengajarkan teori saja tetapi juga memberikan contoh dan menanamkan nilai kepribadian serta pembekalan dalam mengembangkan kreativitas kepada peserta didik. Berawal dari asumsi tersebut dengan adanya media sosial *youtube* diharapkan dapat membantu guru. Maka dengan perkembangan pembelajaran saat ini juga terjadi perubahan yaitu pengajar hanya menjadi promotor pengajaran, bukan pusat pembelajaran. Kemudian didalam pendidikan dapat mendorong peserta didik belajar lebih giat, khususnya belajar seni budaya.⁵

Guna mencapai proses pembelajaran yang efektif, peserta didik dapat menerima informasi atau pembelajaran yang berasal internet serta dapat mengakses berbagai pembelajaran dengan lebih praktik. Menurut uraian yang disampaikan di atas peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “**Analisis Peran Media Youtube dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 011 Hutapuli, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal**”.

B. Fokus Masalah

Adapun yang menjadi fokus masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kelebihan peran media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya

⁵Universitas Pahlawan, “Kreatifitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP di SD”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Jakarta. Tahun 2022, Hlm.170.

2. Kendala dalam yang di hadapi siswa dalam menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang di pakai dalam peneitian ini, maka penelitian menerangkan beberap istilah yang ada dalam judul ini, sebagai berikut:

1. Analisis Peran

Analisis merupakan kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas. Aktivitas - aktivitas tersebut berupa membedakan, mengurai, dan memilih untuk dapat dimasukkan kedalam kelompok tertentu untuk dikategorikan dengan tujuan tertentu kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya. Analisis peran adalah Proses penguraian, penilaian, dan pengkajian terhadap fungsi atau posisi suatu entitas (individu, kelompok, atau media) dalam konteks tertentu. ⁶

Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami sejauh mana peran tersebut mempengaruhi atau berkontribusi terhadap suatu hasil atau fenomena. Dalam konteks pendidikan misalnya, analisis peran media berarti mengkaji bagaimana suatu media seperti *youtube* berperan dalam proses pembelajaran, seperti peningkatan kreativitas atau prestasi siswa. Ini melibatkan evaluasi tentang efektivitas, cara penggunaan, dan dampak yang ditimbulkan oleh media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

⁶Widiastuti N, k dan Ayuningtiyas, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume.82 No. 112-121 Tahun 2022

2. Media *Youtube*

Dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” merupakan sarana komunikasi. Adapun menurut Gerlach dan Ely dalam buku Azhar Arsyad, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁷

Media *youtube* merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh Google bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagai klip video secara gratis. *Youtube* merupakan wujud dari pergeseran teknologi internet (*word wide web*) dari “*read only web*” ke “*read write web*” yakni dari keadaan ketika internet hanya menyediakan sumber bacaan bagi penggunanya ke keadaan ketika internet menyediakan sarana bagi penggunanya untuk membuat dan membagikan sumber bacaan bagi penggunanya untuk membuat dan membagikan sumber bacaan bagi pengguna yang lain. Perbedaan tersebut menyebabkan *youtube* menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini *youtube* merupakan situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya.⁸

3. ⁷ Azhar Arsyad, M.A. “*Media Pembelajaran*”, (PT RajaGrafindo Persada Jakarta, 2024) Hlm.

⁸ Anggraini R, Ahyani N, dan Suryani I, “*Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMK PGRI 2 Palembang*”, Kalpataru, Palembang 2021

3. Meningkatkan Kreativitas

Meningkatkan kreativitas adalah proses mengembangkan kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, original, dan bermanfaat. Kreativitas melibatkan imajinasi, inovasi, dan kemampuan berpikir, di mana seseorang dapat menemukan solusi yang berbeda dari pendekatan konvensional. Peningkatan kreativitas dapat dilakukan melalui stimulasi pemikiran, eksperimen, dan lingkungan yang mendukung eksplorasi ide baru. Dalam konteks pendidikan, meningkatkan kreativitas sering kali dihubungkan dengan penggunaan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bebas berekspresi, seperti melalui media visual, musik, seni, dan teknologi, termasuk *platform* seperti *Youtube*.⁹

4. Peserta Didik

Peserta didik yang pada umumnya merupakan individu yang memiliki potensi yang dirasa perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik fisik maupun psikis, dari lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat dimanapun ia berada. Seorang peserta didik akan diajarkan bagaimana cara bersikap yang baik serta etika yang sopan untuk berinteraksi pada masyarakat lainnya. Tentu saja hal tersebut tidak dapat melupakan peran pendidik sebagai sumber ilmu dan salah satu unsur terpenting dari pendidikan. Seorang pendidik harus memahami dengan betul karakter yang ada pada peserta didiknya. Pendidik juga harus mengerti bagaimana cara mengasah potensi

⁹Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Kurikulum Nasional dan Implementasinya" (Jakarta: Kemendikbud 2020)

yang ada pada peserta didiknya. Ia juga mengungkapkan bahwa peserta didik juga membutuhkan bimbingan untuk menjadi pribadi yang lebih baik di depan Tuhan serta di depan negara sebagai warga negara yang baik.¹⁰

Dengan demikian, siswa atau peserta didik dapat dikatakan orang yang mempunyai fitrah atau potensi dasar yang ada dalam dirinya, berupa fisik maupun psikis yang perlu dikembangkan melalui pendidikan. Peserta didik sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan atau juga bisa disebut sebagai bahan mentah. Dalam pengertian ini peserta didik bisa dikatakan sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat terselubung sehingga di butuhkan bimbingan untuk mengaktualisasikannya agar ia menjadi manusia susila yang bercakap.

Dalam pengertian perspektif psikologis peserta didik adalah individu yang sedang beradadalam proses pertumbuhan dan perkembangan optimal baik fisik ataupun psikis menurut fitrahnya masing masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang ia memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal dalam kemampuan fitrahnya.¹¹

5. Mata Pelajaran

Mata pelajaran dapat didefinisikan sebagai komponen kurikulum yang terdiri dari kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa di sekolah dalam periode tertentu. Mata pelajaran berfungsi

¹⁰Dr. M. Hosnan, Dipl.Ed., M.Pd. "*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*", (Bogor, Ghalia Indonesia, 2016)

¹¹Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik , (PT.Remaja Rosdakarya : Bandung) Hlm.39.

untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, memberikan pemahaman mendalam di bidang tertentu, serta membentuk kompetensi siswa sesuai standar nasional pendidikan. Dalam konteks pendidikan formal, setiap mata pelajaran memiliki tujuan, cakupan materi, serta metode pengajaran yang berbeda-beda tergantung pada tingkat pendidikan dan kurikulum yang berlaku.

6. SBdP (Seni Budaya dan Prakarya)

SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) merupakan mata pelajaran yang mencakup empat aspek utama: Seni Rupa, Musik, Tari dan Keterampilan/Kerajinan. Tujuan mata pelajaran SBdP adalah untuk mengembangkan kreativitas, apresiasi seni, dan keterampilan praktis siswa dalam berbagai bentuk kerajinan. Mata pelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri melalui seni dengan memahami nilai-nilai budaya dan meningkatkan keterampilan kerajinan tangan.¹²

Dengan demikian, SBdP berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik yang kreatif, inovatif, dan menghargai budaya lokal dan nasional. Pembelajaran SBdP juga menekankan pada pengalaman langsung dimana siswa didorong untuk berkreasi, mengapresiasi seni, dan menciptakan produk sederhana berdasarkan konsep yang dipelajarinya.

¹²Dian Indriana, "Ragam Alat Bantu Pengajaran", (Jogjakarta: Diva Press, 2011)

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelebihan peran media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya ?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana peran media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya
2. Untuk mengetahui bagaimana kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Di harapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan ataupun pengembangan pendidikan karakter hingga mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Secara Empirik

- a. Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dalam penggunaan media sosial *youtube* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam meningkatkan kreativitas.

- b. Sebagai petunjuk atau acuan serta bahan pertimbangan bagi peneliti yang mengadakan pengkajian lanjut yang relevan dan sesuai dengan hasil kajian.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam Penelitian tugas akhir ini untuk memberikan gambaran umum dari isi penelitian tersebut. Maka peneliti menyusun secara sistematis dan dijelaskan secara terperinci dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, BAB ini merupakan suatu pengantar atau pola dasar yang memberikan suatu gambaran secara umum dari seluruh isi penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, BAB ini berisi hasil penelitian terdahulu dan kajian tentang media yang membahas mengenai: Pengertian konsep media, media *youtube* sebagai alat pembelajaran, kreativitas dalam pendidikan, dan pengertian seni budaya dan prakarya.

BAB III METODE PENELITIAN, BAB ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penggalan data yakni memuat pendekatan dan jenis pendekatan, jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data pengecekan keabsahan data serta tahapan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN, BAB ini membahas tentang Gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, pengolahan dan analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP, BAB ini merupakan penutup yang memuat kesimpulan, implikasi hasil penelitian, dan saran – saran oleh peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Media

1. Pengertian Konsep Media

Media merupakan bentuk jamak dari medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, secara harfiah media memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media biasa berupa bahan (*software*) dan alat (*hardware*). Media apabila dipahami secara garis besar adalah materi, manusia, atau kejadian yang menimbulkan kondisi, yang menjadi penyebab siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik.¹³

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan peserta didik terhadap proses belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era global saat ini telah mengkondisikan hampir setiap orang dapat dengan mudah mengakses internet.¹⁴

Hal ini didukung dengan maraknya *smartphone* dan paket internet/*provider* yang berlomba-lomba menawarkan layanan memadai

¹³Juitania dan Gede Adi Indrawan, "Dampak Penggunaan Konten Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa". (*Artikel Pendidikan*, Bogor 2020)

¹⁴Andrea Wilson, Youtube in the.., Hlm 4.

dengan kapasitas akses yang cepat serta harga yang terjangkau. Seiring perkembangan teknologi tersebut, masyarakat pun makin ramah dengan berbagai situs mediasosial yang berbasis internet seperti *facebook*, *blogger*, *instagram*, *whatsapp*, *line*, *google* dan aplikasi media sosial lainnya. Salah satu pengguna media sosial sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Media sosial bagi para pelajar merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi *lifestyle* atau gaya hidup.

Oleh karena itu, dengan terjadinya perubahan kurikulum maka ada perubahan susunan mata pelajaran, sekarang tidak perlu membawa banyak buku ke sekolah, karena satu buku sudah mencakup beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Berdasarkan dari berbagai sumber di atas media merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.¹⁵

Pada suatu proses pembelajaran, tidak ada suatu metode serta strategi juga media pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing metode serta strategi dan media pembelajaran bisa dirasakan baik, jika sudah di ujicoba untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Pada

¹⁵Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Volume. 16 No. 1, Jakarta, Tahun 2018, Hlm. 173.

tiap-tiap metode serta strategi maupun media pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan serta lingkungan belajar yang sedikit tidak sama.

Salah satu pengguna media sosial sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Media sosial bagi para pelajar merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi *lifestyle* atau gaya hidup.

Oleh karena itu, dengan terjadinya perubahan kurikulum maka ada perubahan susunan mata pelajaran, sekarang tidak perlu membawa banyak buku ke sekolah, karena satu buku sudah mencakup beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Berdasarkan dari berbagai sumber di atas media merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.¹⁶

Pada suatu proses pembelajaran, tidak ada suatu metode serta strategi juga media pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing metode serta strategi dan media pembelajaran bisa dirasakan baik, jika sudah di ujicoba untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Pada tiap-tiap metode serta strategi maupun media pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan serta lingkungan belajar yang sedikit tidak sama.

¹⁶Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Volume. 16 No. 1, Jakarta, Tahun 2018, Hlm. 173.

a. Jenis Media

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

1) Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indra pendengaran sebagai sarana dalam menerima informasi yang disampaikan, contoh: rekaman dan radio.

2) Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indra penglihatan sebagai sarana dalam menerima informasi yang disampaikan. Contoh: poster, alat peraga.

3) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggunakan dua indra yaitu penglihatan dan pendengaran sebagai sarana untuk menerima informasi. Contoh : film dan televisi.¹⁷

b. Fungsi Media

Media berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa harus menuntut kehadiran guru untuk mencapai tujuan

¹⁷Made Puspe, "Jenis dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas", (Dharma Duta 2019)

pembelajaran. Menurut McKwon dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media antaranya:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan, dalam hal ini media menjadikan pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, dengan kehadiran media kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian pada materi.
- 3) Memberikan kejelasan agar mudah dimengerti, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan penjelasan pada materi yang disampaikan oleh guru.
- 4) Memberikan rangsangan keingintahuan, melalui media daya ingin tahu peserta didik dapat dirangsang ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan.¹⁸

c. Manfaat Media

Media bermanfaat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, merasa aman dan bebas dari rasa takut, dengan menghadirkan media pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif. Pemanfaatan media yang optimal dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi secara jelas kepada peserta didik yang dapat menjadikan peserta didik memiliki pemikiran yg kreatif.

¹⁸Miftah, “*Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta Didik*”, Jurnal Of Chemical Information and Modeling, Volume. 1 No. 2 Jakarta, Tahun 2013, Hlm.100.

