

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penggunaan Media Sosial *Youtube*

###### a. Pengertian Media Sosial

Berikut ini ialah definisi dari media Sosial yang berasal dari berbagai literature penelitian:<sup>1</sup>

1) Berdasarkan T.Carr dan Rebecca A.Hayes media Sosial ialah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan memrepresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari user-generated content dan persepsi interaksi dengan orang lain.

2) Berdasarkan McGraw Hill Dictionary, Media Sosial ialah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual.

---

<sup>1</sup> Nasrullah Rulli, *Media Sosial*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2015), h. 11.

3) Berdasarkan Varinder Taprial dan Priya kanwar, media Sosial ialah media yang yang digunakan individu agar menjadi Sosial, atau menjadi Sosial secara daring dengan cara berbagi isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diambil kesimpulan media Sosial ialah mesium diinternet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan Sosial secara virtual.

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, karena itu tidak akan perlu begitu saja. Tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan oleh guru.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Sardiman, Arif. 2008. "Media Pendidikan". Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu pengetahuan dengan baik. Dalam belajar seseorang tidak dapat menghindarkan diri dari suatu situasi yang akan menentukan aktivitas yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>3</sup> Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan yang termasuk teknologi perangkat keras.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Azhar, Arsyad. 2009. "Media Pembelajaran". Jakarta.; Raja Grafindo Persada, Rineka Cipta

<sup>4</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers.

Ketiga pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran,perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Selain itu juga mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :<sup>5</sup>

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Seluk-beluk proses belajar
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- 5) Nilai atau mamfaat media pendidikan dalam pengajaran
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan

---

<sup>5</sup> Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79

- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

#### b. Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran di kelas perlu dilakukan karena pada era globalisasi mahasiswa tidak lepas dengan medsos (Media Sosial). Memanfaatkan media sosial seperti facebook untuk mengakses media pembelaran sudah dilakukan sejak awal dikenal oleh warganet. Pro dan kontranya penggunaan facebook bahwa kekuatan dari media sosial pada era teknologi canggih sangat luar biasa diminati oleh kalangan muda khususnya. Jadi media sosial sangat efektif jika dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.<sup>6</sup>

Keunggulan menggunakan sarana media sosial sebagai media pembelajaran terletak pada aspek interaksi dan berbagi infomasi yang lebih luas.<sup>7</sup> Contoh

---

<sup>6</sup> Couillard, C. (2009). Facebook: The Pros and Cons of use in Education. Thesis, University of Wisconsin-Stout: tidak diterbitkan.

<sup>7</sup> Selwyn, N. (2009). Faceworking: exploring students' education-related use of Facebook. *Learning Media and Technology*, 34(2), 157-174.

pemanfaatan seperti Facebook untuk pendidikan tinggi mereka memanfaatkan facebook sebagai media pembelajaran untuk siswa bidang ilmu komputer. Hasil penelitian tersebut meningkatkan kualitas hasil kerja peserta mata kuliah.<sup>8</sup>

Pemanfaat media sosial memberikan hasil yang signifikan untuk pembelajaran mahasiswa di kampus. Hal tersebut menunjukkan bahwa media sosial menjadi alternatif sebagai sarana dalam proses belajar mengajar di era teknologi modern peserta ajar berusaha keras memberikan yang terbaik karena akan ada penilaian dari yang menyukai (like) atau tidak suka (dislike). Adapun Langkah-langkah penggunaan Sosial media sebagai media ajar sebagai berikut:<sup>9</sup>

- 1) Membuat akun YouTube.
- 2) Pengajar memilih video-video yang cocok sebagai bahan ajar untuk diunggah ke YouTube.
- 3) Peserta ajar diminta untuk mengikuti YouTube pembelajaran bahasa Indonesia.

---

<sup>8</sup> Ku, Pei-Yi, Lin, Yu-Tzu & Tsai, Yu-Hsin. 2012. Social-Media-Assisted Learning: A Case Study of Teaching Computer Science on Facebook, International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and eLearning, 2(3):262-265.

<sup>9</sup> Mohamed, M. & Guandasami, W. (2014). The Influence of Peer-to-Peer Social Networks and Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) in Mathematics, Proceeding of the International Conference on Computing Technology and Information Management, Dubai.

