

**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)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**



OLEH :

**Denti Winarti
NIM : 1711240012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Denti Winarti

NIM : 1711240012

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdri.

Nama : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Judul : 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)

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Bengkulu, September 2021
Pembimbing II

Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
NIP. 196005251987031001

Dr. Desy Eka Citra, M.Pd
NIP. 197512102007102002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telp. (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uin.fas.bengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“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)”** yang ditulis oleh **Denti Winarti, NIM: 1711240012**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Kamis, 30 Desember 2021, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
 NIP. 196005251987031001

Sekretaris
Bakhrul Ulum, M.Pd.I
 NIDN. 2007058002

Penguji 1
Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
 NIP. 197702182007012018

Penguji 2
Meddyan Heriadi, M.Pd
 NIP. 198907082019031004

Bengkulu, 10 Januari 2022
 Mengetahui,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mas Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004



MOTTO

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

”Berlomba-lombalah dalam kebaikan”

(QS. Al-Baqarah 148)

Tidak harus menunggu hebat untuk memulai, tetapi anda harus memulai
untuk menjadi hebat”

(Denti Winarti)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas izin Allah SWT, skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya, telah banyak suka dan duka yang mengiringi langkahku untuk meraih cita-cita ini. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia, dengan rasa kasih dan sayang yang tulus kupersembahkan hasil karya yang sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Ansori dan ibunda Kasda yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, pengorbanan, ketulusan serta do'a dan ikhtiar yang tidak pernah putus demi tercapainya cita-citaku.
2. Saudaraku Reli Ansoni dan Kartina serta kakak iparku terimakasih banyak selalu memberikan *support*, motivasi, do'a dan dukungan disepanjang waktu untuk keberhasilanku.
3. Keponakanku tercinta Cantika Putri Kencana, Rani Laura Utami, Andini Putri Anggraini dan Zelois Alfarizki Adera yang selalu memberikan hiburan saat aku merasa sedih.
4. Keluarga besar PGMI Angkatan 2017 khususnya kelas C, selaku teman seperjuangan yang banyak memberikan cerita dalam perjalanan kuliahku.
5. Guru-guru dan dosen-dosenku, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan.
6. Sahabatku Puji Pitriani dan Febi Yosita Aprilina yang selalu mendukung dan memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terakhir almamater kebanggaanku Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : 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)

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung-jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di UIN FAS Bengkulu.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, September 2021
Saya yang menyatakan,



Denti Winarti
NIM. 1711240012

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : 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)

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program www.turnitin.com dengan Submission ID: 1657441093. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 27% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 27 September 2021

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi

Yang Menyatakan


Dr. Ali Akbarjono, M. Pd
NIP. 197509252001121004


Denti Winarti
NIM. 1711240012

ABSTRAK

Denti Winarti. NIM. 1711240012. Skripsi: “*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)*”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN FAS Bengkulu.

Pembimbing: I. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag

II. Desy Eka Citra, M.Pd

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT Al-Qiswah 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. 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 $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 2,02$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Kata kunci: *Media Youtube, Hasil Belajar, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)*

ABSTRACT

Denti Winarti. NIM. 1711240012. Script: “*The Influence of the Use of Youtube Social Media on the Learning Outcomes of Class IV Students at the Al-Qiswah Integrated Islamic Elementary School (SDIT) of Bengkulu City in the Subjects of Arts, Culture and Crafts (SBdP)*”. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI), Faculty of Tarbiyah and Tadris, UIN FAS Bengkulu.

Supervisor: I. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
II. Desy Eka Citra, M.Pd

This research is focused on knowing whether or not there is an effect of using YouTube social media on the learning outcomes of fourth grade students at SD IT Al-Qiswah Bengkulu City in the subjects of arts, culture and crafts (SBdP). This type of research is quantitative research with a quasi-experimental design approach, which is a study that uses control and experimental groups. Sampling with total sampling technique with samples taken, namely Class IVA totaling 18 students and Class IVB totaling 18 students. The data collection techniques are observation, test and documentation. The data analysis technique was using the t-test formula with a sample of IVA and IVB students. The results of this study are the influence of the use of YouTube social media on the learning outcomes of fourth grade students at SDIT Al-Qiswah Bengkulu City in the subjects of arts, culture and crafts (SBdP), with the results of hypothesis testing, namely $t_{count} > t_{table}$ ($3.80 > 2,02$) which means the working hypothesis (H_a) in this study is accepted, while the null hypothesis (H_o) is rejected.

