

Efektivitas Media *YouTube* sebagai Sumber Belajar dalam Membentuk Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD/MI

Evi Fatimatur Rusydiah¹, Moh. Rifqi Rahman²,
Aisya Sava Rahmadila³, Amillatuz Zuhriah⁴,
Fina Alfiana Damayanti⁵
^{1,2,3,4,5}UIN Sunan Ampel Surabaya

evifatimatur@uinsby.ac.id¹, rifqir93@gmail.com²,
06020721032@student.uinsby.ac.id³,
06020721034@student.uinsby.ac.id⁴,
06020721037@student.uinsby.ac.id⁵

Abstract: In this research, several trials have been carried out related to the subject of cultural arts and crafts through the media of YouTube. The purpose of this research is to find out how students respond when they receive material delivery using two different methods. The first method was carried out in the first class, namely in class 3C, where the delivery of the material used YouTube as an intermediary. Whereas in the second class, namely in the 3D class, the delivery of the material does not use YouTube as an intermediary. This study uses a qualitative approach. The type of research data is qualitative data and the data source is secondary data while the data collection methods used are observation, interviews, and documentation. The results of this study explain that students tend to be more active and enthusiastic in paying attention to the material presented through YouTube media. Whereas in the material presented without using YouTube media, students' responses tended to be less enthusiastic and experienced a little difficulty when practicing the material.

Keywords: *Creativity, SBdP, YouTube*

Abstrak: Pada penelitian kali ini, telah dilakukan beberapa uji coba yang berkaitan mengenai mata pelajaran seni budaya dan prakarya melalui media YouTube. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu guna mengetahui bagaimana respon peserta didik apabila mereka mendapatkan penyampaian materi namun dengan menggunakan dua metode yang berbeda. Metode yang pertama dilakukan pada kelas pertama yaitu pada kelas 3C yang mana pada penyampaian materinya menggunakan perantara media YouTube. Sedangkan pada kelas kedua yaitu pada kelas 3D, penyampaian materinya tidak menggunakan perantara media YouTube. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis data penelitian ini ialah

data kualitatif dan sumber datanya berupa data sekunder sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa peserta didik cenderung lebih aktif dan antusias dalam memperhatikan materi yang disajikan melalui media YouTube. Sedangkan pada materi yang disajikan tanpa menggunakan media YouTube, respon peserta didik cenderung kurang antusias serta mengalami sedikit kesulitan ketika mempraktikkan materi tersebut.

Kata Kunci: *Kreativitas, SBdP, Youtube*

PENDAHULUAN

Seni budaya dan prakarya atau yang biasa dikenal dengan sebutan SBdP adalah sebuah materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Namun tidak banyak siswa yang minat pada mata pelajaran ini. Padahal, pembelajaran ini kaya akan nilai-nilai karakter yang dapat menjadi bekal bagi peserta didik, nilai-nilai karakter yang dimaksud antara lain: akhlak terpuji, pribadi yang baik, sikap positif, semangat dalam berkarya, kreatif, kritis, dan inovatif¹. Dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP masih belum terlepas dari asumsi para peserta didik yang menyatakan bahwa mata pelajaran ini sangatlah sulit dan rumit dipahami². Oleh sebab itu, seorang pendidik harus kreatif saat melakukan pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik tersebut dapat tergugah semangatnya dalam mempelajari mata pelajaran SBdP ini.

Suatu bentuk inovasi atau kreasi yang berasal dari pemikiran, gagasan, maupun bentuk baru lainnya dari seseorang merupakan definisi singkat dari kreativitas. Kreativitas merupakan sebuah hasil dari pemikiran yang kreatif, sebab pemikiran yang kreatif diakui sebagai salah satu proses yang diperlukan ketika menemukan ide-ide yang baru³. Kreativitas sendiri dapat diartikan sebagai suatu kemampuan menciptakan kombinasi yang berasal dari hal-hal yang telah ada. Munculnya kreativitas tersebut atas dasar pengetahuan yang diperoleh serta sebagai bentuk keahlian yang mengarah kepada kemampuan psikomotor dan prestasi⁴. Wagner dalam Richardson dan Mishra

¹ Erlita Rana Wayu, "Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Seni Budaya Pada Masa New Normal covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Kota Bengkulu," 2022.