2. Peran Media Youtube

Youtube adalah sebuah situs website video sharing populer yang berdiri pada Februari 2005 oleh Jawed Karim, Steve Chen, dan Chad Hurley. Selain itu, *Youtube* adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke penjuru dunia melalui website. *Youtube* merupakan video sharing terbesar yang pernah ada. Menurut Fleck *youtube* merupakan tempat di mana setiap pengguna dapat berbagi video secara gratis dan disaksikan jutaan penonton setiap hari. Kepopuleran youtube semakin meroket pada akhir 5 tahun pertama setelah diluncurkan, *youtube* menerima lebih dari 2 miliar penonton setiap hari dan pengguna mengunggah lebih dari 35 jam video setiap menit.

Youtube adalah salah satu layanan berbagi video di internet yang paling populer saat ini. *youtube* juga dapat menstimulus terjadinya pembelajaran aktif dan memberikan pengetahuan melebihi kemampuan yang diharapkan. *youtube* sebagai media pendukung yang akan mengoptimalkan capaian pembelajaran, karena sesuai dengan gaya belajar dan minat generasi di-dital.

19

Media pembelajaran merupakan media yang berasal dari situs *website* atau jejaring social. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagai video. Maka dari itu media berupa *youtube* sangat di butuhkan oleh guru dalam pembelajaran tematik di SD/MI disebabkan

¹⁹Fauzan, Syafrilianto, Maulana Arafat Lubis, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta, Kencana, 2020)

perilaku peserta didik sekarang lebih suka melihat video dari *youtube*.²⁰ *Youtube* digunakan sebagai alat untuk menciptakan suasana belajar yang seru. Video pembelajaran di *youtube* dapat digunakan dalam presentasi online maupun *offline* untuk mendukung pembelajaran interaktif antara guru dan siswa. pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran meningkatkan penerimaan siswa terhadap materi, menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Youtube memiliki berbagai manfaat dalam dunia pendidikan, seperti mempermudah pembelajaran daring, membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan dalam bentuk video, dan menjadikan proses belajar lebih praktis.

Selain membantu siswa, konten edukasi yang dibagikan melalui media sosial juga bermanfaat bagi siapa saja yang mengaksesnya. Dengan fitur yang mungkin pemilik akun akan mengupload, menonton, dan berbagi video secara cuma-cuma, *youtube* menjadi platform yang cocok untuk pembelajaran. Penggunaan media sosial untuk pembelajaran juga memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi, membantu pemahaman materi, dan memungkinkan akses materi kapan saja dan di mana saja. Media sosial, khususnya *youtube*, sangat disukai oleh peserta didik dan mampu menarik minat belajar mereka. guru modern tidak hanya perlu memanfaatkan teknologi, tetapi juga perlu membiasakan siswa untuk

²⁰Lubis, M dan Nasran Azizan M.Pd, *Pembelajaran Tematik MI/SD* (Yogyakarta, Samudra Biru, 2019)

mengakses kanal *youtube* dan akun media sosial yang edukatif. Hal ini dilakukan agar dapat memahami pelajaran dengan lebih cepat dan tepat sasaran.²¹

3. Media *Youtube* sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan media sosial yang semakin hari semakin pesat terjadi, sudah membawa manusia pada titik dimana tidak mampu lepas dari penggunaan media sosial pada kehidupan sehari-hari. Teknologi ketika ini sudah memberikan kemudahan bagi setiap manusia buat tetap selalu terhubung kepada setiap orang diberbagai belahan dunia termasuk salah satunya adalah *youtube*.

Youtube ialah sebuah website yang memfasilitasi penggunanya untuk menyebarkan video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Ada banyak sekali macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti contohnya video klip musik berasal musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam kegiatan, dan masih banyak lagi. *youtube* dapat artikan sebuah wadah semua orang untuk berbagi dan tidak sedikit yang menjadikan *youtube* sebagai tempat untuk bekerja.²²

²¹Nursobah, A. Pemanfaatan media sosial YouTube pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. El Midad: *Jurnal Jurusan PGMI*, 13(2), 76–85, Tahun 2021

²²Istiqlal, Abdul, "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Peserta Didik di Perguruan Tinggi", *Jurnal Kepemimpinan dan Kepengurusan Sekolah*, Volume.3 No.2 Tahun 2018 Hlm, 143.

Perkembangan *youtube* sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan sebuah peluang di dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut *youtube* dapat dimanfaatkan menjadi salah satu media ajar. Adanya aplikasi penyedia berbagi video, memungkinkan peserta didik secara mandiri mencari serta memberikan informasi berupa pengetahuan dan praktek. *Youtube* dapat dimanfaatkan oleh forum pendidikan menjadi media ajar yang disukai oleh para peserta didik.

Pemanfaatan *youtube* yang optimal, peserta didik akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan *youtube*, peserta didik dapat memahami suatu materi secara lebih cepat dari pada menelaah melalui buku pelajaran, karena umumnya media pembelajaran dirancang menarik, sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh.

Konten *Youtube* memiliki peran besar dalam penyebaran informasi sekaligus memiliki manfaat dalam memberikan kemudahan para peserta didik dan guru dalam memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan *youtube* dapat memediasi proses pembelajaran agar guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi serta peserta didik juga dengan mudah menerima informasi yang disampaikan. Pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan menerapkan berbagai strategi, model atau metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga bisa menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik untuk mau belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berperan penting pada mengoptimalkan keterampilan menulis peserta didik artinya keterampilan pengajar dalam menentukan serta menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang diajarkan kepada peserta didik.²³

a. Manfaat *Youtube* sebagai Media Pembelajaran

1) Visualisasi yang Menarik

Video-video di *Youtube* menyajikan visual yang lebih jelas dibandingkan dengan buku teks, yang sangat bermanfaat dalam pelajaran seni, sains, atau keterampilan teknis.

2) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Youtube memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, sesuai kecepatan mereka masing-masing. Siswa dapat mengulang atau menghentikan video kapan saja, sehingga mereka bisa benar-benar memahami materi.

3) Mengembangkan Kreativitas dan Inspirasi

Khusus untuk pelajaran seni, video-video di *Youtube* menyediakan ide-ide kreatif yang mendorong siswa untuk bereksperimen dan menciptakan karya mereka sendiri. Misalnya, tutorial seni rupa dapat memberikan panduan langsung mengenai teknik menggambar, melukis, atau membuat kerajinan tangan.

²³ Azhar Rasyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011)

4) Meningkatkan Motivasi Belajar

Konten visual dan interaktif dari *Youtube* seringkali lebih menarik bagi siswa dibandingkan metode pembelajaran tradisional, sehingga bisa meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.²⁴

b. Implementasi *Youtube* dalam Pembelajaran di Kelas

1) Penggunaan *Youtube* oleh Guru

Guru bisa menggunakan video *Youtube* sebagai bahan ajar tambahan, misalnya dengan memutar video sebelum atau setelah penjelasan untuk memperkuat pemahaman siswa. Dalam pembelajaran seni rupa, guru dapat menunjukkan teknik dasar melalui video tutorial.

2) Pembuatan Tugas Berbasis *Youtube*

Guru dapat memberikan tugas kepada siswa untuk menonton video tertentu sebagai bahan diskusi atau referensi, atau bahkan meminta siswa membuat proyek video mereka sendiri yang diunggah ke *Youtube*.

3) Pembelajaran Kolaboratif

Guru meminta siswa menonton video tertentu dan kemudian berdiskusi bersama dalam kelompok. Ini tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berpikir kritis.

²⁴Yuniati, Suyuti, dan Hakim M, "Pelatihan Pemanfaatan Media *Youtube* dalam Pembelajaran di Sma It Kota Bengkulu", *Jurnal Pendidikan Pengabdian kepada Masyarakat*", Volume.4 No. 1 Tahun 2021 Hlm. 39.

4) Kelebihan dan Kekurangan Media *Youtube*

a) Kelebihan Media *Youtube*

(1) Akses Mudah dan Gratis

Youtube dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer, ponsel, dan tablet, selama terhubung dengan internet.

(2) Media Pembelajaran yang Efektif

Banyak konten edukasi berkualitas tinggi tersedia di *Youtube*, yang dapat membantu siswa dan orang dewasa belajar hal-hal baru dan Video tutorial memungkinkan pengguna untuk belajar keterampilan praktis secara visual.

(3) Platform Kreatif

Youtube memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan video mereka sendiri, sehingga menjadi platform bagi ekspresi kreatif.

b) Kekurangan Media *Youtube*

(1) Kualitas Konten yang Bervariasi

Tidak semua konten di *youtube* memiliki kualitas yang baik atau akurat dan pengguna perlu berhati-hati dalam memilih sumber informasi yang dapat dipercaya.

(2) Distraksi dan Kecanduan

Youtube dapat menjadi sumber distraksi yang besar, terutama bagi siswa yang mencoba belajar. Beberapa orang

dapat menjadi kecanduan menonton video *youtube*, yang dapat mengganggu produktivitas dan kesehatan mental.

- (3) Algoritma yang tidak selalu Akurat Algoritma rekomendasi *youtube* tidak selalu memberikan konten yang relevan atau bermanfaat. Terkadang, algoritma dapat mempromosikan konten yang kontroversial atau menyesatkan. Secara keseluruhan, *youtube* adalah *platform* yang kuat dengan banyak manfaat, tetapi pengguna perlu menyadari kekurangannya dan menggunakannya dengan bijak.

4. Kreativitas dalam Pendidikan

Kreativitas adalah setiap tindakan ide atau produk yang mengubah domain yang ada, atau yang mengubah domain yang ada menjadi domain baru. yang penting dalam konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia. Dengan demikian, dapat disederhanakan, bahwa dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berarti memang benar - benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain, atau juga modifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru. Kreativitas dapat saja muncul dalam dimensi gagasan, tindakan, dan produk.²⁵

Berikut ini adalah bagan yang menunjukkan pemetaan dimensi kreativitas. Pertama dalam ranah gagasan, kreativitas ditunjukkan dengan

²⁵Dinas Pendidikan, “Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Kreativitas Siswa”, (Ensiklopedia Pendidikan 2023)

keliaran berpikir (*creative thinking*). Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dirinya mampu menghasilkan pemikiran-pemikiran yang cemerlang yang bersifat '*problem solving*'. Kreativitas dalam ranah ini ditunjukkan dari kemampuan kognitif pada *level excellent* dalam memecahkan masalah yang tidak banyak berhasil diselesaikan oleh orang lain.

Di awal telah dijelaskan bahwa kreativitas adalah apa yang terjadi ketika seorang individu menghasilkan sesuatu yang baru serta sesuai. Kreativitas tidak hanya tentang hal yang baru, tetapi juga memberi dampak atau pengaruh bagi orang lain. Hal ini dapat kita rujuk pada *level-level* kreativitas. Bila merujuk pada pengertian kebaruan di atas maka hirarki tertinggi dari *creative thinking* bukan semata-mata pemikiran baru (berbeda) tetapi kebaruan yang bersifat generatif dan berpengaruh besar. Lantas, bagaimana dengan karya seni sebagai wujud atau simbol kreativitas? Tentu untuk menjadi kreatif, karya itu harus baru; karya haruslah sesuatu yang belum pernah kita lihat atau dengar sebelumnya. Namun, perlu di ingat hal yang baru adalah bukan satu-satunya kualifikasi untuk kreativitas.

Kedua, perilaku kreatif (*creative behavior*). Perilaku kreatif merupakan segala tindakan-tindakan fisik maupun verbal yang menunjukkan ciri-ciri kreativitas sebagai kelanjutan atau *implikasi-eksplisit* dari *creative thinking*. Hudson mengatakan bahwa kreativitas dapat diwujudkan dengan cara yang jauh dari baik dan mengagumkan.

Artinya, ranah perilaku merupakan perwujudan dari pemikiran kreatif. Misalnya, dalam sebuah pembelajaran seni, seorang siswa mampu

menemukan sesuatu gagasan pemecahan masalah media alternatif berkarya seni (material dan alat) dengan sangat cerdas, kemudian merancang cara-cara yang tidak biasa dalam menggunakan media seni tersebut teknik. Dalam ranah ini, seseorang siswa mampu menampilkan perilaku proses berkarya seni dengan sangat cerdas dalam metode-metodenya yang mampu menginspirasi siswa maupun gurunya.

Ketiga, produk kreatif (*creative product*). Kreativitas seni dimotivasi oleh keinginan untuk menciptakan pengalaman diri melalui kegiatan seni. Kreativitas dalam bentuk produk berarti seorang telah mampu menghasilkan hasil karya yang unik, menarik, dengan nilai kebaruan di dalamnya. Contoh kreativitas dalam ranah ini yang paling mudah ditemukan yaitu karya seni. Dalam hal ini, kreasi seni adalah berkaitan dengan bentuk yang unik.