Keywords: Youtube Media, Learning Outcomes, Cultural Arts and Crafts (SBdP)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul: “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)”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw, juga untuk keluarga dan para sahabat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak, diantaranya:

1. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor UIN FAS Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN FAS Bengkulu.
3. Dr. Nurlaili, S.Ag, M.Pd.I, selaku Kepala Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN FAS Bengkulu.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd, selaku Kepala Program Studi PGMI, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN FAS Bengkulu yang selalu membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan studi penulis.
5. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag, Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Dr. Desy Eka Citra, M.Pd, Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.

7. Kepala Perpustakaan UIN FAS Bengkulu dan para Staf yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen UIN FAS Bengkulu yang selalu mendukung dan memberikan arahan dalam menyelesaikan studi penulis.
9. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Siswa-siswi SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, September 2021
Hormat Saya,

Denti Winarti
NIM. 1711240012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	12
1. Media pembelajaran	12
a. Pengertian media	12
b. Fungsi dan kegunaan media dalam proses pembelajaran..	14
c. Klasifikasi media pembelajaran	18

d. Kriteria pemilihan media pembelajaran	21
2. Media Sosial <i>Youtube</i>	23
a. Pengertian media sosial	23
b. Media sosial <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran	24
c. Langkah-langkah penggunaan media sosial <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran	26
d. Kelebihan dan kekurangan media sosial <i>youtube</i> dalam pembelajaran	26
3. Hasil Belajar	28
a. Pengertian hasil belajar	28
b. Macam-macam hasil belajar	30
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	31
4. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	34
a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	34
b. Hakikat Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar	36
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	38
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Penelitian	42

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45
D. Definisi Operasional Variabel	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Uji Coba Instrumen Penelitian	51
G Teknik Analisis Data	63

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	65
---------------------------------------	----

B. Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen	72
C. Deskripsi Data Penelitian Kelas Kontrol	79
D. Analisis Data Penelitian	85
E. Pembahasan Hasil Penelitian	90
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran-saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	37
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	42
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	43
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Tes	47
Tabel 3.4	Pengujian Validitas Soal Tes Nomor 1	49
Tabel 3.5	Koefisien Alfa.....	51
Tabel 3.6	Uji Daya Pembeda Soal	56
Tabel 3.7	Menghitung Indeks Kesukaran Soal	59
Tabel 4.1	Identitas Sekolah SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu	63
Tabel 4.2	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu	66
Tabel 4.3	Data Siswa SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu	67
Tabel 4.4	Data Sarana dan Prasarana SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu	68
Tabel 4.5	Nilai <i>Pre Test</i> Kelas IVA (Kelas Eksperimen)	69
Tabel 4.6	Perhitungan Mean <i>Pre Test</i> Siswa Kelas IVA (Kelas Eksperimen)	70
Tabel 4.7	Kemampuan <i>Pre Test</i> Siswa Kelas IVA	71
Tabel 4.8	Frekuensi Nilai <i>Pre Test</i> Siswa Kelas IVA	72
Tabel 4.9	Nilai <i>Post Test</i> Kelas IVA (Kelas Eksperimen).....	73
Tabel 4.10	Perhitungan Mean <i>Post Test</i> Siswa Kelas IVA (Kelas Eksperimen)	73
Tabel 4.11	Kemampuan <i>Post Test</i> Siswa Kelas IVA	74
Tabel 4.12	Frekuensi Nilai <i>Post Test</i> Siswa Kelas IVA	75
Tabel 4.13	Nilai <i>Pre Test</i> Kelas IVB (Kelas Kontrol)	76
Tabel 4.14	Perhitungan Mean <i>Pre Test</i> Siswa IVB (Kelas Kontrol)	77
Tabel 4.15	Kemampuan <i>Pre Test</i> Siswa Kelas IVB	77
Tabel 4.16	Frekuensi Nilai <i>Pre Test</i> Siswa Kelas IV B	78
Tabel 4.17	Nilai <i>Post Test</i> Kelas IVB (Kelas Kontrol)	79
Tabel 4.18	Perhitungan Mean <i>Post Test</i> Siswa IVB (Kelas Kontrol)	80
Tabel 4.19	Kemampuan <i>Post Test</i> Siswa IVB	81
Tabel 4.20	Frekuensi Nilai <i>Post Test</i> Siswa Kelas IVB	82
Tabel 4.21	Penolong untuk Pengujian Normalitas Data dengan Chi Kuadrat	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	39
------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Struktur Organisasi SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021
- Lampiran 2. Silabus
- Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 5. Lembar Soal Uji Coba
- Lampiran 6. Lembar Soal Tes
- Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba
- Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Tes
- Lampiran 9. Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 10. Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas IVB SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu (Kelas Kontrol)
- Lampiran 11. Tabulasi Skor Soal Tes Uji Coba Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
- Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Secara Keseluruhan
- Lampiran 13. Perhitungan Untuk Memperoleh Korelasi Product Momen
- Lampiran 14. Tabulasi Skor Nilai *Pre Test* Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IVA (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 15. Tabulasi Skor Nilai *Post Test* Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IVA (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 16. Tabulasi Skor Nilai *Pre Test* Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IVB (Kelas Kontrol)
- Lampiran 17. Tabulasi Skor Nilai *Post Test* Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IVB (Kelas Kontrol)
- Lampiran 18. Tabel Nilai Uji T
- Lampiran 19. Tabel Nilai Uji F
- Lampiran 20. Tabel Nilai Chi Kuadrat
- Lampiran 21. SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 22. Surat Mohon Penelitian
- Lampiran 23. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 24. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 25. Kartu Bimbingan
- Lampiran 26. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semua berkaitan dengan suatu sistem pendidikan yang integral.¹ Penyelenggaraan pendidikan di Inonesia ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi: “Menegaskan bahwa pendidikan nasional secara yuridis bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Guru merupakan figur manusia yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Guru juga merupakan perancang