² Shinta Sri Eva dkk Handayani, "Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBdP Di Kelas V SDN 123 Banti," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2021): 26–37, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.2806>.

³ Lisnani Lisnani Ignasius Putera Setiahati, "Student's Interest and Creativity in Cultural Art and Craft Lessons," 2018, 1–23.

⁴ Mardhiah Masril et al., "Analisis Gender Dan Intellectual Intelligence Terhadap Kreativitas," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 18, no. 2 (2020): 182, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1847>.

menyatakan bahwa kreativitas telah teridentifikasi sebagai salah satu tujuan pokok serta merupakan keterampilan yang penting pada abad ke-21 yang dimana pada setiap sekolah harus mendukung adanya pemikiran yang kreatif⁵. Dalam mata pelajaran SBdP memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap berkarya serta berkreasi⁶. Selain itu, mata pelajaran SBdP mampu mendorong peserta didik untuk mencapai multi-kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis dan kecerdasan kreativitas, spiritual, moral, serta emosional⁷. Pembelajaran SBdP pada peserta didik di sekolah dasar lebih menekankan pada proses kreatif. Proses kreatif ini dapat memacu aktivitas siswa agar dapat berkreasi secara spontan sesuai apa yang ada di imajinasi mereka. Peserta didik yang sedang dalam usia sekolah dasar merupakan salah satu individu yang sedang mengalami pematangan fungsi-fungsi fisik serta psikisnya yang siap merespon rangsangan yang ia dapatkan dari lingkungan di sekitarnya.

Dengan adanya situasi seperti saat ini, internet dan media sosial tidak luput dari kehidupan sehari-hari. Hanya dengan beberapa hitungan detik saja, perangkat genggam yang telah difasilitasi dengan internet dapat memberikan berbagai macam informasi yang dapat dibaca⁸. Seiring dengan perkembangan zaman, serta pesatnya pendidikan abad 21 yang mana banyak mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi masa kini, tentunya membutuhkan seorang guru yang cakap akan penggunaan media sebagai penghubung antara peserta didik dengan guru itu sendiri, agar proses pembelajaran dapat dinyatakan efektif dan efisien serta mampu mencapai tujuan yang telah dirancang sebelumnya.

Tentunya bukan hanya guru saja yang ikut andil mengenai kecakapan teknologi ini, melainkan orang tua pun seharusnya mengerti dan faham akan kemajuan teknologi, karena sebagian besar kehidupan peserta didik yakni berada pada lingkungan keluarga⁹. Berdasarkan hal

⁵ Carmen Richardson and Punya Mishra, "Learning Environments That Support Student Creativity: Developing the SCALE," *Thinking Skills and Creativity* 27 (2018): 45–54, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004>.

⁶ Kurnia Iga Marystyaana, "Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa Dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten Kendal," 2020.

⁷ Wayu, "Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Seni Budaya Pada Masa New Normal covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Kota Bengkulu."

⁸ Brandy Drozd, Emily Couvillon, and Andrea Suarez, "Medical YouTube Videos and Methods of Evaluation: Literature Review," *JMIR Medical Education* 20, no. 2 (2018): 1–6, <https://doi.org/10.2196/mededu.8527>.

⁹ Kholil Mujib and Muna Erawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terintegrasi Dengan Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi

ini, *YouTube* sebagai salah satu media sosial dapat dijadikan sebagai opsi media belajar untuk melibatkan peserta didik sesuai dengan gaya belajar yang modern dan menyenangkan. *YouTube* dalam dunia pendidikan memudahkan pendidik untuk meningkatkan integrasi teknologi ke dalam sebuah pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik¹⁰. *YouTube* merupakan situs yang dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja. Terdapat jutaan orang yang mengakses *YouTube* di setiap harinya. Para pengguna *YouTube* dapat mengupload video, *search* video, menonton video, diskusi/tanya jawab mengenai video serta sekaligus berbagi klip video secara gratis, sehingga tidaklah salah apabila *YouTube* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran¹¹.