- 4) Selain menyimak video yang diunggah oleh pengajar peserta ajar diminta untuk membuat video secara berkelompok sebagai tugas UTS.
- 5) Peserta ajar setelah membuat video dan diunggah ke YouTube diberikan tugas untuk analisis hasil video kelompok lain.

c. Pengertian Media Sosial *Youtube*

Media mempunyai konotasi yang luas dan kompleks. Mendefinisikan media dirasa sangat sulit, apa lagi jika dikaitkan dengan beberapa istilah yang lain seperti system penyajian maupun teknologi pembelajaran. Media berasal dari latin yang berarti antara atau perantara. Media merupakan suatu penghubung informasi antara sumber dan penerima informasi. Media juga disebut sebagai suatu bentuk komunikasi yang masa dimana media melibatkan system symbol serta prantara produksi dan distribusi.<sup>10</sup>

Media adalah tidak dapat terpisahkan dari kemajuan, keberadaan dan warisan pada kehidupan manusia. Media bukanlah suatu yang baru, walaupun penamaannya atau penyebutannya mungkin masih terasa baru dalam segi bahasa. Media saat ini menjelma dalam berbagai bentuk dan sarana yang selalu

---

<sup>10</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajara*, (Jakarta:Prenadamedia group,2018), h. 5.

berkembang dan baru, diantaranya media gambar, media cetak, radio, televisi, penerbit, pemeran dan musium, diskusi, majelis taklim, dll. Menggunakan media sebagai perlengkapan modern yang mutakhir agar semua pelayanan mampu berjalan lancar dan efektif.<sup>11</sup>

Banyak sekali para ahli menjelaskan tentang media sosial, berikut ini beberapa definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian:

- 1) Menurut Mandibergh media sosial adalah media yang mawadahi kerjasama diantara pengguna yang menghasilkan konten (user generated content).
- 2) Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to co-operate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif dan semuanya berada diluar kerangka instutional maupun organisasi.
- 3) Menurut Boyd menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial

---

<sup>11</sup> Muna Haddad, *Hati-hati terhadap media yang merusak anak* (Jakarta:Gema Insani Press,2012), h. 11

memiliki kekuatan user-generated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.

4) Menurut Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan.

5) Meike dan Young mengartikan media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (to be shared one the-one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari berbagai definisi di atas, penulis mengambil kesimpulan bawasannya media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosila secara virtual.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal.11

*Youtube* merupakan salah satu dari banyaknya bentuk media Sosial berbasis video yang mulai terkenal sejak 5 tahun terakhir.<sup>13</sup> Media Sosial *Youtube* adalah media Sosial sebagai tempat untuk menampilkan video agar dilihat oleh orang banyak. *Youtube* adalah sebuah portal *website* yang menyediakan layanan *video sharing*.<sup>14</sup> Media Sosial berbasis video yang paling sering diakses di *smartphone* adalah *youtube*. Mulai dari berita, komedi, klip music terbaru, semua itu dapat ditemui dengan mudah di media Sosial *Youtube*. Situs *Youtube* juga menyediakan berbagai informasi berupa video. *Youtube* ditujukan bagi mereka yang ingin mendapatkan informasi dalam bentuk video. Selain mendapatkan video, pengguna situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke *Youtube* serta mereka bisa membagikannya ke seluruh dunia.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Erebia Ruthelia David, Mariam Sondakh dan Stefi Harilama, "Pengaruh konten *Vlog* dalam *Youtube* terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *ACTA DIURNA Vol. VI 6 (1), (2007), 3*.

<sup>14</sup> Asdabi Kindarto, *Belajar Sendiri Youtube*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), 1.

<sup>15</sup> Asaas Putra dan Diah Ayu Patmaningrum, "Pengaruh *Youtube* di *Smartphone* terhadap perkembangan komunikasi Interpersonal Anak", *Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 21 No. 2, (Desember, 2018), 160*.

d. Sejarah *Youtube*

Diluncurkan pada bulan Mei 2005, YouTube telah memudahkan miliaran orang untuk menemukan, menonton, dan membagikan beragam video. YouTube menyediakan forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, dan menginspirasi orang lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai platform distribusi bagi pembuat konten asli dan pengiklan, baik yang besar maupun kecil. YouTube merupakan salah satu perusahaan milik Google. YouTube diciptakan oleh 3 orang mantan karyawan PayPal (website online komersial), Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005. Sejak awal diluncurkan, YouTube langsung mendapat sambutan baik di masyarakat.<sup>16</sup>

e. Faktor yang mempengaruhi penggunaan Media Sosial (*Youtube*)

Menggunakan media sosial mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu menambah teman, tempat berkomunikasi, tempat berbagi informasi, berpengetahuan luas, tempat beropini (berpendapat), menjadi diri sendiri. Begitu