Hubungan antara pencipta dengan objek seni adalah dalam subjektivitas sendiri. Orang yang berkarya tidak sekadar membuat objek yang ideal, mencerminkan kebesaran atas pengalaman diri sendiri tetapi lebih mencari aktualisasi diri melalui proses dialektis antara pengalaman pribadi dan pengalaman dari objek seni yang keduanya digabung namun terpisah, serta di mana aspek pemecahan pengalaman diri saling membaur dan membedakan.²⁶

Faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam pendidikan mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi cara siswa berpikir, mengeksplorasi ide, dan menemukan solusi inovatif. Berikut adalah beberapa faktor utama:

²⁶Agustianza T, Ramadhani E, dan Fakhruddin, "Penerapan Model Experiential Learning Berbasis Local Wisdom Terhadap Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Materi SBdP Kelas Iv SDN 10 Sembawa", *Jurnal Pendidikan Edumaspul*, Volume. 5 No. 2 Tahun 2021 Hlm, 353.

a. Faktor Individu

- 1) Bakat dan Kepribadian Siswa yang memiliki bakat alami dalam seni atau bidang kreatif tertentu biasanya lebih mudah mengembangkan kreativitas. Selain itu, karakter seperti rasa ingin tahu, keberanian untuk ber eksperimen, dan ketekunan juga mendorong kreativitas.

b. Lingkungan Keluarga

- 1) Dukungan Orang Tua, Orang tua yang mendukung eksplorasi dan menghargai ide-ide kreatif membantu membangun kepercayaan diri anak untuk mencoba hal baru.

c. Lingkungan Sekolah

- 1) Peran Guru, Guru yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, memberikan tantangan, serta membimbing eksplorasi ide-ide kreatif sangat membantu perkembangan kreativitas. Guru juga berperan sebagai inspirator dan fasilitator untuk membimbing proses kreatif.²⁷

d. Akses terhadap Teknologi dan Media Digital

- 1) Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Akses ke internet, perangkat lunak desain, atau media sosial dapat merangsang kreativitas dengan menyediakan inspirasi dari berbagai sumber. Misalnya, tutorial di *youtube* atau aplikasi kreatif memungkinkan siswa untuk belajar teknik baru.

²⁷Rachmawati D, Sumanto S, “Study Kemampuan Berkarya Seni Rupa Teknik Tempel Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar” *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Volume.2 No. 2 Tahun 2021, Hlm. 103.

- 2) Eksplorasi Ide dari Media, Media digital memperkenalkan siswa pada berbagai perspektif, gaya, dan pendekatan yang tidak selalu ada di lingkungan mereka. Misalnya, dalam pembelajaran seni rupa, siswa dapat melihat berbagai gaya seni dari seluruh dunia.

e. Kultur dan Lingkungan Sosial

- 1) Norma dan Nilai Sosial Lingkungan sosial yang mendorong kebebasan berpikir, menghargai ide-ide baru, dan tidak kaku terhadap norma konvensional cenderung menghasilkan individu yang lebih kreatif.
- 2) Dukungan dan Penghargaan dari Masyarakat Apresiasi dari masyarakat atau komunitas terhadap hasil karya kreatif siswa bisa meningkatkan semangat dan motivasi mereka untuk berkreasi lebih jauh.

f. Pendidikan dan Program Ekstrakurikuler

- 1) Kegiatan Ekstrakurikuler yang Kreatif Program seperti seni rupa, musik, teater, dan debat dapat merangsang pemikiran kreatif. Melalui kegiatan ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih berpikir orisinal dan mengembangkan ekspresi diri.

g. Kesehatan Mental dan Fisik

- 1) Keadaan Emosional Siswa yang merasa nyaman, tidak stres, dan mendapatkan dukungan emosional akan lebih berani untuk berpikir kreatif. Kondisi psikologis yang baik sangat mendukung kemampuan untuk bereksplorasi dan mengambil risiko.
- 2) Kesehatan Fisik Kondisi fisik yang prima mendukung aktivitas mental yang optimal, Paparan pada Berbagai Budaya dan Perspektif

3) Pengalaman Multikultural Siswa yang terpapar pada berbagai budaya, baik melalui pendidikan formal maupun interaksi sosial, memiliki sudut pandang yang lebih luas, yang memperkaya kreativitas mereka. Mereka lebih mampu untuk melihat masalah dari berbagai perspektif.²⁸

5. Indikator Kreativitas

- a. Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah di pikirkan matang-matang terlebih dahulu
- b. Percaya diri dan imajinatif untk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran
- c. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang di ajukan serta cendrung memberikan jawaban yang lebih banyak
- d. Kemampuan untuk membuat analisis dan sintesis

6. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya

- a. Pengertian seni budaya dan prakarya

Seni budaya dan prakarya (Seni Budaya dan Prakarya) merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diajarkan pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Ruang lingkup materi pembelajaran seni budaya dan prakarya terdiri dari empat pokok materi seni rupa, seni musik, seni tari, serta seni drama.

²⁸Magdalena, dkk, "Analisis Instrumen Tes sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sbdp Peserta Didik," (Nusantara, 2021), Hlm.282.

Idealnya, keempat materi yang terdapat pada mata pelajaran ini harus diajarkan di peserta didik oleh guru kelas. Secara konsepsi dan apresiasi, keempat mata pelajaran tersebut memiliki persamaan yaitu “pemahaman akan nilai-nilai seni”. Perbedaannya terletak pada isi dan struktur, serta sirkulasi aliran atau gaya dan teknik-teknik yang ada pada masing-masing cabang ilmu seni tersebut. Setiap anak mempunyai tingkat kreativitasnya masing-masing dalam berimajinasi.²⁹

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Selain berhubungan dengan kreativitas, seni juga berhubungan dengan keterampilan. Apabila kreativitas merupakan bagian dari aktivitas berkarya, maka keterampilan adalah bagian berasal proses penciptaan karya seni rupa. Keterkaitan karya seni menggunakan aspek perbuatan manusia menjadi kemahiran, aktivitas insan, karya seni, keindahan, dan penglihatan.³⁰

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya juga di pergunakan menjadi mata pelajaran hiburan bagi peserta didik, karena peserta didik dapat berkreasi dan berekspresi sesuai dengan apa yang diinginkan untuk dituangkan pada suatu karya.

Melalui pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan beberapa materi yang ada guru dapat menyelipkan pesan-pesan budaya pada karya peserta didik sehingga pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan kepada

²⁹Siti Zunfrodah, "Seni Budaya", (Boyolali, Warna Mukthi Grafika, 2024)

³⁰Mikaresti P, Meylani Y, dan Perdima, "Optimalisasi Penyampaian Materi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui Pembelajaran Terpadu berbasis Gpo", *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, Volume. 4 No. 3 Tahun 2020 Hlm. 49

peserta didik sekolah dasar supaya menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap seni budaya yang ada di Indonesia. SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) bukanlah ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada upaya mengembangkan dan menguji daya ingat peserta didik sehingga kemampuan berpikir peserta didik direduksi dan sekedar dipahami sebagai kemampuan untuk mengingat.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya juga berperan menghasilkan kepribadian peserta didik menggunakan memperhatikan perkembangan individu dalam mencapai keseimbangan otak kanan yang mencakup kecerdasan intrapersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logika matematika, naturalis dan kecerdasan adversitas, kreativitas, spiritual dan moral, serta kecerdasan emosional. Pada dasarnya mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) merupakan mata pelajaran yang bukan hanya sekedar teori saja namun memerlukan visualisasi untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik.³¹

b. Bentuk Materi Pembelajaran

Adapun seni budaya dan prakarya terdapat beberapa materi diantaranya:

1) Seni Tari

Melalui pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) seni tari khususnya dapat ditularkan kepada generasi muda. Tentunya dalam hal

³¹Dwi Anggraini dan Hasnawati, "Perkembangan Seni Tari, Pendidikan dan Masyarakat", *Jurnal Pgsd*, Volume. 9 No. 3 Tahun 2018 Hlm. 292.

ini guru harus mampu menguasai bidang seni tari itu sendiri, setidaknya dalam hal mencipta dan mengkomposisi tari sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Guru harus mampu memberikan materi seni tari yang tepat terhadap peserta didik sekolah dasar sehingga peserta didik tidak kesulitan ketika mempelajari seni tari seperti gerakan dasar yang sesuai, tempo musik dan gerakan yang dapat melatih olah tubuh peserta didik.

Peserta didik juga dapat diperkenalkan pakaian dari sebuah tari yang menjadi ciri khas dari seni tari tersebut sehingga peserta didik dapat mengetahui nama tari dari pakaian yang dikenakan selain dari sisi gerakan.³²

2) Seni Musik

Di sekolah dasar pendidikan seni musik ini masuk dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, untuk pembentukan karakter peserta didik yang belum maksimal digunakan. Belajar mengenai musik dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan peserta didik baik fisik maupun mental. Seni musik dapat memberikan peserta didik pengetahuan dan pemahaman.

Misalnya menyanyikan lagu nasional, dengan menyanyikan lagu nasional peserta didik dapat mengetahui dan memahami tentang pentingnya sikap cinta dan bangga terhadap tanah air.³³

³²Robby Hidajat, M.Sn, *Seni Tari*, (Malang, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, 2008)

³³Asih Budiati, "Belajar Mata Pelajaran Prakarya", *Jurnal Pendidikan*, Volume.1 No. 4 Tahun 2020 Hlm. 342.

3) Seni Rupa

Unsur Seni Rupa adalah semua bagian yang mendukung terbentuknya suatu karya seni rupa. Secara umum, ada delapan unsur seni rupa, unsur seni rupa itulah yang nantinya membuat sebuah karya seni menjadi layak untuk di nikmati. Unsur seni rupa tersebut meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna tekstur, serta gelap terang. Seni Rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang dapat ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. seni rupa mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dalam menghasilkan seni rupa seperti patung, lukisan, mozaik, kolase. Melalui seni rupa peserta didik dapat menuangkan ekspresi sesuai dengan imajinasi peserta didik yang dibantu oleh guru dengan menerapkan nilai-nilai edukatif.³⁴

4) Seni Drama

Drama merupakan hasil karya seni kolektif dimana semua pihak dituntut kreativitasnya untuk berkontribusi dalam mewujudkan sebuah pertunjukan drama, dengan ditambahkan materi drama dalam mata pelajaran SBdP di sekolah dasar dapat membantu mengenalkan tentang keberagaman latar belakang semua orang. Melalui seni drama peserta didik diajarkan tentang pentingnya bekerja sama dan disiplin,

³⁴Linda Puspita, Sungkowo Soetopo, and Ari Susanti, "Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V SDN 262 Plaju", *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Volume. 3 No. 4 Tahun 2020 Hlm. 342.

pembelajaran seni drama akan menyadarkan peserta bahwa manusia saling membutuhkan.

Dalam seni drama peserta didik diajarkan tentang bermain peran sebagai orang lain yang bertujuan agar mengetahui bahwa memiliki banyak sifat seperti pemarah, penyabar, penyayang dan peserta didik mampu mengolah emosionalnya ketika bertemu dengan orang yang memiliki berbagai macam sifat.

5) Prakarya

Prakarya merupakan mata pelajaran yang baru dalam kurikulum 2013. Materi tersusun atas kompetensi dasar yang terdiri dari 4 kelompok, yaitu KD kerajinan contohnya membuat hiasan dari daun kering, KD rekayasa contohnya membuat pesawat dari kertas origami , KD budidaya contoh menanam biji kacang hijau dan KD pengolahan contoh mengolah sampah organik menjadi pupuk.

B. Penelitian Relevan

1. Sefta Novia Anggraeni dan Enie Wahyuning Handayani, 2021, *Youtube Sebagai Media Pembelajaran Seni Tari Secara Daring Di Kelas XI SMAN 1 Kademangan Blitar, Universitas Negeri Surabaya* Penelitian ini memfokuskan pada metode penggunaan media sosial *youtube* Meneliti penggunaan media sosial *youtube* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas seni tari secara daring.

Persamaan penelitian ini dengan yang sedang diteliti yaitu dengan menggunakan media *youtube* sebagai media pembelajaran dalam

meningkatkan kreatifitas seni. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang di teliti yaitu penelitiannya dilakukan secara daring sedangkan penelitian ini dilakukan praktek secara langsung di ruangan.

2. Riska Anggraini, Nur Ahyani dan Ida Suryani, 2021, “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial *Youtube* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah di SMK PGRI 2 Palembang, Unniversitas PGRI Palembang, Penelitian ini memfokuskan pada metode penggunaan media sosial *youtube* Meneliti pengaruh media sosial youtube terhadap hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang di teliti yaitu penelitian Riska Anggraini, Nur Ahyani, dan Ida Suryani berfokus pada pengaruh media sosial *youtube* sedangkan rencana penelitian ini berfokus pada analisis peran media *youtube*. Perbedaan penelitian ini dengan yang sedang di teliti yaitu metode penelitiannya yaitu kuantitatif sedang penelitian ini menggunakan kualitatif.

3. Ruwi Aldi Sahara, 2023, ”Penggunaan Media Sosial *Youtube* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Barek Puncanganom Kebonsari Madiun.”Peneliti ini memfokuskan pada metode peran penggunaan media sosial *youtube* sebagai media pembelajaran seni buadaya dan prakarya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di teliti yaitu dengan peran dalam penggunaan media pembelajaran *youtube* dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang di teliti yaitu penelitian ini meningkatkan hasil belajar pada

mata pelajaran SBdP sedangkan penelitian yang di teliti meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran merupakan alur berfikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berfikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju.³⁵

Maka kerangka berfikir dalam penelitian ini:



³⁵Prof. Dr. Sugiyono. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND”*.(Bandung: Penerbit Alfabeta 2013)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Alasan pemilihan lokasi ini untuk memberikan suasana belajar yang baru kepada siswa, mengajarkan siswa untuk bisa menggunakan media *youtube* sebagai sumber belajar dan juga untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli.