Adanya hal tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Katz dan Anderson, dalam penelitiannya mengemukakan bahwa terdapat lima bentuk rekomendasi observasi mengenai kreativitas di dalam ranah pendidikan¹². Pada artikel yang diteliti oleh Yousef menyatakan bahwasanya siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami materi, oleh sebab itu pentingnya pengekplorasian penggunaan perangkat lunak guna meningkatkan pemikiran kreativitas siswa sekolah dasar khususnya di kelas rendah¹³. Sedangkan dalam artikel yang diteliti oleh Lange mengungkapkan bahwasanya salah satu media perangkat lunak yang giat digunakan pada masa kini ialah *YouTube*. Situs ini menawarkan banyak saluran guna melaksanakan kegiatan pembelajaran informal. *YouTube* juga memungkinkan bentuk pembelajaran yang hanya dilakukan pada waktu tertentu saja yang mana peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi, konten, maupun kecakapan yang terbaharui. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat

Siklus Air,” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 35, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4348>.

¹⁰ Denti Winarti, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Al-Qiswah Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp),” n.d.

¹¹ Syarifah Erma Rahmawati et al., “Proses Pembelajaran Tematik Blended Berbasis Youtube Era Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 3, 2022): 7007–19, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2993>.

¹² Jen Katz-Buonincontro and Ross C. Anderson, “A Review of Articles Using Observation Methods to Study Creativity in Education (1980–2018),” *The Journal of Creative Behavior* 54, no. 3 (September 2020): 508–24, <https://doi.org/10.1002/jocb.385>.

¹³ Ahmed Mohamed Fahmy Yousef, “Augmented Reality Assisted Learning Achievement, Motivation, and Creativity for Children of Low-grade in Primary School,” *Journal of Computer Assisted Learning* 37, no. 4 (August 2021): 966–77, <https://doi.org/10.1111/jcal.12536>.

berperan langsung pada aktivitas yang telah direncanakan sebelumnya¹⁴. Pada salah satu karya milik Rusydiah, mengungkapkan bahwa pentingnya pemanfaatan teknologi dalam lingkup pendidikan maupun teknologi dalam lingkup pembelajaran di sekolah harus diimbangi dengan SDM yang baik serta fasilitas yang mendukung¹⁵.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah ditemukan, terdapat persamaan antara penelitian milik Katz-Buonincontro dan Anderson, Yousef, dan Lange yang membahas mengenai kreativitas di lingkungan pendidikan. Yang mana pada penelitian tersebut masing-masing meneliti berbagai macam bentuk kreativitas. Pada penelitian milik Katz-Buonincontro dan Anderson meneliti mengenai triangulasi kreativitas penilaian diri, kuasi-ahli, dan verbal pada siswa yang terdaftar dalam program fotografi. Pada penelitian milik Yousef meneliti mengenai kreativitas dalam konteks pembelajaran, yang mana penelitian ini lebih berfokus pada pemahaman perilaku serta interaksi secara langsung. Sedangkan pada penelitian milik Lange meneliti mengenai peningkatan pemikiran kreatif serta meningkatkan motivasi ketika mengeksplorasi penggunaan perangkat lunak. Menurut Parish pada Pattier, menyatakan bahwa sesuatu yang berkenaan dengan bidang studi yaitu bidang seni dan budaya menunjukkan bahwa adanya penggunaan sosial media yang tidak lain adalah *YouTube*, telah berhasil meningkatkan jumlah pirsawan yang tertarik mengenai topik ini secara eksponensial¹⁶.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kekurangan dalam hal spesifikasi mengenai sasaran yang akan dituju sebagai objek utama penelitian yang tak lain ialah peserta didik dalam jenjang sekolah dasar. Oleh sebab itu, pada penelitian ini memilih aspek mengenai efektivitas media *YouTube* sebagai sumber belajar dalam membentuk kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

METODE PENELITIAN

Pada proses penyusunan penelitian kali ini ialah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini memuat deskripsi dan gambaran sistematis yang bertujuan untuk

¹⁴ Patricia G. Lange, "Informal Learning on YouTube," in *The International Encyclopedia of Media Literacy*, ed. Renee Hobbs and Paul Mihailidis, 1st ed. (Wiley, 2018), 1–11, <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0090>.

