

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia setiap bentuk aspek kehidupan manusia baik pribadi, keluarga maupun dalam berbangsa serta bernegara yang sedang membangun, banyak dipengaruhi oleh kemajuan. Pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Secara garis besar proses pendidikan dapat terjadi dalam tiga lingkungan pendidikan yang terkenal dengan sebutan tiga lingkungan pendidikan yang terkenal dengan sebutan *Tri Logi* pendidikan yaitu pendidikan di dalam keluarga (Pendidikan Informal), pendidikan di dalam sekolah (Pendidikan Formal) dan Pendidikan di dalam Masyarakat.<sup>1</sup>

Guru merupakan figur manusia yang menepati posisi dan memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Guru juga merupakan perancang serta pelaksana kegiatan pembelajaran yang memerlukan berbagai keterampilan dan

---

<sup>1</sup> Yuliana, Dyan, and Noer Fajri Aminullah, Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Simulasi Digital Di Smk Negeri 1 Suboh." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 8.1 (2020): 37-53.

kompetensi khusus dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan demi tercapainya hasil pembelajaran yang baik.<sup>2</sup> Untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri, maka pendidik memerlukan strategi khusus untuk menarik minat belajar peserta didik. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan terarah menuju perubahan tingkah laku peserta didik seperti yang diharapkan.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, guru dituntut mengetahui secara tepat posisi pengetahuan peserta didik pada awal (sebelumnya) mengikuti pelajaran tersebut. Selanjutnya berdasarkan media yang dipilihnya guru diharapkan dapat

---

<sup>2</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998), hal. 4.

membantu peserta didik dalam mengembangkan secara efektif.

Salah satu upaya untuk menghadapi situasi ini adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena peran media dalam kegiatan tersebut tidak hanya sebagai pemberi informasi, sikap dan rangsangan lainnya, tetapi juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur kemajuan serta memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Pendidikan dan keterampilan seni budaya diberikan kepada sekolah karena sangat berperan penting dalam mencapai tingkat kecerdasan yang optimal sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kecerdasan anak tidak hanya terlihat pada seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki, tetapi juga pada bagaimana siswa mampu mengungkapkannya melalui seni dan keterampilan. Hal ini dikarenakan setiap orang memiliki perbedaan kecerdasan. Kecerdasan majemuk memiliki delapan kecerdasan yang berbeda, termasuk kecerdasan interpersonal, intrapersonal, kinestetik, spasial, dll.

Seni budaya dan keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang membantu anak mengembangkan kecerdasan kinestetik. Dalam standar pendidikan nasional SBdP dibagi menjadi tiga jenis yaitu seni visual, tari dan musik. Pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan

meningkatkan hasil belajar merupakan tugas utama seorang pendidik. Salah satunya dengan menggunakan media video *Youtube* sebagai strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah suatu strategi pembelajaran yang diharapkan sesuai bagi pembelajaran SBdP di sekolah.<sup>3</sup> Oleh karena itu, diharapkan dengan penggunaan media video *Youtube* dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran SBdP.

Menurut jurnal Amalia Rizki Wukandari tentang “Pengaruh Media Berbasis *Youtube* terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Siswa di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan media berbasis *Youtube*. Hal ini terlihat dari data hasil uji-t post-test hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig. (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara post-test hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan

---

<sup>3</sup>Nur Hasana, and Herlina Herlina, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar SBdP Kelas SDN Ujung Tibu." *Elementary School of Education Journal* 9.2 (2021): 137-146.

media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.<sup>4</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sebagai sebuah bukti tingkat keberhasilan siswa yang menggambarkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang secara jelas akan memberikan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati kemampuan yang telah diperolehnya. Jika hasil belajar siswa tinggi dengan kriteria baik, maka tercapai pula tujuan dari pendidikan.

Penelitian ini memiliki batasan masalah adalah sebagai berikut: Pengaruh penggunaan media video *Youtube* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 41 Kaur.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yaitu pada tanggal 16 Mei 2022, penulis telah melakukan wawancara kepada guru kelas di SD Negeri 41 Kaur dan diperoleh data informasi bahwa terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah tersebut antara lain: metode yang digunakan masih cenderung pada metode ceramah dan guru hanya

---

<sup>4</sup> Amalia Rizki Wulandar, Masturi, and Fina Fakhriyah, Pengaruh media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.6 (2021): 3779-3785.

menggunakan media spidol, buku dan papan tulis sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran serta tidak tersedianya media yang menarik untuk mendukung pembelajaran. Selain itu dapat diketahui bahwa media video *Youtube* masih jarang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran ini masih cenderung pada metode ceramah dan tanya jawab sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif.<sup>5</sup> Hal ini dapat diketahui dari proses presentase ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tahun pelajaran 2022-2023 yaitu 54% dengan nilai rata-rata 50. Nilai yang dicapai tersebut belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan SD Negeri 41 Kaur yaitu 70. Di bawah ini nilai hasil pra survey di SD Negeri 41 Kaur kelas IV pada mata pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) semester ganjil 2022/2023 sebagai berikut:

**Tabel 1. 1**  
**Data hasil belajar ulangan harian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)**

No	KKM	Kriteria ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase %
1	>70	Tuntas	8	40%
2	<70	Tidak Tuntas	12	60%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV Tahun Ajaran*

*2022/2023*

---

<sup>5</sup>Nurhasanah, S.Pd guru kelas IV A di SD Negeri 41 Kaur. 10 Oktober 2022

Dari data dapat dilihat hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD Negeri 41 Kaur masih sangat rendah. Hal itu dapat dilihat dari presentase siswa yang belum memenuhi KKM 60%, oleh sebab itu berdasarkan permasalahan yang muncul peneliti mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Di SD Negeri 41 Kaur”**

## **B. Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang yang di uraikan maka pada penelitian ini mempunyai rumusan masalah, sebagai berikut :  
:Bagaimana pengaruh media *Youtube* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD Negeri 41 Kaur.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :Untuk mengetahui pengaruh media *Youtube* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD Negeri 41 Kaur.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Secara Teoritis

Penelitian ini di gunakan untuk mengembangkan pemanfaatan internet sebagai media bahkan inovasi dalam pembelajaran khususnya media video *Youtube* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran SBdP

### b. Secara Praktis

#### 1) Bagi Guru SD Negeri 41 Kaur

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai referensi dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui *Youtube* sebagai media pembelajaran.

#### 2) Bagi Sekolah SD Negeri 41 Kaur

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan cara yang berbeda dalam setiap pembelajaran. Dan dengan media video *Youtube* ini diharapkan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran SBdP.

#### 3) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman rujukan untuk melakukan penelitian



selanjutnya yang berkaitan dengan Media Video *Youtube* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