2. Waktu Penelitian

Jangka waktu yang digunakan dalam penelitian kualitatif bersifat lama. Sehingga waktu penelitian dilaksanakan di mulai dari April sampai Mei 2025.

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu	Deskripsi Kegiatan
1.	Pengesahan Judul	17 Oktober 2024	Pengesahan judul skripsi dan penentuan pembimbing skripsi
2.	Bimbingan Skripsi	28 September 2024	Konsultasi perihal judul skripsi kepada pembimbing dengan menunjukkan pengesahan judul

3.	Observasi awal	13 sampai 25 November 2024	Kegiatan observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah dan untuk mendapatkan informasi mengenai fokus penelitian yaitu pembelajaran tematik.
4.	Penyusunan proposal	02 Desember – 11 Maret 2025	Penyusunan proposal dilakukan setelah observasi awal kemudian bimbingan.
5.	Seminar Proposal	19 Maret 2025	Seminar proposal dilakukan setelah ACC dari pembimbing
6.	Penelitian di SDN 011 Hutapuli	17 April – 19 Mei 2025	<p>Penelitian dilakukan kurang lebih sebulan dengan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi yang terjadi. • Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru wali kelas dan siswa - siswi , SDN 011 Hutapuli untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu mengenai peningkatan kreativitas siswa

7.	Penyusunan hasil penelitian	22 mei – 05 juli 2025	Penyusunan hasil penelitian di lakukan setelah memperoleh informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian untuk dapat di tarik kesimpulan.
8.	Seminar Hasil	29 Juli 2025	Seminar hasil dilakukan ketika sudah ACC dari pembimbing.
9.	Komprehensif	05 Agustus 2025	Ujian komprehensif dilakukan setelah seminar hasil.
10.	Sidang Munaqasyah	29 September 2025	Ujian terakhir adalah sidang munaqasyah

B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu yang mendeskripsikan suatu keadaan yang terjadi dan dialami oleh subjek penelitian. Peneliti mendeskripsikan tentang media *youtube* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran SbdP. Data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara dan dokumentasi. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah deskriptif yaitu menggambarkan keadaan yang sebenarnya sesuatu yang terjadi dilapangan sesuai konteks penelitian.

Langkah penelitian ini dimana peneliti harus mendeskripsikan suatu objek, fenomena sosial yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif arti dalam penulisannya data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata ataupun gambar. Penulisan laporan penelitian kualitatif berisi kutipan data fakta yang

diungkap di lapangan untuk dapat memberikan suatu dukungan terhadap apa yang telah disajikan dalam laporan. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.³⁶

C. Subjek Penelitian

Untuk memahami permasalahan yang akan diteliti sehingga lebih mendalam dan mendetail, maka subjek penelitian sudah ditentukan sebelumnya. Subjek penelitian adalah orang yang dijadikan sumber data atau sumber informasi oleh penelitian untuk sebuah penelitian yang dilakukan. Interaksi bisa berbentuk wawancara, diskusi dalam fokus grup, survey, dan sebagaimana yang bisa dilakukan secara langsung. Identifikasi informasi bisa berupa opini dalam bentuk tulisan dan gambar.

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa dan guru wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli. yakni siswa-siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli yang terdiri dari 20 siswa 14 perempuan dan 6 laki-laki serta guru wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli.

D. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua sebagai berikut:

³⁶Sukmadinata, Nana Syaodih, "*Metode Penelitian Pendidikan*",(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 60.

1. Sumber data primer, yaitu sumber data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai informasi, yakni Guru mata pelajaran sbdp dan Siswa – siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli.
2. Sumber data sekunder, yaitu sumber data dan pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian ini, data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Adapun yang menjadi Informan dalam penelitian ini adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel 3.2. Gambar Informan

No.	Informan	Jumlah
1.	Guru SBdP dan Wali Kelas V	1 Orang
2.	Siswa-Siswi Kelas V	4 Orang

Sumber Data: SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung dan pelaksanaan wawancara secara mendalam terhadap orang yang telah ditetapkan dalam sumber data. Untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian ini, penulis akan menggunakan alat sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan menggunakan indra mata secara langsung dalam pengamatan yang dilakukan peneliti. Observasi digunakan untuk mengetahui situasi dan kondisi lingkungan sekolah serta para guru yang ada. Observasi untuk guru dilakukan

yaitu mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru. Sedangkan untuk siswa dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengamati hasil belajar siswa, dan sebagainya yang dilakukan oleh siswa, dengan pengamatan langsung di lapangan menggunakan lembar observasi.

Proses pelaksanaan observasi berupa pengamatan (*watching*) dan pendengaran (*listening*). Dalam setiap proses observasi dibuat catatan lapangan atas setiap peristiwa (*event*) yang terjadi di SDN 011 Hutapuli. Tujuannya adalah agar setiap informasi dan data yang diperoleh tidak sempurna ingatannya untuk dapat menyimpan dan merekam semua peristiwa yang dilewati dalam proses penelitian, dan untuk membatasi ingatan itu, maka dilakukan pembuatan catatan tersebut pengamatan dilakukan terhadap:

- a. Situasi dan kondisi Lingkungan SDN 011 Hutapuli yang dekat.
- b. Suasana Pembelajaran SBdP di ruangan kelas.
- c. Interaksi guru dengan seluruh murid, baik dalam proses pembelajaran dalam kelas maupun di luar kelas, seperti waktu istirahat, akan masuk kelas, dan ketika hendak pulang.
- d. Suasana belajar di SDN 011 Hutapuli, dengan memperhatikan aktivitas-aktivitas guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.
- e. Suasana pembelajaran secara keseluruhan di SDN 011 Hutapuli

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara terstruktur yang akan dilakukan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang menjadi sumber data dalam penelitian ini, dengan melakukan percakapan langsung dan tatap muka (*face to face*). Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan secara langsung antara pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Wawancara tidak hanya bertujuan mengumpulkan data, tetapi juga memahami sudut pandang, pengalaman, dan perasaan seseorang, secara lebih mendalam.

Dengan wawancara, peneliti lebih mendapatkan informasi yang lebih hidup dan kontekstual dibandingkan dengan metode lain. Wawancara harus difokuskan pada kandungan isi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk menyusun pedoman wawancara, dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan wawancara
- b. Menyusun pedoman wawancara
- c. Menyusun pertanyaan sesuai pertanyaan yang diinginkan
- d. Mewawancarai guru
- e. Mewawancarai peserta didik
- f. Menyusun hasil wawancara

Jenis wawancara yang dilakukan terdapat 2 bentuk diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Wawancara terstruktur berlangsung mengacu pada satu rangkaian pertanyaan yang telah disusun (seperangkat pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya disiapkan oleh pewawancara sebelumnya)
- b. Wawancara semi terstruktur yang berlangsung mengacu pada satu rangkaian pertanyaan terbuka (dimana pertanyaan yang akan diajukan kepada responden tidak ditetapkan sebelumnya)

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mengumpulkan, mencatat, dan menyimpan informasi dalam bentuk tulisan, foto, video, atau media lainnya sebagai bukti atau arsip dari suatu kegiatan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi yaitu hasil jawaban siswa, foto-foto atau dokumentasi yang mendukung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Di dalam melaksanakan dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda, buku, dokumen Rpp, dokumen penilaian, peraturan-peraturan dan catatan harian. Dengan dokumentasi peneliti dapat menggunakan sebagai bahan evaluasi, referensi, dan juga sebagai alat untuk membagikan informasi kepada orang lain secara jelas dan terstruktur.³⁷

³⁷Ahmad Nizar Ranguti, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan" (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hal. 59.

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data.

Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada latar penelitian.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut. Dengan kata lain ketekunan pengamatan menyediakan kedalaman bahasan. Ketekunan pengamatan berarti peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus-menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai seluruh faktor yang diamati dapat dipahami.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Triangulasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber data penelitian dan waktu serta teori. Dalam konteks penelitian ini teknik triangulasi yang menjadi pilihan adalah triangulasi sumber, yaitu menguji

keabsahan data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber.³⁸

Triangulasi yang dilakukan triangulasi sumber dengan mencocokkan hasil observasi dengan wawancara guru dan siswa, mencocokkan hasil wawancara dengan guru dan siswa dan mencocokkan hasil opini guru dipublik dengan peneliti.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis Data adalah suatu proses pengolahan dan menginterpretasikan data untuk menduduki berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan yang akan di teliti. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian. Analisis yang akan dilakukan penelitian ini setelah pengamatan dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian seluruh data dicek keabsahannya, setelah benar absah uji analisis dan dilakukan dengan mendeskriptif seluruh hasil temuan yang sesuai.³⁹

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, artinya penelitian ini menceritakan suatu keadaan untuk mengambil suatu kesimpulan tujuannya untuk menggambarkan secara sistematis, fakta yang akurat, dan karakteristik mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha untuk

³⁸Lexy J Meleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif" (Bandung: Rosdakarya, 2018), hlm. 175-179.

³⁹Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D" (Jakarta: Alfabeta, 2018),

menggambarkan situasi atau kejadian tertentu. Analisis data dilaksanakan secara kualitatif dengan menggunakan langkah - langkah sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dilapangan yang jumlahnya cukup banyak untuk itu perlu dicatat serta diteliti dan rinci, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting.

Proses reduksi data mencakup seleksi, menetapkan focus, menyederhanakan, membuat abstraksi, dan melakukan transformasi, data yang di peroleh selama observasi (misalnya membuat catatan pada saat melakukan pengamatan atau di sebut catatan lapangan).⁴⁰

2. Penyajian Data

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya penyajian data bisa dilakukan bentuk uraian singkat, bagan, dan hubungan antara kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah berupa teks yang berbentuk naratif.⁴¹

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang masih dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan vertifikasi.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan

⁴⁰D.r Fery Muhammad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, M.Pd, Abdul Rozak, M.Pd, Nasran Azizan M.Pd, *Penelitian Tindakan Kelas MI/SD* (Yogyakarta, Samudra Biru, 2022)

⁴¹Joko Subagyo, "*Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 99-106.

masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDN 011 Hutapuli

SDN 011 HUTAPULI merupakan salah satu sekolah berjenjang SD berstatus SD Negeri yang berada di wilayah Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal, Sumatera Utara. SD NEGERI 011 HUTAPULI didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 160 siswa ini dibimbing oleh 15 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SD NEGERI 011 Hutapuli saat ini adalah Rosmida. Operator yang bertanggung jawab adalah Ishak, S.Pd. Dengan adanya keberadaan SD NEGERI 011 Hutapuli, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal.⁴²



Gambar 4.1
SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

⁴²Dokumen SD Negeri 011 Hutapuli pada Tanggal 17 April 2025

SD NEGERI 011 Hutapuli memiliki total 160 siswa yang terdiri dari 83 siswa laki-laki dan 77 siswa perempuan, di mana jumlah siswa laki-laki lebih banyak dari siswa perempuan. Sampai sekarang SD Negeri 011 Hutapuli masih tetap eksis di Desa Hutapuli Dari Perjalanan yang dilalui SD Negeri 011 Hutapuli dari awal sampai sekarang membuat SD Negeri 011 Hutapuli menjadi salah satu favorit anak- anak Desa Hutapuli, serta mampu melahirkan alumni yang sukses dan berguna ditengah-tengah masyarakat. Negara, bangsa, dan agama. Hal tersebut tidak lepas dari jerih payah seorang guru-guru SD Negeri 011 Hutapuli yang ikhlas memberikan ilmu pengetahuan dan mendidik peserta didiknnya sampai sekarang.

Tabel 4.1
Kepala Sekolah yang Pernah Memimpin di SD Negeri 011 Hutapuli

No.	Nama Kepala Sekolah	Periode Tugas
1.	Hasan Basri S.Pd	1970 s/d 2010
2.	Masnidar Ritonga S.Pd	2010 s/d 2020
3.	Rosmida S.Pd	2020 s/d Sekarang

Sumber Data : SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

2. Letak Geografis Sekolah SD Negeri 011 Hutapuli

Penelitian ini berlokasi di Jl. Medan Padang, Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal. Jika dilihat dari segi geografisnya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah timur berbatasan dengan perkebunan masyarakat
- b. Sebelah barat berbatasan dengan perumahan masyarakat
- c. Sebelah barat berbatasan dengan rumah masyarakat
- d. Sebelah utara berbatasan dengan perkebunan dan rumah masyarakat.