¹⁵ Evi Fatimatur Rusydiah, *Teknologi Pembelajaran*, I (Surabaya: UIN SUNAN AMPEL PRESS, 2019).

¹⁶ Daniel Pattier, "Educating in Art and Culture Through Youtube: The Impact of Edutubers," *Komunikacija i Kultura Online* 12, no. 12 (2021): 167–81, <https://doi.org/10.18485/kkonline.2021.12.12.10>.

mengidentifikasi serta menganalisis keefektifan media keefektifan media *YouTube* sebagai sumber belajar dalam membentuk kemampuan kreativitas siswa di sekolah dasar. Dalam proses penelitian ini, ada beberapa upaya yang akan dilibatkan seperti: mengajukan pertanyaan, menyusun prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para peserta didik maupun partisipan. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Al-Chusnaini pada tanggal 11 November 2022. Yang beralamat di Perum. Pasegan Asri Kloposepuluh, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas III kelas C dan kelas D SDI Al-Chusnaini.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu peneliti itu sendiri yang dibantu dengan instrumen panduan observasi, panduan wawancara, dokumentasi, lembar catatan lapangan, penyajian materi, melakukan praktik di kelas secara langsung serta dokumentasi dengan wali kelas dan kepala sekolah yang menjadi sumber data primer dan data pendukung lainnya sebagai sumber data primer. Sebagaimana lazimnya dalam penelitian kualitatif, analisis data melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, serta verifikasi guna melakukan pengecekan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi yaitu triangulasi teknik dan sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi lapangan mengenai penggunaan media *YouTube* sebagai sumber belajar untuk membentuk kreativitas siswa, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengambil data yakni melakukan wawancara kepada waka kurikulum, dan wali kelas pada tanggal 4 November 2022. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan pada mata pelajaran Sbdp tepatnya di kelas III dan peneliti hendak membandingkan antara hasil belajar siswa jika diberikan materi melalui media *YouTube* dengan materi yang disampaikan secara langsung tanpa media *YouTube*.

Peneliti melakukan observasi lapangan pada hari Jum'at tanggal 11 November 2022, sekaligus melakukan validasi instrumen peneliti kepada wali kelas yang akan ditujukan kepada wali murid dari kelas III D. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disajikan data-data penelitian sebagai berikut:

1. Penyampaian materi dengan menggunakan media *YouTube*

Penelitian ini dilakukan di kelas III D, selama proses penyampaian materi yang menggunakan media *YouTube*, para siswa cenderung lebih aktif dan antusias dalam memperhatikan

serta mempraktekkan materi yang disajikan oleh peneliti melalui media *YouTube*.

2. **Penyampaian materi tanpa menggunakan media *YouTube***
Penyampaian materi yang tidak menggunakan media *YouTube* diberlangsungkan di kelas III C. Pada saat proses penyampaian materi tanpa menggunakan media *YouTube*, siswa cenderung kurang antusias serta sedikit kesulitan ketika mempraktekkan materi yang telah disajikan oleh peneliti.