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 22.

²Fauzan, *Pengantar Sistem Administrasi Pendidikan "Teori dan Praktik"*, (Yogyakarta: UII Press 2016), hal. 3.

serta pelaksana kegiatan pembelajaran yang memerlukan berbagai keterampilan dan kompetensi khusus dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan demi tercapainya hasil pembelajaran yang baik.³ 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.

Pada kenyataannya, kemajuan teknologi modern khususnya yang berkaitan dengan kemajuan komputer yang akhir-akhir ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembaruan dalam dunia pendidikan. Pada saat sekarang ini peranan dan fungsi teknologi modern sangat disadari, karena teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna serta mendapatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan. Kemajuan teknologi hubungannya dengan dunia pendidikan ini dikenal dengan multimedia, dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai pancaindra: penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.⁴

Adanya kemajuan teknologi tersebut menuntut pendidik untuk memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran yang

³Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998), hal. 4.

⁴Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi dan Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 89.

memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Bahkan juga pendidik harus memiliki keterampilan dan kreativitas agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas serta mendalam mengenai media pembelajaran. Walaupun tujuan awal itu sudah baik, namun tidak menggunakan media yang tepat tujuan yang baik tersebut akan sulit untuk dicapai. Dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl/16: 44 dijelaskan dasar penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ سِمَاتِنَا سَمَلْنُزْلًا إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "Mereka kami utus dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-qur'an agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan".⁵

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran bisa terjadi.⁶ Dalam kegiatan pembelajaran media juga memiliki kedudukan yang sangat penting, karena dengan menggunakan media kita dapat memperjelas materi yang akan disampaikan. *Youtube* merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang telah memanfaatkan teknologi pembelajaran.

⁵Al-Qur'an, An-Nahl: 44.

⁶Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hal. 7.

Youtube merupakan salah satu dari jejaring sosial yang banyak digunakan pada saat sekarang ini. *Youtube* sebagai media belajar yang baik yang dapat melibatkan peserta didik untuk mengikuti gaya belajar yang modern dan menyenangkan. Masuknya *youtube* dalam dunia pendidikan memudahkan pendidik untuk meningkatkan peintegrasian teknologi ke dalam sebuah pembelajaran dan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang mengarah pada hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁷ 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.

Berdasarkan hasil observasi beberapa permasalahan terkait dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu, diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku paket, LKS, papan tulis, serta dengan metode ceramah dan tanya jawab dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan buku paket dalam bentuk teks lebih banyak digunakan serta pola pembelajaran yang tersebut kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memperhatikan pembelajaran, cenderung banyak siswa yang

⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 22.

ribut dan mengerjakan sesuatu di luar kegiatan pembelajaran. Beberapa masalah tersebut diduga karena siswa merasa jenuh, bosan, kurang bersemangat dengan pembelajaran yang monoton.⁸

Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seperti kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Sehingga aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Rendahnya hasil siswa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu dapat dilihat dari data nilai ujian siswa yang diketahui bahwa 52% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan hasil rata-rata 64,8. Nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan di SDIT Al-Qiswah. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2020/2021 untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah 70.⁹ Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan terkait dengan pembelajaran yang salah satunya tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang ditandai dengan hasil belajar siswa yang masih rendah adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

⁸Observasi pada tanggal 11 Januari 2021.

⁹Arsip SDIT AL-Qiswah Kota Bengkulu Tahun 2021.