---

<sup>16</sup> Eribka Ruthellia David, Mariam Sondakh, Stefi Harilama, "Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi" *e-journal "Acta Diurna" Volume VI. No. 1. (2017) Hal 7.*

juga sebaliknya menggunakan media sosial juga berpengaruh negatif di antaranya hoaks dan fitnah merajalela, banyak akun kloning, banyak mata-mata, kecanduan dll.<sup>17</sup>

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial Youtube dalam pembelajaran

Youtube sekarang ini merupakan media Sosial yang sangat populer. Hal ini karena Youtube memiliki banyak manfaat dan memberikan kemudahan bagi penggunaanya. Meskipun demikian sebuah web tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut Ini kelebihan dan kekurangan dari youtube:

1) Kelebihan

- a) Dapat melihat dan mengambil berbagai video di youtube yang belum sempat ditonton di TV sebelumnya, sehingga tidak terlewatkan informasi maupun infotainment.
- b) Dapat dengan mudah mencari video yang diinginkan dengan menuliskan jenis video karena dalam youtube terdapat menu “search”.
- c) Dapat memilih berbagai jenis format video di youtube dengan aplikasi pemutar video yang kita punya.

---

<sup>17</sup> Simarmata, Janner dkk. *Hoaks dan Media Sosial: Saring Sebelum Sharing*. tk: Yayasan Kita Menulis. Hal 51-52.

d) Dapat menonton video di youtube dengan jelas dan nyaman karena video-video di youtube sudah bagus.

2) Kekurangan

a) Apabila terjadi gangguan pada koneksi internet, maka akan mengganggu dalam mengambil video di youtube.

b) Ukuran atau kapasitas video di dalam youtube pada umumnya sangat besar.

c) Tidak tersedia aplikasi pengambilan video pada youtube di *website*, sehingga harus menggunakan aplikasi lain seperti *Youtube downloader* dan *kepviz*.

d) *Youtube* juga menyediakan fasilitas *upload* video yang bisa digunakan oleh siapa saja, sehingga sangat mungkin dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Seperti halnya terdapat oknum yang mengunggah video porno dan video tentang penghinaan terhadap golongan tertentu.<sup>18</sup>

Bedasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media sosial youtube merupakan media sosial sebagai tempat untuk menampilkan video agar dilihat

---

<sup>18</sup> Deni Salim Winarno, "Dampak Media Social *Youtube* bagi Mahasiswa," (KI, Perbanas Insitute, Jakarta, 2013).

banyak orang. Youtube juga merupakan salah satu media menjadi sumber belajar, agar siswa lebih aktif dan kreatif. Adapun indikator media sosial youtube sebagai berikut: 1) Situs web Video sharing, 2) Berbagi klip video secara gratis, 3) Informasi, 4) Proses pembelajaran menjadi lebih baik, 5) Unik dan menarik, 6) Kategori media baru dalam pembelajaran.

## 2. Kreativitas Siswa

### a. Pengertian Kreativitas

Secara termonologis kreatif ialah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas ialah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Pada kamus bahasa Indonesia kata kreatif mengandung makna:

- 1) Memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan
- 2) Bersifat/ mengandung daya cipta. Jadi kreativitas ialah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

Menurut Torrance Kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, gap dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentivikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi dan hasilnya dikomunikasikan.<sup>20</sup>

Kreativitas menurut Santrock yaitu suatu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan segala cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas menuntut suatu hal yang unik atau yang baru diperbuat oleh anak tersebut, hal ini senada dengan ciri anak usia dini yaitu mereka memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar, setelah mereka mengetahui selanjutnya mereka akan masuk pada tahap yang lebih tinggi yaitu mencipta sesuatu hal yang baru. Sesuai dengan yang dikatakan Drevdahl yang mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk, komposisi, atau gagasan apa saja

---

<sup>20</sup> Luluk Asmawati, "Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol 11, No 1, (2017), Hal 148.

yang pada dasarnya hal tersebut baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.<sup>21</sup>

Peserta didik dikatakan kreatif jika melakukan suatu pemecahan masalah melalui cara yang berbeda atau tidak seperti biasanya. kreativitas merupakan hasil dari kerjasama otak kanan dan otak kiri. Kedua otak ini menggabungkan kinerja imajinasi dan kondisi riil atau kondisi yang sesungguhnya sehingga tercipta sesuatu yang baru. Kreativitas itu adalah 1% ide yang merupakan pemikiran dan 99% aksi yaitu sebuah tindakan seperti yang dikatakan oleh Andi Yudha Asfandiyar seorang pemerhati dan praktisi dunia anak.<sup>22</sup>

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan dan jiwa anak, yaitu:<sup>23</sup>

- a) Dengan kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaanannya untuk perkembangan kepribadiannya sendiri, karena mereka dapat menciptakan sesuatu sendiri.