Hasil Instrumen Validasi

Berdasarkan angket yang telah di sebar, dapat diperoleh data sebagai berikut:

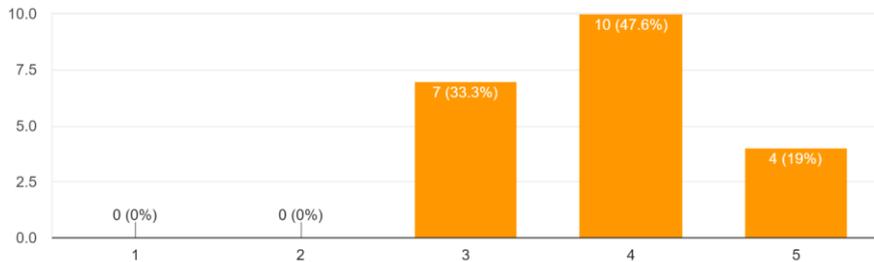
Diagram 1



Pada data diagram 1 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, pada poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 3 dengan keterangan “cukup” yakni dengan total 9 responden dengan total persentase sebesar 42.9% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 2 dan 5 dengan poin 2 yang memiliki keterangan “kurang” dengan total 2 responden dan total persentase sebesar 9.5% juga poin 5 yang memiliki keterangan “baik sekali” dengan total 2 responden dan total persentase sebesar 9.5% pula. Yang mana pada poin ke-3 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik merasa penasaran ketika mereka menemukan hal-hal yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Terkait dengan besarnya rasa keingintahuan peserta yang cukup tinggi terhadap hal-hal baru tersebut, diketahui bahwasannya saat sedang melakukan penelitian cukup banyak peserta didik yang antusias saat akan mempelajari materi baru. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya dorongan rasa semangat akan hal-hal baru yang berasal dari dalam diri masing-masing peserta didik.

Diagram 2

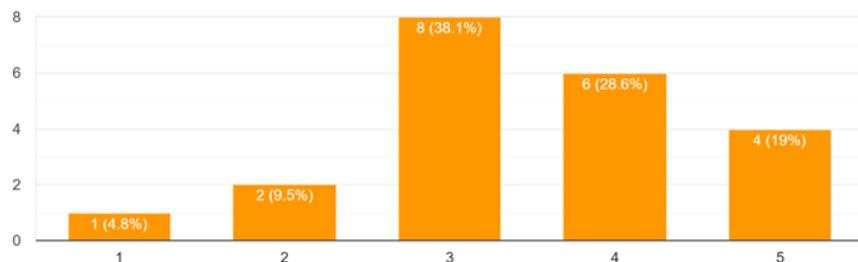
Saya mengamati setiap media dengan seksama yang akan digunakan sebelum membuat karya
21 responses



Pada data diagram 2 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 4 dengan keterangan “baik” yakni dengan total 10 responden dan total persentase sebesar 47.6% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 5 yang memiliki keterangan “baik sekali” dengan total 4 responden dan total persentase sebesar 19%. Yang mana pada poin ke-4 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik dapat mengamati media yang akan digunakan sebelum membuat karya dengan seksama. Berdasarkan hasil tersebut dapat dibuktikan ketika penelitian berlangsung, peserta didik membutuhkan waktu untuk mengenali benda atau media yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam mengikuti proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun diluar kelas.

Diagram 3

Saya memunculkan ide-ide baru ketika mendapatkan intruksi
21 responses



Pada data diagram 3 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 3 dengan keterangan “cukup” yakni dengan total 8 responden dan total persentase sebesar 38.1% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 1 dan 2 dengan poin 1 yang memiliki keterangan “kurang sekali” dengan total 1 responden dan total persentase sebesar 4.8% juga poin 2 yang memiliki keterangan “kurang” dengan total 2 responden dan total persentase sebesar 9.5% pula. Yang mana pada poin ke-3 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik memunculkan ide-ide baru ketika mendapatkan instruksi yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasannya dengan objek penelitian yakni siswa kelas 3, yang mana pada masa tersebut tingkat kreativitas serta tingkat rasa kaingintahuan peserta didik cenderung tinggi. Maka ketika guru memberikan intruksi kepada peserta didik, respon otaknya pun akan dengan cepat menanggapi sehingga ide-ide pun akan muncul dan peserta didik akan tanggap dengan intruksi dari gurunya tersebut.