3. Visi dan Misi SD Negeri 011 Hutapuli

a. Visi Sekolah

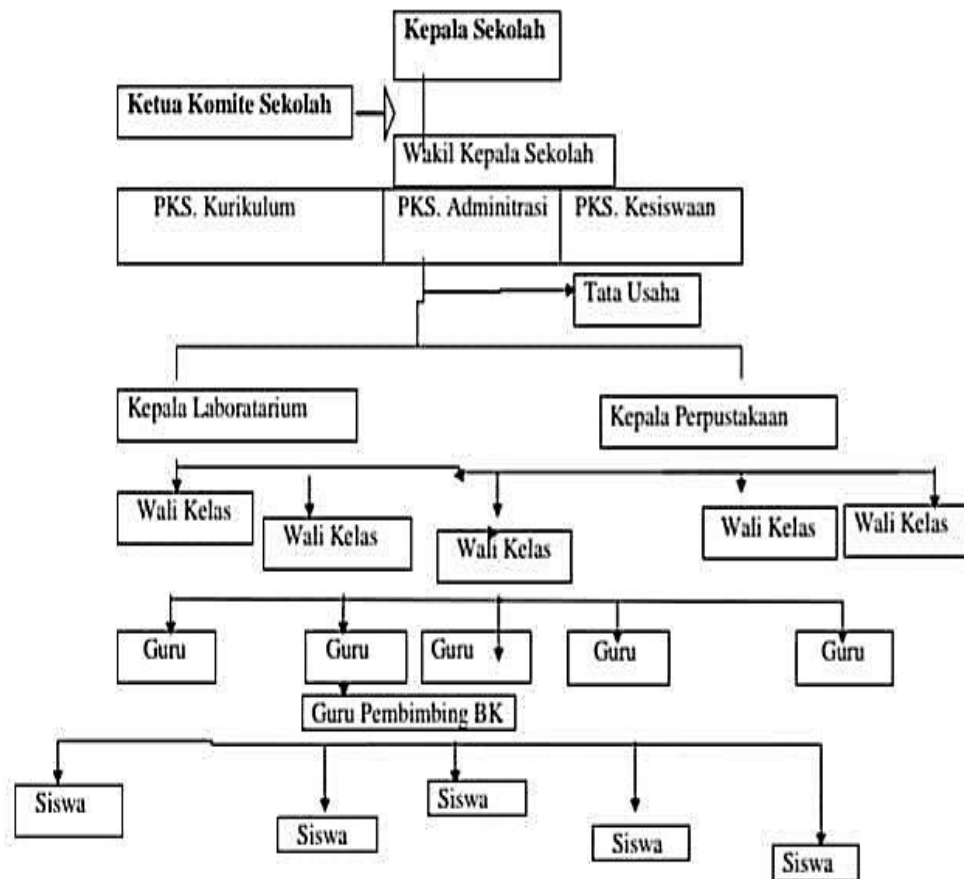
Terwujudnya SDN 011 Hutapuli sebagai wahana membangun generasi yang cerdas ber aklak mulia sehat dan peduli, mandiri dan bertanggung awab serta tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

b. Misi Sekolah

- 1) Menanamkan cara berfikir ilmunan yang dilandasi iman dan taqwa kepada Tuhan yang maha esa
- 2) Menanamkan nilai-nilai luhur dalam rangka membentuk pribadi yang berintegritas
- 3) Menanamkan pola hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap lingkungan
- 4) Menanamkan budaya dan iwa sehat nasionalisme serta cinta budaya
- 5) Mensukseskan program wajib belajar 9 tahun.

4. Struktur dan Sistem Organisasi SDN 011 Hutapuli

Salah satu komponen penting yang harus di miliki oleh setiap sekolah adalah struktur organisasi. Adapuun struktur organisasi yang dibentuk oleh pihak sekolah digambarkan sebagai berikut:



Struktur Organisasi SDN 011 Hutapuli T/P 2025/2026

5. Sarana dan Prasarana SDN 011 Hutapuli

Proses belajar mengajar akan beralan lancar jika di dukung dengan sarana dan prasarana yang lengkap. Adapun sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli adalah table berikut:⁴³

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana SDN 011 Hutapuli

No	Jenis	Jumlah
1.	Ruang Belajar	8
2.	Kantor Guru	1
3.	Kantor Kepala Sekolah	1

⁴³Hasil Obsevasi di Lingkungan Sekolah, 18 April 2025, Pukul 08.00 WIB.

4.	Perpustakaan	1
5.	Sarjana Olahraga	1
6.	Kamar Mandi	1
7.	Ruang Tata Usaha	1
8.	Musholla	1
9.	Uks	1

Sumber Data: SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

6. Struktur Keadaan Guru SDN 011 Hutapuli

Adapun keadaan guru di sdn 011 hutapuli adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nama – nama guru SDN 011 Hutapuli T/P 2025/2026

No.	Nama Guru	NIP	Lk/Pr	Jabatan
1.	Rosmida S.Pd	197011092 001032001	Perempuan	Kepala Sekolah
2.	Ishak S.Pd	197111131 991032001	Laki - laki	Operator dan Wali kelas 4
4.	Ummi Kalsum S.Pd	197810112 003212021	Perempuan	Wali kelas 1
5.	Nilam Sari S.Pd	197611201 011232003	Perempuan	Wali kelas 2
6.	Rahmad Fauzan S.Pd	197111221 40200210	Laki - laki	Wali Kelas 3
7.	Idawani S.Pd	197908102 006042020	Perempuan	Wali kelas 5
8.	Marlina S.Pd	197904102 003612021	Perempuan	Wali kelas 6
9.	Dina Mariana S.Pd	198120035 002212020	Perempuan	Guru bidang study agama kelas tinggi
10.	Lely Nasution	Honorer	Perempuan	Guru bidang study sbdp kelas rendah
11.	Annisa S.Pd	198071120 200310120	Perempuan	Guru bidang study pjok kelas tinggi
12.	Ahmad Faisal S.Pd	Honorer	Laki - laki	Guru bidang study agama kelas rendah
13.	Mutiara Aini S.Pd	198012122 008011001	Perempuan	TU

14.	Rahmayani S.Pd	Honoror	Perempuan	Guru bidang study btq kelas rendah
15.	Mhd. Fatir	Honoror	Laki - laki	Guru bidang study pjok kelas rendah

Sumber Data : SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

7. Keadaan Peserta Didik Kelas V SDN 011 Hutapuli

Peserta didik kelas V Sdn 011 Hutapuli berjumlah 20 orang peserta didik dari 14 perempuan dan 6 laki-laki. Adapun nama-nama peserta didik tersebut adalah:

Tabel 4.4
Nama-nama Peserta Didik Kelas V

No.	Nama	Jenis
1.	Ahmad Fadlan	Lk
2.	Abdul Latip	Lk
3.	Andika	Lk
4.	Anas Nisa	Pr
5.	Azizah	Pr
6.	Faliha Muniroh	Pr
7.	Hafizah	Pr
8.	Haikal Ramadhan	Lk
9.	Jefri Ansya	Lk
10.	Nur Ainun	Pr
11.	Nabilah Nst	Pr
12.	Nadia Rizki	Pr
13.	Robiah Tul Ramadhani	Pr
14.	Rahmi Marito	Pr
15.	Riski Ramadhani	Pr
16.	Rifan Al fatih	Lk
17.	Roihana Hasibuan	Pr
18.	Silfia	Pr
18.	Tita Kanaya	Pr
19.	Tikah Nasution	Pr
20.	Wahyuni Nst	Pr

Sumber Data : SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Dari keseluruhan (20) peserta didik kelas V ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan kreativitasnya pada bidang

studi seni budaya dan prakarya yang di buktikan dengan hasil nilai raport peserta didik yang berkategori nilai rendah peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.5
Peserta didik kelas V Berprestasi Tinggi Pada
Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

NO.	NAMA	JENIS	NILAI	
			KKM	ANGKA
1.	Faliha Muniroh	Pr	92	92
2.	Robia	Pr	90	90
3.	Nadia Rizki	Pr	84	84
4.	Rif'an Al fatih	Lk	75	75
5.	Riski Ramadhani	Pr	83	83

Sumber Data : SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Daftar table di atas dapat dijelaskan bahwa peserta didik dalam kelas V yang berprestasi rendah terdapat 5 orang peserta didik dari 20 peserta didik pada bidang pembelajaran seni budaya dan prakarya yakni:

Nilai:

70 – 75 : 1 orang
80 – 85 : 2 orang
90 – 95 : 2 orang

Sedangkan nilai peserta didik tertinggi dalam bidang studi pembelajaran seni budaya dan prakarya ialah dengan nilai

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Kelebihan Peran Media *Youtube* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sbdp di Kelas V SDN 011 Siabu Mandailing Natal

Media sangat penting artinya dalam kegiatan belajar mengajar, sebab adanya media *youtube* mendorong semangat belajar peserta didik. Media *youtube* merupakan salah satu website yang memfasilitasi penggunaanya untuk menyebarkan video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang di unggah oleh berbagai pihak. Pemanfaatan media

youtube dapat memediasi proses pembelajaran agar guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi serta peserta didik juga dengan mudah menerima informasi yang disampaikan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan menerapkan berbagai strategi, model atau metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga bias menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik untuk mau belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai.⁴⁴

Sangat jelas bahwa sebuah media sangatlah penting dalam pembelajaran seperti yang di ungkapkan oleh guru kelas V yaitu ibu Idawani S.Pd beliau menjelaskan bahwa:

“Media pembelajaran adalah sebuah alat pembelajaran yang akan mendorong peserta didik terhadap proses belajar dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang di pelajari sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik”.

Adapun pendapat dari peserta didik kelas V Faliha Muniroh yang menyatakan bahwa:

“Media pembelajaran *youtube* adalah Media yang membuat kami semangat belajar dan dapat meningkatkan minat dan kreativitas kami dalam belajar seni budaya dan prakarya.”⁴⁵

⁴⁴Idawani S.Pd, Wawancara di SDN 011 Hutapuli, 20 April 2025, Pukul 09.00 WIB.

⁴⁵Faliha Muniro, Wawancara di SDN 011 Hutapuli, 20 April 2025, Pukul 09.30 WIB



Gambar 4.2
Dokumentasi Wawancara

Adapun pendapat dari peserta didik lainnya yaitu Ahmad Fadlan mengatakan bahwa:

“Media pembelajaran *youtube* adalah media yang tidak membuat kami bosan tapi bisa mempermudah kami dalam membuat kreativitas dan prakarya”.⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara media *youtube* merupakan media ajar yang berperan penting dalam mengoptimalkan keterampilan menulis peserta didik artinya keterampilan mengajar dalam menentukan serta menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang di ajarkan kepada peserta didik. Dengan media *youtube* peserta didik akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan *youtube*, peserta didik akan memahami suatu materi akan lebih cepat dari pada menelaah melalui buku pelajaran, karena umumnya media pembelajaran dirancang menarik, sehingga peserta didik tidak akan merasa

⁴⁶Ahmad Fadlan, Wawancara di SDN 011 Hutapuli, 20 April 2025, Pukul 09.30 WIB

jenuh. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru akan sangat bermanfaat dalam rangka menggerakkan peserta didik menuju apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti membenarkan bahwa guru kelas V sering memberikan upaya yang beragam untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung guru sering membuat seluruh siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan guru selalu memberikan dorongan atau semangat, memberikan reward terhadap tugas yang dikerjakan para peserta didik dan memberikan selingan calistung untuk peserta didik. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti menyimpulkan bahwa media *youtube* merupakan pemberian dorongan dan semangat untuk peserta didik agar berminat atau terdorong untuk belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁴⁷

Media sangatlah penting bagi peserta didik dalam pembelajaran karena sangat berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Pada hakikatnya media pembelajaran merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Adapun kelebihan media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik diantaranya:

- a. Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang bisa mengajak peserta didik belajar sambil bermain sebagai selingan supaya keinginan untuk belajar itu besar

⁴⁷ SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

- b. Membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan
- c. Memberikan dorongan untuk belajar

2. Kendala yang dihadapi Guru dan Siswa dalam Menggunakan *Youtube* sebagai Media Pembelajaran

Seorang guru meningkatkan kreativitas siswa tentu saja memiliki kendala. Kendala-kendala guru dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDN 011 Hutapuli berdasarkan wawancara langsung dengan guru kelas V beliau menyatakan bahwa:

“Kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran cukup beragam, mulai dari distraksi konten hiburan yang mudah mengalihkan perhatian dari materi pelajaran hingga kualitas informasi yang tidak selalu terjamin dan akurat siswa juga seringkali merasakan kurangnya interaksi dan umpan balik langsung seperti dalam pembelajaran balik langsung seperti dalam pembelajaran tatap muka, yang dapat menghambat pemahaman konsep secara mendalam Keterbatasan akses internet yang stabil dan kuota data juga menjadi penghalang bagi sebagian siswa, terutama di daerah dengan infrastruktur yang kurang memadai selain itu, paparan layar perangkat yang terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan mata dan masalah kesehatan lainnya”.⁴⁸



Gambar 4.3
Dokumentasi Wawancara

⁴⁸Idawani, Wawancara di SDN 011 Hutapuli, 20 April 2025, Pukul 09.00 WIB

Tetapi semua video pembelajaran melalui media sosial *youtube* dapat dikatakan efektif karena kegunaan media tersebut sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, selain itu didalam video pembelajaran berisikan konten yang sangat akurat sehingga anak merasa gambar yang ditampilkan terlihat nyata dan membuat anak menjadi semangat. Sumber yang memadai dengan tersedianya berbagai macam video yang sangat berguna dalam membantu peserta didik sehingga menimbulkan motivasi dan minat untuk meningkatkan kreativitas belajar bagi peserta didik.