---

<sup>21</sup> Hurlock, Elizabeth. *“Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam”*. Jakarta: Erlangga. 1978.

<sup>22</sup> Asfandiyar, Andi Yudha, 2016, *Creative Parenting Today*, Bandung: PT Mizan Pustaka.

<sup>23</sup> Sumantri, Mohamad Syarif, *“Asesmen Dan Intervensi Pedagogik Dalam Membangun Generasi Emas Ditinjau Dari Perspektif Pengembangan Kreativitas Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar”*, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.7 No.1, Mei 2016.

- b) Menjadi seorang yang kreatif adalah hal yang penting bagi anak karena akan membuat permainannya menyenangkan merasa bahagia dan puas.
- c) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka.
- d) Nilai kepemimpinan maka anak akan belajar memberi usulan atau bagaimana bertanggung jawab sebagai pemimpin di kelompok bermainnya dan berkreaitivitas.

Karena kreativitas sebagai suatu proses rasionalisasi maksudnya adalah bahwa kreativitas itu merupakan hasil dari pemikiran yang kreatif. Sedangkan bakat kreatif berarti proses rasionalisasi atau ia merupakan produk akal. Anak yang berbakat memiliki keistimewaan dan kapabilitas tertentu atau yang sering disebut sebagai bakat alamiah yang diciptakan khusus oleh Allah SWT.<sup>24</sup>

Sedemikian pentingnya pengembangan kreativitas terutama pada jenjang peserta didik usia muda, yang kita pahami usia kelas awal SD adalah seusia emas

---

<sup>24</sup> Abdussalam Al-Khalili, Amal. *"Mengembangkan Kreatifitas Anak"*. Jakarta: Pustaka AlKautsar. 2006.

(golden age) yaitu pada rentang usia dari 6 tahun sampai 8 tahun, dimana semua potensi akan berkembang sangat pesat pada masa itu. Dan juga peningkatan sumber daya manusia dalam era globalisasi dan era reformasi menunjukkan betapa pentingnya segi kreativitas diprioritaskan untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal dan hal ini merupakan tantangan kepedulian serius bagi pihak terkait dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama dikalangan pendidikan, karena pendidikan itu sangat penting.<sup>25</sup>

Kecerdasan dalam berkreativitas yang disebut dengan Creativity Quotient. Ini merupakan salah satu ranah dalam intelegensi dan merupakan suatu potensi seseorang dalam menciptakan sesuatu. CQ diperkenalkan oleh Guil Ford. Kreativitas berhubungan dengan intelegensi seperti yang telah diungkapkan oleh Hurlock. Dikatakan berhubungan karena keduanya menjurus kepada penciptaan sesuatu yang baru bergantung pada kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah umum diterima, pengetahuan tersebut kemudian diatur dan diolah ke dalam bentuk baru yang orisinal, ia menggunakan pengetahuan yang

---

<sup>25</sup> Idris Usman, Muhammad. “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajarr Bahasa Aab di MA DDI Al-Badar”, Jurnal Lentera Pendidikan, Vol.19, No.1, Juni 2016.

diterima sebelumnya dan ini bergantung pada kemampuan intelektual seseorang.<sup>26</sup>

Misalnya cara mendidik anak yang sangat otoriter di rumah atau di sekolah selama bertahun-tahun maka pembentukan awal anak akan membuat anak tersebut membekukan kreativitasnya tetapi tidak mempengaruhi kecerdasan tinggi. Dalam kondisi demikian hubungan antara integensi dan kreativitas akan rendah. Jadi, bila tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas anak, cukup aman untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak maka semakin dapat ia menjadi kreatif.<sup>27</sup>

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas ialah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Berdasarkan psikolog humanistic, Abraham Maslow dan Carl Gogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya.<sup>28</sup>

#### b. Ciri-Ciri kreativitas

---

<sup>26</sup> Sudiarja, A, 2018, "*Pendidikan Dalma Tantangan Zaman*", Yogyakarta: PT Kanisius

<sup>27</sup> Hurlock, Elizabeth. "*Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam*". Jakarta: Erlangga. 1978.

