

PENGARUH APLIKASI YOUTUBE TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA PEMBELAJARAN SBdP DI SEKOLAH DASAR NEGERI 69 PALEMBANG

Muhammad Juan¹,Treny Hera²,Farhan Yadi³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Teknik Mesin,Fkip,Universitas Sriwijaya,Indonesia

¹gulejuan15@gmail.com, ¹trenyhera19@gmail.com, ²farhan@unsri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Youtube application on children's creativity in SBdP learning at public elementary school 69 Palembang. The method used in this research is Quantitative Experiment. This research was conducted at SD Negeri 69 Palembang. Data collection techniques used tests and documentation. In this study there were 18 students in the experimental class and 18 students in the control class. The sampling technique in this study was the posttest only control design. The results of this study indicate that there is an influence of the Youtube application on children's creativity in SBdP learning at 69 Palembang Elementary School, by obtaining an average posttest score of 58.88 in the control class and an average posttest score of 75.83 in the experimental class. Then $t_{count} (6.909) > t_{table} (2.101)$ and $sig\ value (0.00) < (a) 0.05$ according to hypothesis testing, ie if $t_{count} > t_{table}$ then H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: Creativity, Youtube App, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi YouTube terhadap Kreativitas anak pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar Negeri 69 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuantitatif Eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 69 Palembang dengan Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat 18 orang siswa kelas eksperimen dan 18 siswa kelas kontrol, Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu posttest only control design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi YouTube terhadap Kreativitas anak pada pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar Negeri 69 Palembang. Rata-rata posttest kelas kontrol adalah 58,88 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 75,83. Kemudian $t_{hitung} (6,909) > t_{tabel} (2,101)$ dan nilai sig (0,00) < (a) 0,05 sesuai dengan pengujian hipotesis, yakni jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: Kreativitas, Aplikasi Youtube, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting karena bisa mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi

manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, kreatif dan bertanggung jawab.

Hal tersebut diperkuat dengan UUSPN No. 20 Tahun 2003 Bab 1

Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan ialah bentuk sadar dan tersusun dalam menciptakan tempat dan kegiatan belajar mengajar supaya siswa aktif meningkatkan skillnya agar mempunyai kekuatan spiritual, agama, kontrol diri, karakteristik, kepintaran, budi pekerti, dan kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. (Syafri, 2017, p. 32), menyatakan Pendidikan sekarang ini sangat di pengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan berbagai platform yang ada seperti *google chrome*, *play store*, ruang guru, *classroom*, *zoom* dan bahkan a YouTube yang banyak diminati oleh anak-anak usia dini, apalagi anak sekolah dasar, sering sekali memanfaatkan dan menggunakan aplikasi *YouTube* dalam kehidupan sehari-harinya baik untuk menonton animasi, menonton lagu, dan sebagainya. Dengan begitu aplikasi *youtube* ini tentunya dapat di manfaatkan sebagai media penunjang kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen – komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, komponen-komponen tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, biasanya guru memilih alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang di pelajari, salah satunya memilih media pembelajaran yang tepat. Tapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menggunakan sebuah media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi karena guru masih terpaku pada media pembelajaran yang sering dipakai di sekolah, seperti menggunakan buku paket. Dengan begitu proses pelaksanaan pembelajaran sedikit terbatas dalam mengenali potensi yang ada pada diri siswa. Dalam menentukan sebuah media pembelajaran yang cocok tentunya harus mengenali terlebih dahulu karakteristik dari siswa. Setelah dikenali kemudian menentukan bahwa media pembelajaran yang sering di temui

dan dianggap menarik oleh siswa itu bisa dijadikan sebuah media pembelajaran salah satunya media aplikasi youtube.