Pernyataan dari guru kelas V didukung oleh argumen dari peserta didiknya yang bernama Robiah yang menyatakan bahwa:

“Kemauan saya belajar kak dan teman – teman di sekitar kadang ada yang mengganggu saat belajar menggunakan media pembelajaran, itu yang buat ikut bermain jadinya dan juga ada nya iklan pada saat menggunakan media youtube, dan kendala jaringan yang membuat video nya jadi tidak dapat di putar”.⁴⁹

Penjelasan di atas juga didukung oleh pendapat peserta didik lainnya yang bernama Rif'an, peserta didik ini mengatakan bahwa:

“Teman yang berisik dan mengajak bicara saat belajar kak jadinya kurang focus kak. Apalagi kita menggunakan media youtube jadi kita harus focus untuk melihat video pembelajaran nya kak”.⁵⁰

⁴⁹Rodiah, Wawancara di SDN 011 Hutapuli, 21 April 2025, Pukul 09.00 WIB

⁵⁰Rif'an, Wawancara di SDN 011 Hutapuli, 21 April 2025, Pukul 09.30 WIB



Gambar 4.4
Dokumentasi Wawancara

Hasil observasi juga mendukung hasil wawancara dimana ini lebih ke Kurangnya bimbingan dan struktur belajar yang jelas di platform ini menuntut siswa untuk memiliki inisiatif dan kemampuan mengatur diri yang tinggi, yang tidak selalu dimiliki oleh semua siswa. Iklan yang muncul di sela-sela video juga dapat mengganggu konsentrasi belajar, sementara perbedaan bahasa dan ketersediaan subtitle yang relevan menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian pengguna. Terakhir, tingkat literasi digital siswa yang bervariasi dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan sumber belajar di *youtube* secara efektif.

Tapi juga memiliki beberapa solusi untuk mengatasi hambatan yang ada. Solusi yang dilakukan oleh ibu Idawani seperti melakukan pengecekan rutin segala fasilitas terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran yang menggunakan media *youtube*, dan solusi kedua adalah dengan mengecek video yang ada apakah memiliki iklan yang cukup banyak atau tidak. Jika video yang ada memiliki iklan yang lumayan banyak, ibu Idawani akan

memanfaatkan fitur yang ada pada platform youtube yaitu mendownloadnya (menjadi video offline).

Berdasarkan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kendala yang di hadapi siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa berasal dari factor internal dan eksternal siswa. Kendala-kendala yang di maksud yaitu Kualitas konten yang bervariasi, Koneksi jaringan internet, iklan pada saat pembelajaran, dan juga distraksi dan godaan konten lain.⁵¹

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kelebihan Peran Media *Youtube* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas V SDN 011 Siabu Mandailing Natal

Salah satu penunjang dalam proses pembelajaran adalah peran media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat membantu kelancaran dan keberhasilan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Banyaknya bentuk dan variasi media menambah kualitas dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah menggunakan media media audio visual, salah satunya adalah media *youtube* . Beragam video pembelajaran membuat banyaknya pilihan terhadap guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Kreativitas dapat di kaitkan dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya karena kegiatan seni dapat membantu dalam pembentukan kreativitas karena seseorang yang berimajinasi dalam bidang seni akan membuat sesuatu yang menarik dimana hasil akhirnya akan menghasilkan

⁵¹SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

sebuah produk ataupun karya yang bersifat terbaru atau pengembangan produk yang masih bersifat orisinalitas. Kreativitas tersebut sangat penting di kembangkan karena sangat berpengaruh terhadap kecerdasan dan kemampuan berfikir. Diketahui bahwa kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan, terutama pada anak, tetapi tidak semua individu mampu untuk mengasah kreativitasnya. Oleh karena itu cara berfikir kreatif perlu ditanamkan sejak usia dini, baik melalui pendidikan formal maupun informal dalam kehidupan sehari – hari.⁵²

Adapun peran media youtube dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran sbdp di kelas V SDN 011 Siabu Mandailing Natal diantaranya:

a. Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik dan Bervariasi

Media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus memilih jenis media yang sesuai, karena media pembelajaran sangat penting di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru sangat menentukan berhasilnya kegiatan pembelajaran. Media *youtube* disebut juga alat peraga untuk meningkatkan dan mempercepat proses belajar, dan memudahkan memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.

Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas proses

⁵²Setyaningrum, Hutami, “*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 7, No 1, 2024

belajar mengajar. Media yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, variasi media juga membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, terutama jika disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa yang beragam.

Misalnya, media visual seperti gambar, video, atau infografis sangat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual. Sementara itu, media berbasis audio atau diskusi cocok bagi siswa auditori, dan media yang melibatkan aktivitas fisik seperti alat peraga atau eksperimen sesuai untuk siswa kinestetik. Dengan mengganti atau memadukan berbagai jenis media, guru juga dapat menghindari kejenuhan siswa karena proses belajar menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

Selain media tradisional seperti papan tulis atau buku cetak, pemanfaatan teknologi juga sangat mendukung proses pembelajaran. Platform digital seperti media *youtube*, aplikasi edukatif, atau permainan interaktif seperti kuis online bisa menjadi alternatif yang menyenangkan sekaligus mendidik. Dengan demikian, penggunaan media yang menarik dan bervariasi bukan hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.⁵³

⁵³Mufid, Faisol, dan Indaratma, “*Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk SD Kelas V*”

Hal di atas sesuai dengan hasil temuan peneliti di lapangan bahwa saat proses belajar mengajar berlangsung di SDN 011 Hutapuli, Guru sering menggunakan metode belajar yang bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dan selalu senang mengikuti pembelajaran karena bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan karena media pembelajaran nya yang menggunakan video dari *youtube* bisa meningkatkan minat dan kreativitas siswa pada saat pembelajaran.

b. Membuat Suasana Kelas yang Kondusif dan Menyenangkan

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki atau diubah melalui belajar dan latihan dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan merupakan faktor yang menunjang fokus belajar peserta didik dalam membuat suasana tersebut dibutuhkan peran guru dalam memahami kondisi sosial anak. Kelas yang kondusif dan menyenangkan disini yaitu kelas yang aman, nyaman dan selalu mendukung peserta didik untuk bisa belajar dengan

suasana yang tenang dan mendukung proses pembelajaran dengan tata ruang yang sesuai dengan standar yang diharapkan.

Hal tersebut di dukung oleh hasil temuan yang didapatkan bahwa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik SDN 011 Hutapuli terlihat tertib mengikuti pembelajaran dan juga suasana kelas yang mendukung kenyamanan peserta didik. Lingkungan belajar peserta didik SDN 011 terlihat bersih dan tertata rapi sehingga para peserta didik terasa nyaman saat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang di pimpin oleh guru SDN 011.

c. Memberikan Dorongan untuk Belajar

Dalam belajar seseorang memerlukan dorongan atau motivasi untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas belajarnya. Motivasi merupakan perasaan yang sangat mempengaruhi keinginan seseorang sehingga orang itu didorong untuk bertindak atau pengaruh kekuatan yang menimbulkan perilaku. Tidak dan proses dalam diri seseorang yang menentukan gerakan atau tingkah laku kepada tujuan-tujuan. Dengan motivasi yang berasal baik dari dalam dirinya atau dari luar seseorang akan giat dalam belajar. Dorongan atau motivasi sudah merupakan bawaan dari manusia sejak lahir, sehingga dalam melakukan aktivitas tertentu seseorang akan melihat pada potensi dan kemampuan serta apa yang melandasi aktivitas yang akan dilakukan.⁵⁴

⁵⁴M Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran*, (Jawa Barat: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021), hlm 45.

Hal tersebut sesuai dengan temuan yang didapatkan di lapangan bahwa memberikan dorongan atau motivasi terlihat saat berlangsungnya proses pembelajaran di SDN 011 Hutapuli, dimana dalam kegiatan belajar mengajar guru memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa agar saat belajar siswa selalu bersemangat dan selalu senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. Guru memberikan motivasi atau dorongan kepada peserta didik saat proses pengerjaan tugas langsung, peserta didik yang tidak ingin mengerjakan tugasnya diberi semangat dan motivasi oleh guru agar peserta didik tersebut mau mengerjakan tugasnya yang diberikan oleh guru diselesaikan dan di kumpulkan.

2. Kendala yang dihadapi Guru dan Siswa dalam Menggunakan *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran

a. Kualitas Konten yang Bervariasi

Kualitas konten yang bervariasi menjadi salah satu kendala utama dalam penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran. Karena *youtube* adalah platform terbuka, siapa pun dapat mengunggah video tanpa proses kurasi atau validasi akademik. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan yang signifikan dalam akurasi, kedalaman, dan cara penyampaian materi. Sebagian video mungkin dibuat oleh tenaga pendidik yang kompeten dan mengikuti kurikulum, namun tidak sedikit juga konten yang disusun oleh

pihak tanpa latar belakang pendidikan yang memadai, sehingga bisa menyesatkan siswa jika dijadikan sumber utama pembelajaran.⁵⁵

Selain itu, banyak video yang tidak mengikuti struktur kurikulum nasional atau menggunakan istilah dan penjelasan yang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga justru membingungkan. Siswa sering kali kesulitan memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya karena banyaknya video di *youtube* yang tidak sesuai dengan standar pembelajaran sekolah. kurangnya standarisasi konten menyebabkan siswa memerlukan bimbingan dalam memilih materi yang benar dan relevan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk berperan aktif dalam merekomendasikan atau mengkurasi konten yang berkualitas agar penggunaan youtube dalam pembelajaran benar-benar efektif.

Hal di atas sesuai dengan hasil temuan peneliti di lapangan bahwa keinginan dan kemauan belajar peserta didik juga menjadi kendala guru SDN 011 Hutapuli dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam pemilihan video konten harus bagus dan relevan karena bisa meningkatkan minat dan kreativitas siswa pada saat pembelajaran. Karena tidak semua konten di *youtube* memiliki kualitas yang baik atau akurat dan pengguna perlu berhati-hati dalam memilih sumber informasi yang dapat dipercaya

⁵⁵Rahmaawati S, Yuniarti L, “*Analisis Pemanfaatan Media Youtube dalam Proses Pembelajaran Siswa*”Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 2020

b. Gangguan Fokus dan Konsentrasi

Gangguan fokus dan konsentrasi merupakan salah satu kendala signifikan yang dialami siswa saat menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran. Platform ini tidak hanya menyediakan konten edukatif, tetapi juga menyajikan berbagai macam video hiburan yang sangat menarik perhatian. Akibatnya, siswa mudah terdistraksi oleh rekomendasi video yang tidak relevan, seperti vlog, musik, atau game, yang muncul secara otomatis di halaman beranda atau di sela-sela video pembelajaran. Selain itu, keberadaan iklan yang muncul sebelum atau di tengah video juga dapat mengganggu alur belajar siswa. Situasi ini membuat siswa sulit mempertahankan konsentrasi dan akhirnya mengurangi efektivitas pembelajaran.

Siswa cenderung tergoda untuk membuka video non-edukatif saat belajar melalui *youtube*, yang menyebabkan waktu belajar menjadi tidak efisien. *Youtube* menawarkan fleksibilitas, tanpa pengawasan atau pengendalian diri, siswa lebih rentan terdistraksi oleh konten lain yang justru menjauhkan mereka dari tujuan belajar. Oleh karena itu, penting adanya pengawasan dari guru maupun orang tua, serta penguatan literasi digital agar siswa dapat menggunakan literasi digital agar siswa dapat menggunakan *youtube* secara bijak dan fokus dalam belajar.⁵⁶

⁵⁶Kurniawan, D. A., dan Sutrisno, H "Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran" Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 10, No 2, 2021

Hal tersebut di dukung oleh hasil temuan yang didapatkan bahwa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik SDN 011 Hutapuli terlihat masih banyak gur yang menggnakan metode ceramah pada saat melaksanakan proses belajar mengajar jadi banyak siswa yang menjadi malas saat belajar dan juga jika menggunakan *youtube* memiliki banyak konten hiburan yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan awal mereka belajar

c. Kurangnya Kemampuan Literasi Digital

Kurangnya kemampuan literasi digital menjadi salah satu hambatan utama dalam pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran oleh siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Banyak siswa yang belum memiliki keterampilan ini secara memadai, sehingga mereka kesulitan membedakan antara konten edukatif yang valid dengan informasi yang menyesatkan atau tidak relevan.⁵⁷

Hal ini berisiko membuat siswa mengandalkan video yang kurang akurat, tidak sesuai dengan kurikulum, atau bahkan mengandung informasi palsu. rendahnya literasi digital menyebabkan siswa cenderung pasif dalam memilih sumber belajar dan mudah terpengaruh oleh konten populer yang belum tentu berkualitas. Sementara itu, pendampingan dari

⁵⁷Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia”*Panduan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19*”Jakarta: Kemendikbud 2020

guru sangat penting untuk membekali siswa dengan kemampuan mengevaluasi informasi digital secara kritis. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital harus menjadi bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi, agar siswa mampu memanfaatkan youtube secara optimal sebagai sumber belajar yang aman dan efektif.