Penelitian terdahulu oleh Supriyono (2018) menunjukkan hasil tentang pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD, secara singkat menjelaskan bawasannya penggunaan media pembelajaran berimplikasi terhadap proses pembelajaran di kelas yakni membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.¹⁰ Selanjutnya penelitian oleh Daryanti, dkk (2018) menunjukkan bawasannya media dalam pembelajaran seni dan budaya sangat dibutuhkan, karena pembelajaran seni merupakan pembelajaran yang membangun kreativitas serta pemanfaatan media juga bisa mengatasi permasalahan yang dialami guru dalam mengukur penilaian ranah kognitif.¹¹ Sedangkan penelitian terdahulu oleh Rini Maryanti (2018), hasil penelitian penggunaan media kolase terhadap hasil belajar mata pelajaran SBdP menunjukkan bawasannya terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap hasil belajar SBdP. Hal ini ditandai dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media kolase lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tidak menggunakan media kolase.¹² Kemudian penelitian terdahulu oleh I. Wayan Iwantara (2019), pengaruh penggunaan media vidio *youtube* dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil uji lanjut LSD menunjukkan bahwa media

¹⁰ Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. II, No. I, 2018.

¹¹ Daryanti dkk. “Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 1, No. 3, 2018.

¹² Rini Maryanti, “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mapel SBdP Pada Siswa Kelas IV SD 74 Bengkulu”, Skripsi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018.

vidio *youtube* lebih unggul dibandingkan media riil dan media charta.¹³ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Anisa Isnaini Huwaidah (2019) menunjukkan bawasannya penggunaan media sosial *youtube* berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.¹⁴

Selanjutnya penelitian terdahulu oleh Itiarani (2019), hasil penelitian menunjukkan bawasannya penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran dapat merangsang kreativitas, semangat, minat, dan motivasi bagi siswa.¹⁵ Selanjutnya penelitian oleh Winda Astuti (2019), hasil penelitian menunjukkan bawasannya pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *Youtube* dapat dikatakan kurang mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa, hal ini disebabkan karena siswa kurang menyukai Bahasa Arab.¹⁶ Sedangkan penelitian terdahulu oleh Amalia Rizki Wulandari, dkk (2021) Menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *youtube*, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *youtube* terhadap hasil belajar.¹⁷ Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Haryadi Mujianto (2019) penggunaan *youtube* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar

¹³I. Wayan Iwantara, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Vidio Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa,” Jurnal Pendidikan dan Program Studi IPA, Vol. 4, 2014.

¹⁴Anisa Isnaini Huwaidah, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mapel SBdP di SDN 1 Nologaten Ponorogo”, Skripsi Jurusan Pendidikan Guru MI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 2019.

¹⁵Itiarani, “Penggunaan Media dari Youtube Sebagai Media dalam Pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung”, Skripsi Pendidikan Agama Islam, Fakultas tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2019.

¹⁶Winda Astuti, “Eksperimentasi Penggunaan Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTSN 10 Sleman”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

¹⁷Amalia Rizki Wulandari, dkk. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 6, 2021.

menunjukkan siswa merasa senang, berminat dan antusias dalam pemanfaatan *youtube* sebagai media ajar. Hal ini ditunjukkan dengan semangat belajar siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa yang meningkat.¹⁸ Kemudian penelitian terdahulu oleh Nur Isnainy Hidayati, dkk (2021), menunjukkan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi *youtube* pada siswa kelas IV SDN Ngangel menunjukkan hasil belajar yang secara umum tinggi.¹⁹

Saat sekarang ini anak usia SD telah mengetahui tentang media sosial *youtube*, hanya saja kebanyakan siswa menggunakan *youtube* sebagai media hiburan seperti menonton dan mendengarkan lagu. Di dalam *youtube* sendiri terdapat video-video yang menyangkut dengan materi pelajaran. Pendidik bisa menggunakan *youtube* untuk memaparkan materi pembelajaran. Penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik serta membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi, minat, semangat belajar siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“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).**

¹⁸haryadi Mujiyanto, *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar*, “Jurnal Komunikasi dan Hasil Penelitian, Vol.5, No. 1 (2019).

¹⁹Nur Isnainy Hidayati, dkk. *Pengaruh Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar*, “Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 5, 2021.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa masih rendah.
2. Kegiatan pembelajaran yang masih monoton.
3. Siswa kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.
2. Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan media sosial *youtube* sebagai media pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).
3. Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif siswa setelah penggunaan media sosial *youtube* dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini untuk memberikan kontribusi pemikiran bagi penulis maupun lembaga yang diteliti serta diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah/Lembaga

Dapat menambah serta bermanfaat untuk menunjang kinerja guru dalam mengikuti perkembangan pendidikan dan menjadi bahan informasi dan kajian lebih lanjut untuk menerapkan media dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi siswa

Agar dapat lebih semangat dalam belajar sehingga lebih meningkatnya hasil belajar.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi guru hingga dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong untuk semakin berkembang.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sendiri karena dengan adanya penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa yang dapat dijadikan landasan untuk bahan kajian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran
 - a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Comunication Tecnhologi/AETC*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.²⁰

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mengartikan media adalah bentuk-

²⁰Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 2.

bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.²¹

Gerlach dan Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, atau menyusun kembali informasi visual atau verbal.²²

Dilihat dari perkembangannya, pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang mampu memberi pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun, dengan masuknya teknologi sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Setelah teori komunikasi telah mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar.²³

²¹Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hal. 6.