Selanjutnya Aplikasi *YouTube* merupakan satu dari banyaknya situs jejaring sosial yang sedang banyak digunakan pada saat ini (Mujiyanto, 2019, p. 136). Di dalam bidang pendidikan *YouTube* digunakan sebagai cara yang mudah dan *user-friendly* untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pengajaran, *YouTube* salah satu layanan sharing berbasis web, video maupun audio yang di sebar luas kan dengan mengupload video kemudian membagikan link video bahkan bisa di tampilkan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah seperti proyektor. *YouTube* ini bisa berbagi video secara online dengan begitu *YouTube* ini sangat cocok di gunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Aplikasi *YouTube* ini digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran khusus nya Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), pembelajaran SBdP kebanyakan melakukan sebuah praktek dengan memanfaatkan aplikasi youtube ini

peserta didik dapat dengan mudah mempraktekkan atau menirukan langsung gerakan atau langkah yang di tampilkan di YouTube, dengan begitu peserta didik lebih cepat memahami dan bisa mengembangkan potesi kreativitas siswa yang terpendam bisa di keluarkan dengan adanya praktek langsung dari apa yang mereka tonton, sehingga materi yang di pelajari dalam pembelajaran SBdP dapat tersampaikan.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah cabang ilmu yang mampu mengembangkan kreativitas anak dengan melakukan kegiatan praktek secara langsung. Kemudian dijelaskan dalam Permen No. 57 tahun 2014 menyebutkan bahwa pembelajaran SBdP memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dengan berkreasi, berinovasi bahkan mencapai tujuan psikologis untuk mengembangkan kepribadian siswa secara positif (Siswanto, Argi et al., 2022, p. 168). SBdP ini sangat erat dengan adanya kreativitas siswa atau membuat sebuah produk yang dapat menghasikan keindahan, tetapi sekarang ini kebanyakan siswa merasa pembelajaran SBdP itu tidak

menarik karena jarang melakukan sebuah praktek langsung, meskipun praktek mereka membuat sebuah produk sesuai dengan langkah-langkah yang ada di buku paket siswa yang kadang kurang lengkap, sehingga dalam pembuatannya sedikit membingungkan, baik dalam teknik pembuatannya maupun proses yang lainnya, dengan begitu potensi kreativitas siswa akan terhambat.

Adapun Kreativitas merupakan suatu proses yang dilalui oleh peserta didik dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang dapat berguna bagi kehidupan diri sendiri dan orang lain (Setiawan, Anissa & Cuarni,dkk 2023, p. 116). Potensi kreatif sangat penting dimiliki oleh setiap anak, karena anak memiliki potensi yang kreatif, misalnya rasa ingin tahu yang tinggi, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, senang akan hal-hal yang baru, dan sebagainya. Dalam meningkat sebuah kreativitas anak tentunya perlu dukungan dari berbagai pihak salah satunya di sekolah, di sekolah guru merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa di sekolah. Guru harus menyiapkan

media pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas siswa salah satunya menerapkan media aplikasi *youtube* dalam proses pembelajaran, karena aplikasi *youtube* ini dapat mudah siswa menemukan sebuah produk-produk yang bisa di tiru langsung, tentunya aplikasi *youtube* ini tidak asing lagi bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru wali kelas III pada bulan Februari 2023, didapatkan bahwa di SDN 69 Palembang kegiatan proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional dan belum memanfaatkan teknologi yang ada disekolah sedangkan di sekolah memiliki fasilitas yang cukup mendukung dalam proses pembelajaran seperti *Proyektor, Sound System, Wifi* serta kondisi listrik yang sangat stabil, akan tetapi fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik. Karena mayoritas guru hanya menggunakan buku paket guru dan buku paket siswa yang tersedia di sekolah. Adapun salah satu mata pelajaran yang belum berjalan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran Seni budaya dan Prakarya