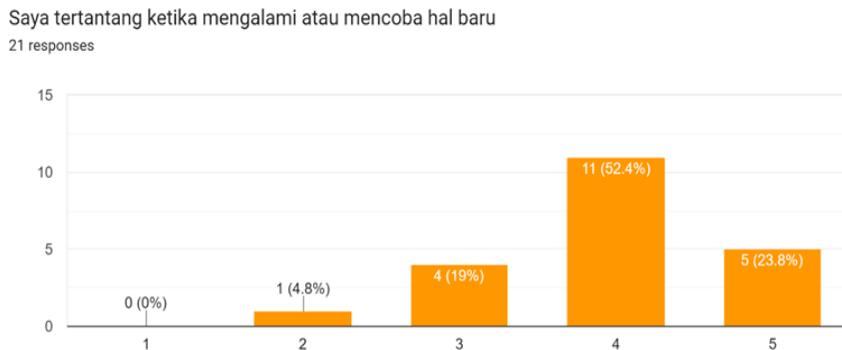
Diagram 4



Pada data diagram 4 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 4 dengan keterangan “baik” yakni dengan total 9 responden dan total persentase sebesar 42.9% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 2 dengan keterangan “kurang” dengan total 2 responden dan total persentase sebesar 9.5%. Yang mana pada poin ke-4 dengan total responden dan total presentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik dapat membuat karya sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik sangat senang ketika

mengkreasikan apa yang ada di otaknya saat sedang belajar bersama di kelas, karena dengan begitu mereka tidak merasa terikat dengan apapun.

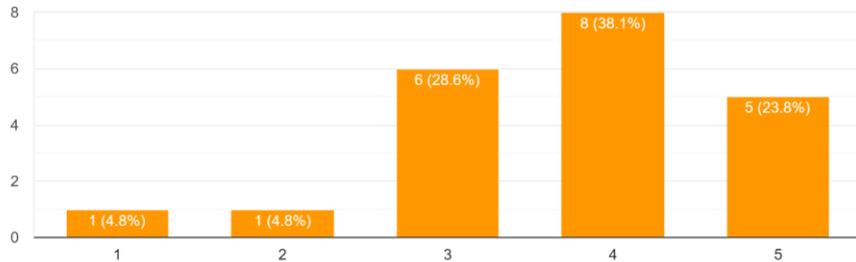
Diagram 5



Pada data diagram 5 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 4 dengan keterangan “baik” yakni dengan total 11 responden dan total persentase sebesar 52.4% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 2 dengan keterangan “kurang” dan total 1 responden dan total persentase sebesar 4.8%. Yang mana pada poin ke-4 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik merasa tertantang apabila mengalami atau mencoba hal-hal yang baru. Hal tersebut dapat dibuktikan saat peserta didik diberikan sebuah materi baru, yang mana sebelumnya belum pernah mereka kenali. Kebanyakan peserta didik akan memunculkan sebuah pertanyaan yang dapat mendorong mereka untuk ingin mencoba hal baru. Meskipun awalnya mereka merasa kesulitan, namun dengan kegiatan tanya jawab yang mereka lontarkan kepada guru akan memunculkan rasa antusias untuk terus mencoba hal yang baru tersebut.