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 3.

²³Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hal. 7.

Dari berbagai pengertian diatas dapat kita simpulkan bawasannya media adalah segala sesuatu alat penghantar atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan sesuatu pesan atau informasi dari suatu sumber ke pada penerima dengan kata lain media adalah sarana untuk menyampaikan suatu pesan, sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media itu sendiri ada banyak bentuknya bisa berupa vidio, gambar, buku, televisi dan lain sebagainya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk merangsang siswa untuk aktif belajar.

b. Fungsi dan kegunaan media dalam proses pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amatlah penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting dalam karenadengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menyampaikan materikepada siswa menjadi hal yang lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan kata-kata saja, akan tetapi siswa akan dibawa untuk memahami secara nyata tentang materi pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi, dan rangsangan kegiatan

belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.²⁴ Namun secara rinci dapat dijelaskan fungsi media dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Fungsi komukatif, artinya media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi kebermaknaan, artinya ketika menggunakan media pembelajaran bukan hanya meningkatkan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan analisis dan menciptakan.
- 3) Fungsi motivasi media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, media dapat menyamakan persepsi siswa sehingga dapat memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas, dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.²⁵

Dalam kegiatan pembelajaran secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

²⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15.

²⁵Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Vol. 03, No. 01. (2018), Hal. 176.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor makro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa dimasa lalu dapat digantikan dengan film, vidio, film,bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu komplek (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain. Konsep yang terlalu luas (misalnya: gunung berapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.²⁶
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan kenyataan.

²⁶Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal. 9.

- b) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - d) Sikap positif terhadap yang mereka pelajari dapat ditingkatkan.
- 4) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan anak didik untuk memahami materi pembelajaran, serta aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi, dan sebagainya.
- 5) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan harus diatasi sendiri, sehingga masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama.
 - b) Mempersamakan pengalaman.
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.²⁷
- 6) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila mana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

²⁷Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hal. 17.

c. Klasifikasi media pembelajaran

Secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) kelompok besar yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran visual merupakan kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (foto poster, peta, bagan dan lain-lain).
- 2) Media pembelajaran audio merupakan kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (radio, telepon, musik, CD, DVD dan lain-lain)
- 3) Media pembelajaran audio-visual merupakan kelompok media yang hanya dapat dilihat dan didengar (televisi, film, gambar besuara dan lain-lain).

Mempelajari dan memahami banyaknya klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, yang mereka mempunyai sudut pandang masing-masing. Maka dapat dikemukakan klasifikasi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi), seperti: benda sebenarnya, model boneka dan sebagainya.

- 3) Media dengan audio (media dengar) seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, film strip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Vidio Tape Recorder (VTR). Televisi adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.²⁸

Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, Seels dan Glasgow mengelompokkan berbagai jenis media ke dalam dua kategori luas yaitu:

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik, papan info dan lain-lain.
 - c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara tape, *multi image*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, vidio.

²⁸Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal. 16-17.

- f) Cetak contohnya buku modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lainnya.
- g) Permainan seperti permainan teka-teki simulasi dan permainan papan.
- h) Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif (peta, boneka).²⁹

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi

Ada dua jenis media berbasis telekomunikasi, pertama *telekonferen* merupakan teknik komunikasi dimana kelompok-kelompok yang berada di lokasi geografis berbeda menggunakan mikrofon untuk menghubungkan antara yang satu dengan yang lainnya. Kedua, kuliah jarak jauh merupakan teknik pengajaran dimana seorang ahli dalam satu bidang ilmu tertentu menghadapi sekelompok pendengar yang mendengarkan melalui *amplifier* telepon.

b) Media berbasis mikroprosesor

Berberapa jenis media mikroprosesor diantaranya; pertama, *computer-assisted instruction* adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. Kedua, *hypertext* adalah suatu tulisan yang

²⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 34.

tak berurutan-nonsekuensial. Ketiga, *Hypermedia* adalah perluasan dari *hypertext* yang menggabungkan media lain ke dalam teks. Keempat, Sistem tutor intelijen adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan siswa sehingga dapat menjalankan pelajaran.