<sup>28</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta,2009), h. 19

Seseorang yang memiliki kreativitas memiliki beberapa ciri diantaranya:<sup>29</sup>

- 1) Rasa ingin tau, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk selalu terdorong mengetahui segala sesuatu lebih mendalam dan senang mengajukan banyak pertanyaan.
- 2) Bersifat imajinatif, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa agar untuk mampu memvisualisasikan atau membayangkan sesuatu yang berbeda secara luas dan juga mendalam.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk selalu terdorong dalam mengatasi masalah yang beranekaragam, merasa tertantang dengan situasi-situasi yang rumit, dan juga tertarik dengan tugas-tugas yang sulit.
- 4) Sifat berani mengambil resiko, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa melalui keberanian yang dimilikinya, untuk menyampaikan pendapat dan jawabannya, meskipun belum tentu benar, namun siap menerima kritikan orang lain.

---

<sup>29</sup> Fhitrye Kartika Ma, *Penerapan Teknik Sinektik dalam Bimbingan Klasikal Untuk Kreativitas Siswa (Penelitian Quasi Eksperimental Terhadap Siswa Kelas VII Bilingual SMP Negeri 4 Bandung tahun ajaran 2012-2013)* Universitas pendidikan Indonesia.

5) Sifat menghargai, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk dapat menghargai kemampuan, kesempatan, hak dan kewajiban diri sendiri serta orang lain.

c. Kondisi Yang Mempengaruhi Kreativitas

Ada delapan kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas individu, yaitu:<sup>30</sup>

1). Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2). Kesempatan

Menyendiri Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Anak menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3). Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan

---

<sup>30</sup> Farida, U. (2005). *"Mengembangkan Kreativitas Anak"*. Jakarta : Pustaka Al- Kautsar

kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4). Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5). Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

6). Hubungan orang tua – anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7). Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas

sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8). Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan.

Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

d. Indikator Kreativitas

Torrance dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, mengemukakan karakteristik kreativitas belajar sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 3) Percaya diri dan mandiri
- 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas.
- 5) Berani mengambil resiko
- 6) Berfikir divergen.<sup>31</sup>

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.
- 3) Memiliki inisiatif.

---

<sup>31</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Op. Cit., Hal. 52

- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi.
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain.
- 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
- 7) Selalu ingin tahu.
- 8) Peka atau perasa.
- 9) Enerjik dan ulet.
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
- 11) Percaya pada diri sendiri
- 12) Mempunyai rasa humor
- 13) Memiliki rasa keindahan
- 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.<sup>32</sup>

Sound dan Slameto mengemukakan individu dengan potensi yang reatif dapat dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.

---

<sup>32</sup> Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hal 54

- 7) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berfikir fleksibel.
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstrak yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.<sup>33</sup>

7) Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas

Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Faktor pendorong kreativitas meliputi:
  - a) Kepekaan dalam melihat lingkungan.
  - b) Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak.
  - c) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil.
  - d) Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk.
  - e) Ketekunan untuk berlatih.
  - f) Hadapi masalah sebagai tantangan.

---

<sup>33</sup> Slameto, Op. Cit, hal.148

<sup>34</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Indeks, 2010) Hal. 27

g) Lingkungan yang kondusif, tidak laku, donatoriter.

2) Faktor penghambat kreativitas meliputi:

- a) Malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu.
- b) Impulsive
- c) Anggap remeh karya orang lain.
- d) Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji.
- e) Cepat puas.
- f) Tidak berani tanggung resiko.
- g) Tidak percaya diri.
- h) Tidak disiplin
- i) Tidak tahan uji.

8) Teknik Untuk Memacu Kreativitas

Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas Berdasarkan Nursuto sebagai berikut: <sup>35</sup>

- 1) Aktif membaca
- 2) Gemar melakukan telaah
- 3) Giat berpresiasif
- 4) Mencintai nilai seni
- 5) Respektif terhadap perkembangan
- 6) Menghasilkan sejumlah karya
- 7) Dapat mencontoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain.

---

<sup>35</sup> Nursuto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Media, 1999) Hal. 34

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Adapun indikator kreativitas siswa sebagai berikut : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Mampu melahirkan gagasan baru, 3) Tertantang oleh kemajemukan.