Diagram 6

Saya tidak takut salah ketika sedang melakukan praktik SBDP
21 responses



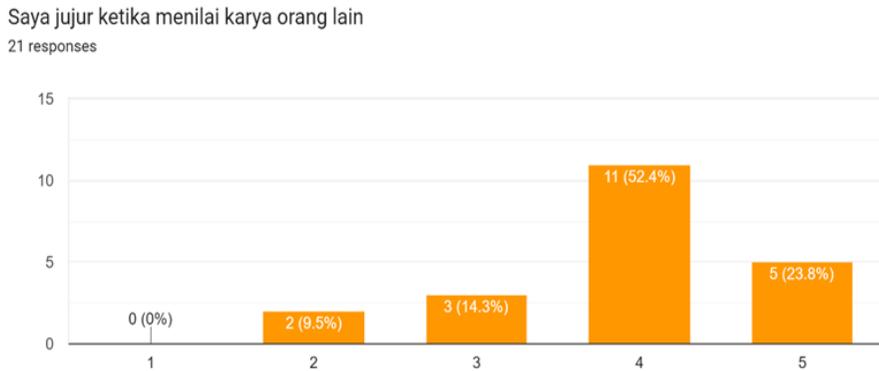
Pada data diagram 6 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 4 dengan keterangan “baik” yakni dengan total 8 responden dan total persentase sebesar 38.1% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 1 dan 2 dengan poin 1 yang memiliki keterangan “kurang sekali” dengan total 1 responden dan total persentase sebesar 4.8% serta poin 2 yang memiliki keterangan “kurang” dengan total 1 responden dan total persentase sebesar 4.8%. Yang mana pada poin ke-4 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik tidak takut apabila terjadi kesalahan ketika tengah melakukan praktik SBdP. Dalam belajar tentulah tidak bisa langsung ahli, pasti terdapat tantangan didalamnya. Begitupun ketika peserta didik sedang melakukan praktik. Saat praktik peserta didik sangat dianjurkan bertanya kepada guru apabila ada materi yang tidak dimengerti. Hal tersebut mampu memunculkan rasa percaya diri dalam diri siswa, yang mana mereka akan langsung bertanya jika materi yang dijelaskan oleh guru di depan kelas terasa membingungkan bagi mereka.

Diagram 7



Pada data diagram 7 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 4 dengan keterangan “baik” yakni dengan total 10 responden dan total persentase sebesar 47.6% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 3 dan 5 dengan poin 3 yang memiliki keterangan “cukup” dengan total 3 responden dan total persentase sebesar 14.3% dan poin 5 yang memiliki keterangan “baik sekali” dengan total 3 responden dan total persentase sebesar 14.3%. Yang mana pada poin ke-4 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik dapat menerima segala kritik dan saran atas karya yang telah mereka buat. Adanya evaluasi setelah kegiatan belajar mengajar sangatlah penting, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran selanjutnya akan lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini juga perlu diberlakukan kepada peserta didik, yang mana adanya penilaian baik ditengah manupun di akhir pembelajaran guna meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Diagram 8



Pada data diagram 8 menunjukkan bahwasanya dari 21 jawaban yang telah terkumpul, poin 1 hingga poin 5, poin dengan tingkat respon tertinggi terdapat pada poin 4 dengan keterangan “baik” yakni dengan total 11 responden dan total persentase sebesar 52.4% sedangkan tingkat respon terendah terdapat pada poin 2 dengan keterangan “kurang” dan total 2 responden dan total persentase sebesar 9.5%. Yang mana pada poin ke-4 dengan total responden dan total persentase tertinggi menyatakan bahwa peserta didik bersikap jujur dalam menilai karya milik orang lain. Bersifat jujur itu sangatlah penting, dan hal ini harus dibiasakan sejak kecil. Dari data yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik akan bersikap jujur ketika ditunjuk untuk menilai hasil karya sesama temannya, dengan tujuan bukan untuk merendahkan karya dari siswa lainnya, melainkan mengingat pentingnya melatih sikap jujur antar sesama.

PENUTUP

Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berupa perangkat lunak, yang mana sudah banyak dikenali baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa, tak lain yang dimaksud yakni situs *YouTube*. *YouTube* merupakan salah satu situs yang tergolong mudah untuk dioperasikan oleh khalayak umum. Pada situs ini pengguna tidak hanya dapat mengakses video saja, namun pengguna juga dapat mengakses berbagai macam menu pilihan antara lain, mengupload video, *search* video, serta berdiskusi atau melakukan kegiatan tanya jawab mengenai video. Situs *YouTube* juga menyediakan berbagai macam konten antara lain, konten *game*, konten *fashion*, konten kecantikan, konten kreatif, konten komedi, konten berita lampau hingga terkini, tak

luput juga konten pembelajaran serta masih banyak lagi. Konten pembelajaran yang dimuat oleh *YouTube* sangat beragam sehingga pengguna tidak akan bosan ketika mengakses satu video dari berbagai macam ragam video *YouTube* yang tersedia. Maka dari itu pentingnya pendidik yang cakap akan teknologi di lingkungan sekolah guna menumbuhkan kreativitas peserta didik yang bebas atau tidak terikat.