(SBdP) karena pembelajarannya masih menggunakan media pembelajaran secara monoton seperti hanya terfokuskan pada buku mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut sehingga ketika proses pembelajaran ada sebagian kecil siswa yang bertanya, menjawab, dan sebagian besar siswa kurang merespon dalam kegiatan proses pembelajaran. Kemudian untuk kelas III ditemukan suatu permasalahan bahwa sebagian besar siswa kurang merespon materi yang disampaikan guru seperti kurang bertanya maupun menjawab walaupun ada yang bertanya dan menjawab tetapi hanya sebagian kecil siswa, selanjutnya siswa susah mengembangkan sebuah karya seni disebabkan keterbatasan sumber informasi, karena di sekolah tersebut sumber informasi yang digunakan siswa hanya terpaku pada buku paket, seperti pada saat kegiatan membuat karya seni salah satu contohnya membuat perahu dari kertas origami siswa hanya melihat langkah – langkah pembuatan karya seni tersebut tetapi siswa kurang memahami teknik – teknik yang dilakukan dalam membuat perahu menggunakan origami tersebut.

Oleh karena itu Studi ini bertugas bermaksud untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan baik. Aplikasi YouTube ini digunakan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 69 Palembang.

Harapan Media Aplikasi *YouTobe* ini dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran di kelas dengan begitu dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

B. Metode Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut atau karakteristik atau nilai seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan setelah itu ditarik kesimpulan. (Sugiyono, 2022, p. 39).

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2022, p. 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, populasi bukan hanya orang tetapi

juga obyek dan benda – benda alam yang lain.

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2022, p. 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul *representatif* (mewakili).

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2022, p. 2) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh informasi untuk tujuan dan penggunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2022, p. 127). Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu *posttest only control design*.

Menurut Anastasi dan Turabian (Djaali, 2021, p. 60) tes adalah sebagai alat pengukur yang mempunyai tanda objektif sehingga dapat dipergunakan secara luas serta dapat dipergunakan untuk mengukur atau membandingkan keadaan psikis

atau tingkah laku individu. Teknik tes dalam penelitian dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu *treatment* dan *posttest* untuk mengetahui kreativitas siswa. Tes yang akan digunakan berupa praktik membuat karya gambar dekoratif.

Menurut Fauziah, Afroh, & Sudarti (Kusuma et al., 2023, p. 1), menjelaskan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti bahan pustaka, baik yang berbentuk tulisan maupun rekaman lainnya seperti dengan pita suara/*cassete*, video, film, gambar, dan foto.

Menurut (Sugiyono, 2022, p. 121) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*experts judgment*).

Uji normalitas data adalah uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak normal, sehingga pemilihan statistik dapat dilakukan dengan tepat. (Riyanto & Hatmawan, 2020, p. 81) Pada pengujian normalitas

ini menggunakan aplikasi berbantuan SPSS 25. Menguji normalitas data yaitu menerapkan uji *Kolmogorov Smirnov*. Pengujian homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test*. Uji analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data *posttest* dari kelas kontrol dan eksperimen, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis (uji-t) jenis *t-Test* dengan menggunakan uji *Independent sample Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berjudul Pengaruh Aplikasi Youtube Terhadap Kreativitas Anak Pada Pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar Negeri 69 Palembang. Dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan mengetahui apakah terdapat Pengaruh Aplikasi Youtube Terhadap Kreativitas Anak Pada Pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar Negeri 69 Palembang. Peneliti mengumpulkan data melalui instrumen tes berupa soal esay yang telah divalidasi oleh ahli dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui apakah rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* menggunakan aplikasi youtube lebih tinggi dari pada

posttest kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* menggunakan aplikasi youtube.

1) Deskripsi Pelaksanaan Pada Kelas Kontrol

Saat perjumpaan pertama ini peneliti menerapkan *treatment* pertama, yakni menjelaskan materi gambar dekoratif yang mana siswa diajarkan untuk memahami dan mengerti apa itu gambar dekoratif, apa saja contoh-contoh dari gambar dekoratif. Terdapat langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

Pada perjumpaan kedua peneliti menerapkan *treatment* kedua, yakni melanjutkan kembali materi gambar dekoratif, siswa diajarkan untuk mengetahui dan menentukan kombinasi bidang, garis, dan warna dari contoh gambar dekoratif. Terdapat langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

Pada perjumpaan ketiga ini peneliti menerapkan Tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui kreativitas siswa setelah diberikan *treatment* metode konvensional (ceramah) tanpa menggunakan aplikasi *YouTube*, apakah lebih

berpengaruh dari pada menggunakan aplikasi *YouTube*.