Hal tersebut di dukung oleh hasil temuan yang didapatkan bahwa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik SDN 011 Hutapuli mampu mencari dan mengevaluasi konten pembelajaran secara kritis, dan siswa bisa kesulitan membedakan antara informasi yang valid dan tidak valid. jadi jika menggunakan media *youtube* harus memantau siswa dalam menggunakannya baik di rumah maupun di sekolah.

D. Keterbatasan Penelitian

Upaya penyelesaian penulisan skripsi ini banyak keterbatasan yang ditemukan khususnya saat terjun di lapangan. Adapun keterbatasan peneliti yang didapatkan antara lain:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya responden untuk melakukan diskusi khususnya bagi peserta didik yang bernilai rendah karena adakalanya peserta didik tersebut tidak masuk sekolah.
2. Dalam melakukan wawancara peneliti mengakui kurangnya peran media youtube dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya karena banyaknya tugas sebagai mengajar, akan tetapi karena peneliti juga saat ini sedang mengambil di sekolah tersebut maka peneliti bisa membagi waktu serta dapat melihat waktu senggang kepala

sekolah dan guru khususnya bagi guru pembelajaran seni budaya dan prakarya.

3. Peneliti juga pada saat wawancara dengan guru pembelajaran seni budaya dan prakarya berupaya semaksimal mungkin untuk menyusun setiap butir wawancara akan dalam hal ini peneliti dapat terjun langsung mengajar di dalam kelas untuk memudahkan peneliti menilai peserta didik tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan paparan data dan temuan peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kelebihan media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya di SDN 011 Hutapuli antara lain:
 - a. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang bisa mengajak peserta didik belajar sambil bermain sebagai selingan supaya keinginan untuk belajar itu benar,
 - b. Membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, Suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan merupakan faktor yang menunjang fokus belajar peserta didik dalam membuat suasana tersebut dibutuhkan peran guru dalam memahami kondisi sosial anak. Kelas yang kondusif dan menyenangkan disini yaitu kelas yang aman, nyaman dan selalu mendukung peserta didik.
 - c. Memberikan dorongan untuk belajar, Dalam belajar seseorang memerlukan dorongan atau motivasi untuk meningkatkan kualitas belajarnya.
2. Adapun kendala yang di hadapi guru dan siswa dalam menggunakan media *youtube* sebagai media pembelajaran antara lain:
 - a. Kualitas konten yang bervariasi, kualitas konten yang bervariasi menjadi salah satu kendala utama dalam penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran. Karena *youtube* adalah platform terbuka, siapa pun dapat

mengunggah video tanpa proses kurasi atau validasi akademik. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan yang signifikan dalam akurasi, kedalaman, dan cara penyampaian materi.

- b. Gangguan focus dan konsentrasi, Gangguan fokus dan konsentrasi merupakan salah satu kendala signifikan yang dialami siswa saat menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran.
- c. Kurangnya kemampuan literasi digital, Kurangnya kemampuan literasi digital menjadi salah satu hambatan utama dalam pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran oleh siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai peran guru menggunakan media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di kelas V SDN 011 Hutapuli, terdapat beberapa implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *youtube* dapat menjadi alternative media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi sbdp. Konten visual yang ditampilkan melalui video *youtube* mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Guru dapat memanfaatkan berbagai

video pembelajaran, tutorial, maupun demonstrasi seni yang tersedia di *youtube* untuk memberikan inspirasi kepada siswa dalam berkarya. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih terbuka dan aktif dalam menggunakan teknologi digital sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran yang menekankan aspek kreativitas.

2. Bagi Siswa

Penggunaan media *youtube* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mencoba hal-hal baru, mengeksplorasi ide-ide yang mereka lihat dalam video, serta lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri melalui karya seni. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana yang mendukung tumbuhnya kreativitas anak sejak usia sekolah dasar.

3. Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, seperti akses internet, proyektor, dan perangkat audio-visual, guna mendukung guru dalam memanfaatkan media digital secara optimal. Selain itu, perlu adanya pelatihan atau workshop untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media *youtube* secara bijak dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Bagi Pengembang Kurikulum

Penelitian ini dapat menjadi masukan bahwa integrasi media digital seperti *youtube* dalam proses pembelajaran sangat relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Pengembangan kurikulum ke depan perlu

mempertimbangkan pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, terutama dalam mendukung aspek keterampilan abad 21 seperti kreativitas dan inovasi.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media digital pada mata pelajaran lain, atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media youtube terhadap karakter dan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Saran

Setelah peneliti membuat kesimpulan yang telah dikemukakan maka saran peneliti ini agar:

1. Kepada pihak sekolah agar lebih memperhatikan dan mengarahkan lagi para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang bisa memotivasi belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta mengadakan pertemuan dengan orang tua peserta didik agar tercapainya kerjasama antara lingkungan keluarga peserta didik.
2. Kepada guru kelas V agar terus berusaha maksimal dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik dan saat kegiatan pembelajaran berlangsung disarankan untuk menutup pintu ruang kelas agar tidak ada gangguan dari peserta didik kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", (PT Rajan Grafindo Persada Jakarta, 2024).
- Agustianza, T., Ramadhani, E., & Fakhrudin, A., "Penerapan Model Experiential Learning Berbasis Local Wisdom Terhadap Kreativitas Peserta didik Dalam Pembelajaran Materi Sbdp Kelas Iv SD Negeri 10 Sembawa".Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, vol 5 2021.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* Bandung: Cipta pustaka Media, 2016
- Adanu Abimata, (2021).
- Anggraini,R., Ahyani, N., & Suryani, I, *Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Sejarah Di Smk Pgri 2 Palembang*.(Kalpataru, Palembang 2021)
- Aprida Pene, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran"Fitrah, Vol. 03 No. 2, 2017
- Asih Budiati, "Belajar Mapel Prakarya Materi Pengolahan Hasil" (vol 1, No. 4 2020.
- Azhar Rasyad, *Media Pembelajaran*, cet. 14. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011
- Fery Muhammad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, Abdul Rozak, Nasran Azizan *Penelitian Tindakan Kelas MI/SD* (Yogyakarta, Samudra Biru, 2022).
- M. Hosnan, Dipl.Ed., "Psikologi Perkembangan Peserta Didik", (Bogor, Ghalia Indonesia, 2016).
- Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama*. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.
- Dinas Pendidikan. "Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Kreativitas Siswa." *Ensiklopedia Pendidikan*. 2023.
- Dwi Anggraini and Hasnawati Hasnawati, "Perkembangan Seni Tari: Pendidikan Dan Masyarakat," *Jurnal PGSD* vol 9, no. 3 2018 ,.
- Fauzan, Syafrilianto,Maulana Arafat Lubis, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta, Kencana, 2020).
- <https://databoks.katadata.co.id> *Youtube Media Sosial Paling Banyak Diakses Generasi X*, 29 Juni 2022.

I Made Puspe, “*Cara Dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas*” Bandung PT Dharma Duta 2019.

Istiqlal, Abdul, “Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahapeserta didik di Perguruan Tinggi,” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pegurusan Sekolah*. volume 3, no.2.2018.

Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

Juitania dan I Gede Adi Indrawan, “Dampak Penggunaan Konten Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulung” *Artikel Pendidikan*, Bogor, 2020.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia”*Panduan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19*” Jakarta: Kemendikbud 2020.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kurikulum Nasional dan Implementasinya*. Jakarta: Kemendikbud.2020.

Kurniawan, D. A., dan Sutrisno, H ”*Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran*”.

Lexy J Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: Rosdakarya, 2018.

Linda Puspita, Sungkowo Soetopo, and Ari Susanti, “Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 262 Plaju,” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* vol 3, no. 2 2016.

M Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran*, (Jawa Barat : Penerbit Adab CV.

Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S., “*Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sbdp Peserta didik Kelas Ii Sdn Duri Kosambi 06 Pagi*”, Nusantara, 2021.

Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik,” *Journal of Chemical Information and Modeling* volume 1 , no.2 jakarta 2013.

Maulana Arafat Lubis, dan Nasran Azizan, *Pembelajaran Tematik MI/SD* (Yogyakarta, Samudra Biru, 2019).

Mikaresti, P., Meylani, Y., & Perdima, F. E., "Optimalisasi Penyampaian Materi Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Gpo". *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, vol 4 2020.

Mufid, Faisol, dan Indaratma, "Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk SD Kelas V".

Program Studi, "*Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBdP Di Kelas IV Banti* 2021.

Program Studi et al., "*Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBdP Di Kelas IV SDN 123 jakarta*, Banti 2021.

Rachmawati, D. A., Sumanto, S., & Cholifah, P. S., "Studi Kemampuan Berkarya Seni Rupa Teknik Tempel Pada Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, vol 2 no 2, 2022.

Rahmaawati S, Yuniarti L, "*Analisis Pemanfaatan Media Youtube dalam Proses Pembelajaran Siswa*" Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 2020.

Robby Hidajat, M.Sn, Seni Tari, (Malang, Jurusan Seni dan Desain, Faklitas Sastra, Universitas Negeri Malang, 2008).

Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* volume 16, no 1, jakarta ,2018.

Siti Zunfrodah,"Seni Budaya", (Boyolali, Warna Mukthi Grafika, 2024).

Setyaningrum, Hutami, "*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 7, No 1, 2024.

Simangunsong, T. Ipa *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, bandung, 2022.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

Tri Juna Irawana and Desyandri Desyandri, "Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* vol 1, no.3 2019.

Universitas Pahlawan., "*Jurnal Pendidikan Dan Konseling*" Jakarta, 2022.

Widiastuti,N.K., & Ayuningtyas, D. ‘’Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran YouTube terhadap Hasil Belajar Siswa’’.*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, volume.82. No. 112-121. 2022.

Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M., “Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma It Kota Bengkulu” *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, volume.4 no 1, 2021.

Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Obsevasi

1. Sekolah : SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal
2. Kelas : V

B. Petunjuk Pengisian Observasi

Untuk mengetahui kondisi fisik maupun nonfisik sekolah dan program pendidikan di Sd Negeri 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Maka dilakukan observasi pengisian, obsevasi dapat dilakukan dengan cara melihat bagaimana keadaan sarana dan prasarana yang ada sehingga dengan sarana prasarana yang ada dapat menunjang proses pembelajaran.

C. Aspek-Aspek yang diamati

1. Sarana dan Prasarana Sekolah sesuai dengan Satuan Pendidikan

No.	Aspek yang diamati	Ada	Tidak ada	Keterangan
1.	Sarana 1. Bangunan dan perabot sekolah berupa: Meja, Kursi, Papan Tulis, Penghapus, Spidol, Alat Kebersihan, Lemari, dan Lain – Lain.	.		Ada, dengan kondisi yang sangat baik
2.	1. Alat pelajaran yang terdiri dari: a. Sumber belajar buku paket 1) Buku pegangan /Pelengkap 2) Peta/Globe 3) Modul/Rpp b. Alat-alat peraga yang terdiri dari:			Ada, dengan kondisi yang sangat baik. Akan tetapi kurang perawatan dan penggunaannya, dan belum sepenuhnya memadai

	1) Gambar-gambar 2) Kerangka bangun ruang 3) Kalender 4) Papan Absensi			Ada, dengan kondisi yang sangat baik, akan tetapi kurang perawatan dan penggunaannya . Dan belum sepenuhnya memadai.
	2. Media Pendidikan a. Gambar b. Komputer/Infocus c. Poster d. Video			Ada, dengan kondisi yang sangat baik, Akan tetapi kurang perawatan dan penggunaannya. Dan belum sepenuhnya memadai.
3.	1. Prasarana yang langsung digunakan untuk proses belajar terdiri dari: a. Ruang kelas b. Ruang perpustakaan			Ada, dengan kondisi yang sangat baik.
	2. Sarana yang tidak digunakan untuk proses belajar terdiri dari : a. Kantor b. Ruang kepala sekolah c. Ruang Guru d. Ruang Tata Usaha e. Kantin f. Halaman/Tanah g. Jalan h. Wc dan i. Tempat Parkir			Ada, dengan kondisi yang sangat baik.

2. Mengumpulkan Data-data yang Dibutuhkan Analisis Peran Guru Menggunakan Media Youtube dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

No.	Faktor yang di Observasi	Hasil dan Keterangan	
1.	Peneliti mengamati Analisis Peran Guru Menggunakan Media <i>Youtube</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sbdp di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal.		
2.	Peran Guru Menggunakan Media <i>Youtube</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sbdp di Kelas V SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal.		
3.	Mengamati kkeativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya di SDN 011 Hutapuli		
4.	Mengamati sarana dan prasarana SDN 011 Hutapuli		
5.	Mengamati perilaku siswa saat proses belajar mengajar di kelas		

3. Pemanfaatan Media / Sumber Pembelajaran

- Menunjukkan keterampilan pengguna media atau sumber belajar
- Menghasilkkan pesan yang menarik
- Melibatkan peserta didik dalam pembuatan atau pemanfaatan sumber pembelajaran.

Keterangan:

Tidak banyak dari guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada di dalam ruang kelas atau bahkan tidak menggunakan media. Guru hanya menggunakan media sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Akan tetapi, guru memiliki sumber belajar yang memadai, karena sekolah sudah

menyediakan buku sebagai sumber belajar baik itu buku guru, buku peserta didik, buku pegangan, dan buku pelengkap.