### **3. Pembelajaran SBdP**

#### **a. Pengertian Pembelajaran SBdP**

Pembelajaran merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu. Pembelajaran terdiri dari dua aspek yang dikombinasi, aspek pertama belajar tertuju pada apa yang dilakukan oleh peserta didik dan aspek kedua, mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan saling berperan dengan cara dikolaborasikan menjadi suatu kegiatan yang nantinya menjadi kegiatan saat terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta

didik, serta peserta didik dengan peserta didik saat pembelajaran tersebut berlangsung.<sup>36</sup>

Pembelajaran seni budaya dan prakarya merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu yang menggunakan seni sebagai media pendidikan dengan mengakomodasikan kebutuhan peserta didik untuk kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pembelajaran seni di Sekolah Dasar dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan, karena pendidikan berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik. Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran seni budaya dan prakarya kepada peserta didik yang pertama mampu memadukan unsur etika, logika dan estetika, yang kedua memiliki kepekaan inderawi dalam mendukung kecerdasan emosional, intelektual, moral dan spiritual sesuai kebutuhan dan perkembangan siswa, dan yang ketiga mampu

---

<sup>36</sup> Nor Anisa, Husin, and Hikmatu Ruwaida, 'Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal', *Prosiding Seminar Nasional Kahuripan...*, 2020.

menghargai karya sendiri dan karya orang lain serta keragaman seni budaya setempat dan nusantara.<sup>37</sup>

Tujuan dari pembelajaran seni budaya dan prakarya menurut Rohidin 2003 mengungkapkan “seni adalah sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.” Pendidikan seni budaya di berikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berkreasi dan perapresiasi pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.<sup>38</sup>

#### b. Hakikat Pelajaran SBdP

Pada saat sekarang ini pembelajaran seni sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, salah satu yang menjadi karakteristik perkembangan kemampuan anak adalah pembelajaran seni. Pembelajaran seni pada anak umumnya bertujuan untuk mengembangkan

---

<sup>37</sup> Nor Anisa, Husin, and Hikmatu Ruwaida, ‘Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal’, *Prosiding Seminar Nasional Kahuripan...*, 2020, 87–90.

<sup>38</sup> Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2013) h. 265

seluruh potensi, kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama.<sup>39</sup>

Pendidikan seni pada tingkat sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara Menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik, dikarenakan pendidikannya banyak bersifat bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Dengan fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat.<sup>40</sup>

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya memberikan sumbangan kepada siswa agar berani bangga akan budaya asli bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan life skill pada siswa. Selain itu keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu karya yang dibentuk langsung oleh siswa sehingga mereka dapat

---

<sup>39</sup> Cicilia Ika Rahayu Nita, *Pengembangan Media Paspop pada materi PBdP di SD Kecamatan Jambung*, Vol 4, No. 1 (Januari 2020), hal. 164.

<sup>40</sup> Ruja Wati, Wahyu Iskandar, "Analisis materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD", Vol. 7, No. 3 (November 2020), hal. 2.

langsung merasakan pengalaman estetis dalam berkarya.

Secara spesifik mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) meliputi berbagai aspek sebagai berikut: <sup>41</sup>

- 1) Seni musik, dalam seni musik menekankan kemampuan dalam menguasai vokal, memainkan alat musik serta apresiasi gerak tari.
- 2) Seni tari, mencakup keterampilan gerak dengan pola tubuh, serta apresiasi terhadap seni tari.
- 3) Seni drama, mempelajari tentang keterampilan pementasan drama dengan memadukan seni musik, tari, dan peran.
- 4) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*Life skill*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran Seni Budaya dapat melatih siswa untuk berpikir secara kreatif. Disaat siswa diminta untuk membuat sebuah karya, belajar seni tari, membuat dan mempelajari seni musik. Disitu kreativitas siswa diasah. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terdapat pembelajaran seni seperti Seni Rupa, Seni Musik,

---

<sup>41</sup> Ahad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 264.

Seni Tari dan Keterampilan. Pembelajaran Seni Rupa di dalam mata pelajaran SBdP termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika. Kesenian atau seni merupakan salah satu budaya dan sarana yang dapat digunakan sebagai cara menuangkan rasa untuk keindahan dari dalam jiwa manusia. Kesenian juga merupakan sarana untuk mengekspresikan rasa keindahan serta juga merupakan salah satu identitas suatu bangsa.

## B. Penelitian Relevan

**Tabel 2.1**  
**Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang**

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Denti Winarti, 2022, 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).	Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media sosial youtube terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT AlQiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental design yang merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran SBdP Kelas V di MI Al-Islam Kota Bengkulu ialah sama-sama	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis, Variabel Y nya adalah hasil belajar siswa sedangkan dalam penelitian penulis Variabel Y nya Kreativitas Siswa.