2) Deskripsi Pelaksanaan Pada Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama ini peneliti menerapkan treatment pertama, yakni menjelaskan materi gambar dekoratif yang mana siswa diajarkan untuk memahami dan mengerti apa itu gambar dekoratif, apa saja contoh-contoh dari gambar dekoratif. Terdapat langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

Pada pertemuan kedua peneliti menerapkan treatment kedua, yakni melanjutkan kembali materi gambar dekoratif, siswa diajarkan untuk mengetahui dan menentukan kombinasi bidang, garis, dan warna dari contoh gambar dekoratif. Terdapat langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

Pada pertemuan ketiga peneliti menerapkan Tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui kreativitas siswa setelah diberikan treatment menggunakan aplikasi *YouTube*, apakah lebih berpengaruh dari pada menggunakan metode konvensional (ceramah).

Untuk mengetahui kreativitas anak berupa *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen sudah normal atau tidak, maka peneliti melakukan uji normalitas menggunakan Uji *Liliefors Kolmogrov-smirnov*. Berikut ini hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas_Anak	Posttest Kelas Kontrol	,239	18	,008	,823	18	,003
	Posttest Kelas Eksperimen	,218	18	,024	,813	18	,002

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 1. nilai sig *posttest* kelas kontrol $0,08 > \alpha (0,05)$ dan kelas eksperimen $0,24 > \alpha (0,05)$ maka berdasarkan uji *Liliefors Kolmogrov-Smirnov* data yang telah diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

Kreativitas Anak	Based on Mean	2,789	1	34	,104
	Based on Median	1,253	1	34	,271
	Based on Median and with adjusted df	1,253	1	31,206	,272
	Based on trimmed mean	2,961	1	34	,094

Berdasarkan Tabel 2 di atas, nilai signifikan sebesar $0,104 > \alpha (0,05)$. Maka data posttest kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogeni.

Hasil nilai $t_{hitung} (6,909) > t_{table} (2,101)$ dan nilai signifikan $(0,00) < \alpha (0,05)$. Menurut kriteria pengujian hipotesis berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka sesuai ketentuan di atas berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media aplikasi YouTube terhadap kreativitas anak pada pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar negeri 69 Palembang.

Hasil Penelitian diatas dikuatkan oleh pernyataan (Bakri & Yusni, 2021, p. 43) bahwa Penggunaan media YouTube di dalam kelas cukup penting karena di era globalisasi siswa tidak dapat dipisahkan dari media sosial, sehingga dapat digunakan sebagai alat kerja dan alat belajar yang efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi *YouTube* terhadap Kreativitas . Pernyataan tersebut dibuktikan dari dari hasil *uji-t Posttest* kelas kontrol dan eksperimen , keduanya $t_{hitung} (6,909) > t_{tabel} (2,101)$ dan nilai sig $(0,00) < \alpha (0,05)$ berarti sesuai kriteria pengujian hipotesis berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, M., & Yusni, Y. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(1), 39–46. https://doi.org/10.31540/silampari_bisa.v4i1.1183
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=wY8fEAAAQBAJ>
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. www.journal.uniga.ac.id135

- Setiawan, Anissa, A., & Cuarni. (2023). Pengembangan Kreativitas Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Media Edukasi Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Masaliqis Licensed under A Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License*, 3, 115–125.
- Siswanto, Argi, E., yanti, nadia, D., & Dkk. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(c), 1707–1715.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Syafril, Z. (2017). *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Kencana.