Kelima, *Interactive video* adalah suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) sehingga siswa memberikan respon yang aktif. Keenam, *Compact video disc* adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audio-visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.³⁰

d. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sebuah komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Pemilihan sebuah media harus di dasarkan atas berbagai pertimbangan antara lain, merasa sudah akrab dengan media itu, media tersebut bisa menggambarkan materi lebih baik, dan media tersebut dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta dapat menuntun pada penyajian materi yang lebih terstruktur dan

³⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 33-36.

terorganisasi.³¹ Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai dalam memilih media pembelajaran sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut³²:

- 1) Ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada gabungan dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 2) Keterampilan guru dalam menggunakannya.

Salah satu kriteria utama dalam penggunaan media pembelajaran adalah guru harus terampil menggunakannya dengan upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

- 3) Tersedianya waktu untuk menggunakannya.

Dalam penggunaan media harus adanya waktu untuk menggunakannya agar penggunaan media dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

- 4) Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Misalnya

³¹Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) hal. 47.

³²Ibid, hal. 51-52

televisi tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

2. Media Sosial *Youtube*

a. Pengertian media sosial

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 mewadahi 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 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.³³

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.

b. Media sosial *youtube* sebagai media pembelajaran

Youtube merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat audio visual yang berbentuk vidio. *Youtube* merupakan salah satu media sosial dengan situs web yang menyediakan berbagai macam vidio, mulai dari vidio clip, film dan sebagainya. *Youtube* merupakan salah satu teknologi media sosial yang telah masuk ke

³³Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal.11.

dalam dunia pendidikan (sekolah). *Youtube* sendiri sangat membantu dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan sang pengguna, dimana dalam kegiatan pembelajaran guru bisa memanfaatkan video-video yang ada untuk keperluan pendidikan dengan melihat berbagai gambar animasi yang bergerak.

Media pembelajaran berupa *youtube* merupakan media yang berasal dari situs *website* atau jejaring sosial. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Maka dari itu media dari *youtube* sangat dibutuhkan oleh guru dalam pembelajaran tematik di SD/MI disebabkan karena perilaku siswa sekarang lebih suka melihat video dari *youtube*. Seorang pendidik bisa mendownload sebuah video yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sifatnya menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bawasannya media pembelajaran *youtube* adalah suatu alat pengantar dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik, kreatif, dan menarik perhatian siswa dengan menggunakan video di *web site youtube*. Serta mampu menumbuhkan kreativitas belajar yang menyenangkan demi tercapainya tujuan dari pembelajaran.

³⁴Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik di SD/MI*, (Yogyakarta : Samudra Biru Anggota IKAPI, 2018), hal. 49.

c. Langkah-langkah penggunaan media sosial *youtube* sebagai media pembelajaran

Langkah-langkah penggunaan sosial media *youtube* sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Membuat akun *youtube*, seorang pendidik apabila ingin menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran harus memiliki akun *youtube*.
- 2) Pendidik memilih video-video yang cocok di *youtube* sebagai bahan ajar.
- 3) Pendidik *mendownload* video yang dianggap sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
- 4) Pendidik menyajikan video pembelajaran kepada peserta didik, jika memungkinkan pendidik bisa menggunakan infokus agar tayangan *youtube* bisa dilihat dengan jelas oleh peserta didik.
- 5) Peserta didik diminta untuk memperhatikan video dalam pembelajaran.
- 6) Pendidik lebih memperjelas materi pembelajaran sesuai dengan video.³⁵

d. Kelebihan dan kekurangan media sosial *youtube* dalam pembelajaran

Strategi mengajar menggunakan media sosial *youtube* menjadi salah satu sumber instruksional yang baik, sebagai sumber alat motivasi mengajar yang dapat melibatkan peserta didik dan

³⁵Muhammad Yusi Kamhar, Erma Lestari, “Pemanfaatan Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 1 No. 2 (2019), hal. 4.

mendukung gaya belajar yang modern. *Youtube* sebagai media pembelajaran sendiri memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, berikut ini beberapa kelebihan video dari *youtube* jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran:

- 1) Potensial, artinya *youtube* merupakan situs yang populer didunia internet saat ini yang mampu memberi edit *value* terhadap *education* atau pendidikan.
- 2) Praktis, *youtube* mudah digunakan serta dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- 3) Informatif, artinya *youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan dan lain-lain.
- 4) Interaktif, yaitu *youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah vidio pembelajaran.
- 5) *Shareable* yaitu *youtube* memiliki fasilitas HTML, embed kode vidio pembelajaran yang dapat di *share* di jejaring sosial seperti, *whatsApp*, *facebook* dan blog lainnya.
- 6) Ekonomis dimana *youtube* gratis untuk semua kalangan.³⁶

Diantara kelebihan di atas, penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan dalam pembelajaran diantaranya:

³⁶Sukani, *Manfaat Youtube Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif, Menarik dan Menyenangkan*, <http://gururu.org/guru-berbagi/memanfaatkan-youtube-sebagai-media-pembelajaran-yang-menarik-interaktif-dan-menyenangkan/>, diakses 30 Januari 2020.