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		<p>Pengambilan sampel dengan teknik total sampling dengan sampel yang diambil yaitu Kelas IVA berjumlah 18 siswa dan Kelas IVB berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus uji t dengan sampel siswa kelas IVA dan IVB. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media sosial youtube terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), dengan hasil uji hipotesis yaitu <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> (<math>3,80 &gt; 2,02</math>) yang berarti hipotesis kerja (<math>H_a</math>) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (<math>H_o</math>) ditolak.</p>	<p>penggunaan metode penelitian Kuantitatif dengan pendekatan experiment.</p>	
2	<p>Munasiatul Ifdah, 2020, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube</p>	<p>Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yang berjudul Pengaruh</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya ialah Variabel Y</p>

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020.	yang terjadi antara dua variable yaitu variable dependen dan independen, dengan cara membandingkan angka hitung dan table 0,05. Jika sig > 0,05 maka tidak ada pengaruh. Jika sig < 0,05 maka ada pengaruh. Hasil dari penelitian ini terdapat tengaruh yang signifikan antara media Sosial youtub terhadap perilaku positif siswa kelas V di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun tahun ajaran 2019/2020. Besar pengaruhnya ialah 42,3%. Penggunaan media sosial youtube siswa dapat dikatakan sedang (baik). Hal ini diperoleh dari hasil angket siswa dengan rincian 78,6% dengan frekuensi 22 dari 32 responden dan kategori sedang(baik) sedangkan perilaku positif siswa kelas V di MI Nurul Iman dapat dikatakan sedang (baik).	Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran SBdP Kelas V di MI Al-Islam Kota Bengkulu ialah sama-sama menggunakan metode penelitian Kuantitatif.	peneliti adalah perilaku positif siswa sedangkan Variabel Y peneliti adalah kreativitas siswa.
3	Rini Maryanti, 2018, Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik	Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis Sama	Perbedaan penelitian Media yang digunakan yaitu kolase

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	<p>Terhadap Hasil Belajar seni budaya dan prakarya (SBdP) pada siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu.</p>	<p>belajar mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental design. Berdasarkan hasil penelitian dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase anorgani dengan tidak menggunakan media . Di kelas IVA Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil postest terdapat 4 siswa hasi nilai nya tinggi yakni 83,84 ke atas proporsi (20%) dan 11 siswa yang berada pada kelompok sedang dengan nilai 68,11-83,89 proporsi (55%) , sedangkan 5 siswa yang mendapatkan hasil nilai rendah dengan nilai 66,11 proporsi (22%). Sedangkan hasil belajar siswa kelas IVB sementara yang tidak menggunakan Media kolase anorganik adalah terdapat 4 siswa pada kelompok tinggi dengan proporsi 20%, 13 siswa</p>	<p>sam menggunakan metode kuantitatif.</p>	<p>organik, sedangkan penulis menggunakan media sosial <i>youtube</i>.</p>

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		<p>pada kelompok tengah/sedang (65%), dan 3 siswa pada kelompok bawah/rendah (15%). Dan juga berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” terhadap kedua kelompok, thitung = 2,770 sedangkan ttabel dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian thitung &gt; ttabel (2,770 &gt; 2,021) yang berarti hipotesis kerja (Ha).</p>		
4	<p>Anisa Isnaini Huwaidah, 2019, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya(SBdP) di SDN 1 NOLOGATEN PONOROGO Tahun Pelajaran 2018/2019.</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan media Sosial <i>youtube</i> di SDN 1 Nologaten Ponorogo. (2) Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di SDN 1 Nologaten Ponorogo. (3) Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media Sosial <i>youtube</i> terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di SDN 1 Nologaten Ponorogo. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dan penelitian</p>	<p>Persamaan penelitian ini sama-sama ingin mengetahui Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).</p>	<p>Perbedaan dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan jenis kuantitatif dan penelitian <i>expost facto</i>. Sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif <i>experiment semu</i>.</p>

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		<p><i>expost facto</i>. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuisisioner. Adanya untuk menganalisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) Media Sosial Youtube SDN Nologaten 1 Ponorogo termasuk kategori baik. Hal ini diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan prosentase tertinggi adalah kategori baik yaitu 22 siswa (73,5%). (2) Hasil kreativitas siswa SDN Nologaten 1 Ponorogo.</p>		
5	Sinta Yuli Putri Marta Sari,dkk, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara.	Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran materi seni kolase di kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara, untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil pembelajaran materi seni kolase di kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara. Sumber data diperoleh dari observasi dengan pelaksanaan uji coba	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya ialah sam-sama meneliti tentang Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).	Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian saya, peneliti mengambil Sumber data dari observasi dengan pelaksanaan uji coba tindakan, observasi