Dari kajian dan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwasanya ketika pendidik tengah menyampaikan materi menggunakan bantuan dari media *YouTube*, peserta didik terlihat lebih tergugah semangatnya ketika sedang dalam proses pembelajaran daripada penyampaian materi tanpa menggunakan perantara media perangkat lunak apapun. Oleh sebab itu, pendidik seharusnya meningkatkan jiwa kreativitas yang dimilikinya agar pada proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik tidak merasa terikat. Sehingga nantinya peserta didik dapat mengembangkan imajinasinya tanpa tekanan dan dari hal tersebut maka akan terciptalah suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Drozd, Brandy, Emily Couvillon, and Andrea Suarez. "Medical YouTube Videos and Methods of Evaluation: Literature Review." *JMIR Medical Education* 20, no. 2 (2018): 1–6. <https://doi.org/10.2196/mededu.8527>
- Ignasius Putera Setiahati, Lisnani Lisnani. "Student's Interest and Creativity in Cultural Art and Craft Lessons," 2018, 1–23.
- Handayani, Shinta Sri Eva dkk. "Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBdP Di KelasV SDN 123 Banti." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2021): 26–37. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.2806..>
- Katz-Buonincontro, Jen, and Ross C. Anderson. "A Review of Articles Using Observation Methods to Study Creativity in Education (1980–2018)." *The Journal of Creative Behavior* 54, no. 3 (September 2020): 508–24. <https://doi.org/10.1002/jocb.385>.
- Lange, Patricia G. "Informal Learning on YouTube." In *The International Encyclopedia of Media Literacy*, edited by Renee Hobbs and Paul Mihailidis, 1st ed., 1–11. Wiley, 2018. <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0090>
- Masril, Mardhiah, Oskah Dakhi, Torkis Nasution, and Ambiyar Ambiyar. "Analisis Gender Dan Intellectual Intelligence Terhadap Kreativitas." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 18, no. 2 (2020): 182. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1847.Manizar,> Elly.

- “Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar.” *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2017): 204–22.
- Marystyana, Kurnia Iga. “Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa Dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten Kendal,” 2020
- Mujib, Kholil, and Muna Erawati. “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terintegrasi Dengan Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air.” *AR-RLAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 35. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4348>.
- Pattier, Daniel. “Educating in Art and Culture Through Youtube: The Impact of Edutubers.” *Komunikacija i Kultura Online* 12, no. 12 (2021): 167–81. <https://doi.org/10.18485/kkonline.2021.12.12.10>.
- Nagri, Karyono Setia dkk. “MENGGALI PRINSIP DASAR GURU PENGGERAK MELALUI REKONSTRUKSI PEMIKIRAN NURCHOLISH MADJID | Syntax Idea.” Accessed December 2, 2022. <https://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/356>.
- Rahmawati, Syarifah Erma, Sutama Sutama, Anam Sutopo, Djalal Fuadi, and Minsih Minsih. “Proses Pembelajaran Tematik Blended Berbasis Youtube Era Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 3, 2022): 7007–19. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2993>.
- Richardson, Carmen, and Punya Mishra. “Learning Environments That Support Student Creativity: Developing the SCALE.” *Thinking Skills and Creativity* 27 (2018): 45–54. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004>.
- Rusydiah, Evi Fatimatur. *Teknologi Pembelajaran*. I. Surabaya: UIN SUNAN AMPEL PRESS, 2019.
- Wayu, Erlita Rana. “Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Seni Budaya Pada Masa New Normal Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Kota Bengkulu,” 2022.
- Winarti, Denti. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Al-Qiswah Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp),” n.d.
- Yousef, Ahmed Mohamed Fahmy. “Augmented Reality Assisted Learning Achievement, Motivation, and Creativity for Children of Low-grade in Primary School.” *Journal of Computer Assisted Learning* 37, no. 4 (August 2021): 966–77.

<https://doi.org/10.1111/jcal.12536>.