- 1) Koneksi jaringan, apabila di suatu sekolah belum terpasangnya koneksi wifi akan menyebabkan tidak dapat *streaming* video *youtube* secara langsung.
- 2) Sikap instan, proses pencarian data atau informasi di *youtube* terkesan mudah sehingga jika tidak terkontrol atau dihimbau akan menimbulkan sikap instan bagi siswa maupun guru.
- 3) Waktu, terkadang durasi waktu penayangan (proses pembelajaran) tidak sesuai dengan jumlah jam pelajaran, hal ini akan menyebabkan proses pembelajaran terasa tegesa-gesa.
- 4) Kualitas konten dan vidio, tidak semua vidio keagamaan pada *youtube* memiliki kualitas yang baik pada saat upload oleh *user*. Proses pemilihan, pembuatan sangat mempengaruhi kualitas keduanya.
- 5) Proses pencarian sumber, jumlah vidio yang terdapat disitus sangat banyak namun tidak semua cocok dengan materi pembelajaran, jadi diperlukan juga keahlian guru dalam memilih vidio.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Sebuah kegiatan yang dilakukan oleh guru setelah melaksanakan proses belajar mengajar adalah melakukan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar secara esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru,

sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penugasan kompetensi yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik secara kognitif afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan yang dimiliki peserta didik.³⁷

Menurut Dymiati dan Mudjiono dalam Slameto hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang didapatkan seseorang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, kesuksesan siswa tersebut dapat ditandai dengan simbol angka atau huruf atau deskripsi pernyataan. Suatu yang dianggap berhasil tidak hanya bertumpu atau berdasar pengetahuan saja, tetapi sikap kebiasaan dan keterampilan belajar pun cukup berpengaruh besar dalam menentukan keberhasilan prestasi belajar seseorang.³⁸

Hasil belajar pada hakikatnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang berupa perubahan tingkah laku. Tingkah laku dalam hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup berbagai aspek bidang kognitif, afektif dan psikomotor.³⁹

³⁷Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 62.

³⁸Irfan Setia Permana W, Arlin Anisa Ramdania, “Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mapel PAI”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 14. No. 1 (2020), hal 105.

³⁹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 22.

Seseorang dianggap berhasil bukan hanya bila seseorang itu menguasai pengetahuan saja, akan tetapi sikap, kebiasaan dan keterampilan termasuk lingkungan juga sangat berperan dalam menentukan apakah seseorang tersebut dapat dikatakan berhasil atau tidaknya. Guru harus mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian.

b. Macam-macam hasil belajar

Dalam proses belajar mengajar terdapat berbagai jenis hasil belajar. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi mncapai tiga kompetensi yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Untuk lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif (pengetahuan) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek:
 - a) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari yang tersimpan dalam ingatan.
 - b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari atau makna materi yang telah dipelajari.
 - c) Aplikasi, kemampuan menerapkan metode dalam menghadapi masalah yang baru.
 - d) Analisis, yaitu kemampuan merinci satu kesatuan ke dalam bagian sehingga dapat dipahami dengan baik.

- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk pola baru.
 - f) Evaluasi, yaitu kemampuan membentuk pendapat berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah Afektif (sikap), yaitu tipe hasil belajar yang tampak dari berbagai tingkah laku, yang terdiri dari lima aspek:
- a) *Receiving*, yaitu merupakan kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
 - b) *Responding*, merupakan reaksi yang diberikan seseorang terhadap simulasi dari luar berupa perasaan serta kepuasan.
 - c) *Valuing*, merupakan nilai terhadap gejala dari luar bisa berupa kesepakatan, menghargai, kesediaan menerima nilai, dan latar belakang.
 - d) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk sistem nilai sebagai suatu pedoman dan pegangan hidup.
 - e) Karakteristik, artinya kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai pribadi atau karakteristik.⁴⁰
- 3) Ranah Psikomotor (keterampilan) yang mencakup enam tingkatan, yaitu:
- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar).
 - b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.

⁴⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 23-30.

- c) Kemampuan perseptual, hal ini mencakup kemampuan membedakan visual auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya sebuah kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan keterampilan kompleks.
- f) Gerakan ekspresif dan interpretatif.⁴¹

Demikianlah ketiga ranah berkenaan dengan hasil belajar, seorang guru harus menanamkan kepada siswa-siswanya ketiga aspek tersebut secara maksimal dan hendaknya diberikan secara seimbang. Karena ketiga eksistensi tersebut merupakan sebuah kesatuan yang utuh.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Teori Gestalt, ia menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa dan raga anak mengalami perkembangan yang baik berasal dari diri sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Wasliman, bawasannya hasil belajar peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik secara internal maupun eksternal.