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		<p>tindakan, observasi langsung, wawancara, dokumentasi arsip dan foto. Data kualitatif yang diperoleh dianalisis melalui reduksi, penyajian, data dan menarik kesimpulan. Dengan demikian hasil penelitian ini dilaksanakan pada 36 siswa kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara menyimpulkan: Proses pembelajaran seni budaya dan prakarya seni kolase di kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara dilaksanakan dalam beberapa tahapan yakni; aktivitas merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi.</p> <p>Keseluruhan pembelajaran seni budaya dan prakarya seni kolase berjalan cukup lancar. Dalam pengevaluasian hasil karya, nilai rata – rata yang didapatkan siswa kelas IV yaitu 78,4 yang artinya termasuk pada kriteria yang baik, berdasarkan hasil evaluasi dan analisis yang dilakukan, terdapat siswa</p>		<p>langsung, wawancara, dokumentasi arsip dan foto. Sedangkan penulis sumber datanya dari angket, observasi, dan dokumentasi.</p>

No	Nama, tahun, judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		yang memiliki nilai dalam kategori baik, cukup dan perlu pendampingan. Pekerjaan siswa dalam kategori baik ada 22 orang, kategori cukup 8 orang dan kategori perlu pendampingan ada 6 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembuatan seni kolase siswa sudah baik.		

### C. Kerangka Berpikir

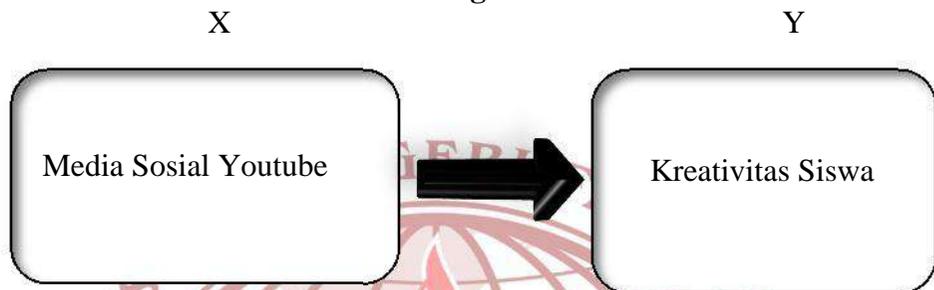
Dalam pembelajaran di sekolah, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga Sekolah menengah Atas. Belajar SBdP merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Namun Banyak siswa cenderung tidak banyak memiliki ide karena merasa sulit mempelajari SBdP, padahal SBdP merupakan mata pelajaran yang mampu mengasah logika dan kreativitas siswa. pemikiran seperti ini dapat lahir dari beberapa kemungkinan, yang mana salah satunya diakibatkan oleh proses pembelajaran yang masih konvensional. Proses pembelajaran yang menggunakan metode kurang tepat, dapat mengakibatkan kejenuhan pada diri

siswa. Kejenuhan yang terjadi berakibat pada kurangnya konsentrasi siswa dalam memahami pelajaran dan kejenuhan pula dapat menghambat kreativitas siswa memahami pembelajaran dengan caranya sendiri.

Maka dari itu, untuk mengatasinya salah satunya dengan menggunakan Media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah menggunakan video dari media sosial *youtube*. Media sosial *youtube* adalah media yang dapat dilihat. Media Sosial *youtube* merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan yang dapat memancing daya kreativitas siswa dalam berperan aktif terhadap pembelajaran itu. Dengan ditambah penggunaan media, aktivitas pembelajaran dibuat dalam bentuk mempraktekkan kerajinan/keterampilan yang mana telah dilihat dalam putaran video *youtube* tersebut. Seperti melalui proses pengamatan, penyiapan alat/bahan dan mempraktekkan secara langsung. Sehingga dalam belajar SBdP, siswa jadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari SBdP. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di duga, bahwa ada pengaruh Media Sosial *Youtube* terhadap kreativitas siswa. Adapun kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis yang digunakan peneliti adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media sosial media (*youtube*) terhadap kreativitas siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas V di MI AL-ISLAM Kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan media sosial media (*youtube*) terhadap kreativitas siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas V di MI AL-ISLAM Kota Bengkulu.