Dan peserta didik juga menggunakan sumber belajar yang telah disediakan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak memiliki media, bahkan hanya beberapa guru yang sering bekerja sama dengan siswa untuk membuat media pelajaran. Media hanya digunakan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Memicu Keterlibatan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran

- a. Menumbuhkan partisipasi aktif pembelajaran
- b. Merespon positif partisipasi siswa
- c. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik
- d. Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif
- e. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik

Keterangan:

Setiap proses pembelajaran tentu saja akan melibatkan siswa karena dalam hal ini siswa merupakan subjek belajar. Tujuan dari pembelajaran mengharapkan hal-hal yang bernilai positif untuk peserta didik. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah berhasil mewujudkan siswa yang aktif, berperilaku positif, bersikap terbuka, menunjukkan hubungan baik antar sesama siswa. Bahkan peserta didik juga sangat antusias dan ceria dalam pembelajaran.

5. Penggunaan Bahasa

- a. Menggunakan bahasa lisan dengan benar dan lancar
- b. Menggunakan bahasa tubuh yang baik dan benar
- c. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai

Keterangan:

Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan bahasa lisan dengan baik dan benar. Bahkan siswa dapat memahami bahasa guru dan pesan apa yang disampaikan oleh guru pada saat mengajar. Terkadang guru juga menggunakan bahasa daerah agar siswa lebih mudah memahami pelajaran.

6. Penutup

- a. Melakukan evaluasi dan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.
- b. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, atau kegiatan atau tugas sebagai bahan remedi/ pengayaan.

Keterangan:

Pada saat pembelajaran sudah berakhir guru selalu memberikan tugas baik itu rangkuman maupun tugas lain seperti tugas yang ada di buku, atau sebelum pembelajaran berakhir guru melakukan ujian harian. Bagi peserta didik yang mendapat nilai yang tidak bagus akan diberi tugas tambahan. Hal ini dilakukan guru untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik.

Hutapuli, April 2025
Obsever

Pathiyah Rizky Atifah
NIM. 2120500079

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

A. Informan Wawancara:

1. Guru kelas sekaligus Guru Mata Pelajaran Sbdp Kelas V SDN 011 Hutapuli
Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal
2. Peserta didik SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal

B. Tujuan

Untuk mengetahui Analisis peran guru menggunakan media *youtube* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran sbdp kelas V SDN 011 Hutapuli kec, siabu kab, mandailing natal.

C. Lembar Wawancara

1. Identitas Informan

- a. Guru kelas sekaligus Guru Mata Pelajaran Sbdp Kelas V SDN 011
Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal

Nama : Idawani S. Pd

Alamat : Bonan Dolok kec, siabu kab, mandailing natal

Pendidikan : Sarjana

- b. Seluruh Peserta Didik di SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing
Natal

2. Pertanyaan Peneliti

- a. Pertanyaan Peneliti Kepada Guru kelas sekaligus Guru Mata Pelajaran
Sbdp Kelas V di SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal

No.	Pertanyaan
1.	Apa yang ibu ketahui tentang media <i>youtube</i> ?
2.	Apakah ibu pernah mengajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?
3.	Bagaimana menurut ibu jika mengajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?
4.	Menurut ibu apa kelebihan jika menggunakan media <i>youtube</i> ?
5.	Menurut ibu apa kekurangan jika menggunakan media <i>youtube</i> ?
6.	Kendala apa yang ibu hadapi jika mengajar menggunakan media?
7.	Jika dengan menggunakan media, media apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran sbdp?
8.	Apakah dengan peran media <i>youtube</i> kreativitas siswa meningkat?
9.	Sarana dan prasarana apa aja yang ada di sekolah ini bu?
10.	Apakah dengan sarana prasarana sudah mencukupi dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya?

b. Pertanyaan Peneliti kepada Peserta Didik di SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu

Kab, Mandailing Natal

No.	Pertanyaan
1.	Apa yang adek ketahui tentang media <i>youtube</i> ?
2.	Apakah adek pernah belajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?
3.	Bagaimana menurut adek jika belajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?
4.	Menurut adek apa kelebihan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?
5.	Menurut adek apa kekurangan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?
6.	Kendala apa yang adek hadapi jika belajar menggunakan media?

Lampiran III

HASIL WAWANCARA

1. Hasil wawancara dengan Guru kelas sekaligus Guru Mata Pelajaran Sbdp Kelas V di SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal Yang di lakukan pada hari Selasa, 29 April 2025

No.	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban dari responden
1.	Apa yang ibu ketahui tentang media <i>youtube</i> ?	Media <i>youtube</i> adalah salah satu media ataupun alat bantu yang bisa digunakan pada saat pembelajaran yang bisa mempermudah siswa pada saat pembelajaran maupun pada saat belajar di rumah.
2.	Apakah ibu pernah mengajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?	Pernah
3.	Bagaimana menurut ibu jika mengajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?	Menurut ibu jika mengajar menggunakan media dapat mempermudah dan dapat meningkatkan kreativitas ataupun minat belajar siswa pada saat pembelajaran karena dengan media siswa bisa menjadi lebih focus dan lebih mudah memahami materi jika praktek karena dapat langsung di lihat dari media yang di buat.
4.	Menurut ibu apa kelebihan jika menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut ibu kelebihan menggunakan media <i>youtube</i> siswa lebih mudah memahami materi jika praktek langsung karena mata pelajaran sbdp harus melihat video tutorial, jika menggunakan media <i>youtube</i> siswa bisa meningkatkan kreativitasnya dalam pembuatan prakarya dan jga dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

5.	Menurut ibu apa kekurangan jika menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut ibu kekurangan jika menggunakan media <i>youtube</i> yaitu: ketergantungan pada teknologi, Kualitas konten, guru perlu selektif dalam memilih konten video yang relevan dan akurat untuk pembelajaran, sulit fokus, murid mungkin sulit focus pada konten pembelajaran jika banyak iklan atau rekomendasi video lain di <i>youtube</i> .
6.	Kendala apa yang ibu hadapi jika mengajar menggunakan media?	Kendala yang ibu hadapi jika mengajar menggunakan <i>youtube</i> yaitu: Jaringan ataupun koneksi internet nya harus stabil, dalam pemilihan video harus menarik, bagus dan relevan.
7.	Jika dengan menggunakan media, media apa yang biasa di gunakan dalam pembelajaran sbdp?	Media <i>youtube</i> , video, gambar, papan tulis dan lain – lain.
8.	Apakah dengan peran media <i>youtube</i> kreativitas siswa meningkat?	Menurut ibu iya karena dengan media <i>youtube</i> dapat memperbanyak sumber inspirasi belajar, dan menambah pembelajaran yang menarik
9.	Sarana dan prasarana apa saja yang ada di sekolah ini bu?	Sarana yang ada di sekolah Meja, kursi, papan tulis, penghapus, spidol, alat kebersihan, lemari, dan lain-lain alat pembelajaran : sumber belajar buku paket, buku pegangan, peta/ globe, modul/RPP, gambar-gambar, kerangka bangunan ruang, kalender, papan absensi Media pendidikan Gambar, Komputer/infocus, foster Prasarana yang ada di sekolah Ruang kelas, perpustakaan, ruang kepala, ruang guru, kantin, halaman, ruang tata usaha, wc, dan tempat parkir

10.	Apakah dengan sarana prasarana sudah mencukupi dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya?	Iya dengan sarana prasarana proses pembelajaran menjadi mudah dan lebih menarik dan bisa membuat siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.
-----	--	--

Informan,

Hutapuli, April 2025
Pewawancara,

Idawani S.Pd

Pathiyah Rizky Atifah
NIM.2120500079

2. Peserta Didik SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal

a. Nama : Ahmad Fadlan
 Kelas : V
 Alamat : Hutapuli

No.	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban responden
1.	Apakah adek pernah belajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?	Pernah kak
2.	Bagaimana menurut adek jika belajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak belajar menggunakan media youtube sangat menyenangkan karena bisa liat video untuk praktek jika membuat prakarya
3.	Menurut adek apa kelebihan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak kelebihannya bisa melihat video, lebih mudah memahami jika kami belajar membuat prakarya ataupun latihan menari
4.	Menurut adek apa kekurangan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak kurang focus karena banyak kawan yang ribut
5.	Kendala apa yang adek hadapi jika belajar menggunakan media?	Kendala nya kak banyak kawan yang ribut jadi kurang di dengarkan

b. Nama : Rif'an Al fatih
 Kelas : V
 Alamat : Hutapuli

No.	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban responden
1.	Apakah adek pernah belajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?	Pernah kak
2.	Bagaimana menurut adek jika belajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak dapat meningkatkan minat belajar kami

3.	Menurut adek apa kelebihan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak dapat mempermudah kami dalam belajar sbdp
4.	Menurut adek apa kekurangan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Kekurangannya kak kadang jaringan koneksi internetnya tidak bagus jadi video nya tidak terputar
5.	Kendala apa yang adek hadapi jika belajar menggunakan media?	Koneksi jaringannya kak kadang tidak bagus

c. Nama : Faliha Muniroh
Kelas : V
Alamat : Hutapuli

No.	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban responden
1.	Apakah adek pernah belajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?	Pernah kak
2.	Bagaimana menurut adek jika belajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak dapat membuat pembelajaran lebih menarik
3.	Menurut adek apa kelebihan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Kelebihan nya kak dapat memudahkan siswa dalam memahami sumber belajar
4.	Menurut adek apa kekurangan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak sulit focus karena adanya iklan
5.	Kendala apa yang adek hadapi jika belajar menggunakan media?	Jika menggunakan media youtube banyak iklan

d. Nama : Robiah
Kelas : V
Alamat : Hutapuli

No.	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban responden
1.	Apakah adek pernah belajar seni budaya dan prakarya menggunakan media seperti media <i>youtube</i> ?	Pernah kak

2.	Bagaimana menurut adek jika belajar menggunakan peran media seperti media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak dapat meningkatkan minat dan keativitas belajar kak
3.	Menurut adek apa kelebihan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak lebih mudah dipahami apalagi pada saat membuat prakarya
4.	Menurut adek apa kekurangan jika belajar menggunakan media <i>youtube</i> ?	Menurut saya kak ketergantungan tekhnologi
5.	Kendala apa yang adek hadapi jika belajar menggunakan media?	Sulit focus kak sama banyaknya ikan pada saat pembelajaran jika menggunakan <i>youtube</i>

Hutapuli, Mei 2025
Pewawancara

Pathiyah Rizky Atifah
NIM 2120500079

Lampiran IV

DOKUMENTASI



**Sekolah Dasar Negeri 011 Hutapuli Kecamatan Siabu
Kabupaten Mandailing Natal**



**Lapangan SDN 011 Hutapuli Kecamatan Siabu
Kabupaten Mandailing Natal**



**Kegiatan Upacara Bendera di SDN 011 Hutapuli
Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal**



Wawancara dengan Guru Wali Kelas Sekaligus Guru SBdP Kelas V



Wawancara dengan Peserta Didik Kelas V



Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas V



Kegiatan Belajar Mengajar SBdP Materi Seni Rupa



Kegiatan Belajar Mengajar Membuat Prakarya Menggunakan Kertas Origami



Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas V

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Pathiyah Rizky Atifah
Nim : 2120500079
Tempat, Tanggal Lahir : Hutapuli, 05 November 2002
Agama : Islam
Email : pathiyahrizky@gmail.com
No Hp : 081396688409
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 6
Alamat : Desa Hutapuli, Kecamatan Siabu, Kabupaten
Mandailing Natal
Motto : *Tetap Semangat Jangan Menyerah*

B. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Anwar Budi
Nama Ibu : Marni Siregar
Alamat : Desa Hutapuli, Kecamatan Siabu, Kabupaten
Mandailing Natal
Agama : Islam
Pekerjaan : Pns dan Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

SDN 011 Hutapuli Kec, Siabu Kab, Mandailing Natal	2009 - 2015
MTSN 04 Mandailing Natal	2015 - 2018
MAN 03 Mandailing Natal	2018 - 2021
UIN Syahada Padangsidimpuan	Tahun 2021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 12.21 /Un.28/E.1/TL.00.9/04/2025

16 April 2025

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SDN 011 Siabu Mandailing Natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Patihiyah Rizky Atifah
NIM : 2120500079
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Hutapuli

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Analisis Peran Media Youtube Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 011 Siabu Mandailing Natal".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan

Dr. Elly Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 011 HUTAPULI
KECAMATAN SIABU

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 422/ 011/SD/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ROSMIDA, S.Pd
NIP : 19701109 200103 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : PATHIYA RIZKY ATIFAH
Tempat Tinggal : Hutapuli
NIM : 2120500079
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 011 Hutapuli Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal, untuk penyelesaian penyusunan skripsi yang berjudul
* ANALISIS PERAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA PADA MATA PELAJARAN SBDP DI KELAS V SD NEGERI 011 HUTAPULI” .

Kegiatan tersebut dilaksanakan mulai tanggal 17 April – 19 Mei 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.



Hutapuli, 20 Mei 2025
Kepala Sekolah,
ROSMIDA, S.Pd
NIP. 19701109 200103 2 001