Berdasarkan kedua pernyataan diatas secara lebih terperinci mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁴¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses BelajarMengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 30-31.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.⁴²

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini merupakan faktor manusia baik manusia itu hadir secara langsung ataupun secara tidak langsung, meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Keadaan keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, jika keluarga kurang perhatian terhadap sekolah anaknya akan berbeda hasilnya dengan yang selalu mendapat perhatian yang baik dari orangtuanya. Sekolah juga faktor yang penting dalam menentukan hasil belajar, semakin tinggi kualitas pengajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Begitu juga dengan keadaan masyarakat jika anak sering berkumpul dengan lingkungan masyarakat yang baik maka anak juga akan memiliki hasil yang baik juga.⁴³

⁴²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 12.

⁴³Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 60.

Salah satu bukti adanya keberhasilan dalam proses belajar-mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Dalam hal ini aspek-aspek yang dapat dilihat antara lain sebagai berikut:

- 1) Perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik setelah melakukan pengalaman belajar.
- 2) Kualitas dan kuantitas peserta didik tentang penguasaan tujuan instruksional oleh para siswa.
- 3) Jumlah siswa yang mencapai tujuan instruksional minimal 75 dari jumlah intruksional yang harus dicapai.
- 4) Hasil belajar tahan lama diingat dan dapat digunakan sebagai dasar dalam mempelajari bahan pelajaran berikutnya.⁴⁴

4. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kata seni sendiri berasal dari bahasa Sanskerta *sani* yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan, atau mata pencarian dengan hormat dan jujur. Dalam versi lain kata seni disebut dengan *cilpa* yang berarti berwarna, pewarna yang kemudian berkembang menjadi cilpasastra yang memiliki arti segala macam hasil keterampilan tangan artistik.

Aristoteles berpendapat bawasannya seni merupakan kemampuan membuat sesuatu, dalam hubungan dengan upaya

⁴⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses BelajarMengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 62.

mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan oleh gagasan tertentu. Sedangkan menurut KI Hajar Dewantara seni adalah indah, menurutnya seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya. Sedangkan pengertian budaya (kebudayaan) menurut A.L. Kroeber dan C. Kluckhohn menjelaskan kebudayaan adalah keseluruhan pola tingkah laku dan pola bertingkah laku, baik secara eksplisit maupun implisit, yang diperoleh dan diturunkan melalui simbol yang akhirnya mampu membentuk sesuatu yang khas dari sekelompok manusia, termasuk perwujudannya dalam benda materi.⁴⁵

Dalam pendidikan seni semua aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan yang tertuang dalam pemberian pengalaman, pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen prinsip, proses dan teknik dalam berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Berdasarkan berbagai definisi di atas dapat kita simpulkan bawasannya seni budaya dan prakarya merupakan sebuah mata pelajaran yang menuntun peserta didik untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan budaya dan seni. Dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik sehingga menjadi anak yang kreatif.

⁴⁵Hadjar Pamadhi, dkk, *Pendidikan Seni di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), hal. 16.

b. Hakikat Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar

Pada saat sekarang ini pembelajaran seni sangat bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak, salah satu yang menjadi karakteristik perkembangan kemampuan anak adalah pembelajaran seni. Pembelajaran seni pada anak umumnya bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi, kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama.⁴⁶

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, ini dikarenakan pendidikannya banyak bersifat bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Dengan fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat.⁴⁷

Mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar (SD). Dalam mata pelajaran ini siswa akan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan budaya dan karya seni. Mata pelajaran ini merupakan bagian dari mata pelajaran tematik yang didalamnya terintegrasi dengan mata

⁴⁶Cicilia Ika Rahayu Nita, *Pengembangan Media Paspop pada Materi SBdP di SD Kecamatan Jabung*, Vol 4, No. 1 (Januari 2020), hal. 164.

⁴⁷Ruja Wati, Wahyu Iskandar, "*Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD*", Vol. 7, No. 3 (November 2020), hal. 2.

pelajaran lainnya seperti IPA, Matematika, PKn, Bahasa Indonesia dan sebagainya. Pembelajaran seni juga merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan pembelajaran seni peserta didik mendapatkan kesempatan mengembangkan potensi yang dimilikinya dan melatih peserta didik untuk tampil percaya diri dengan potensi dirinya serta dapat mengenal dan mengetahui budaya-budaya yang ada di negerinya sendiri.

Dalam Undang-Undang Permendikbud No. 57 tahun 2014 dijelaskan pendidikan seni di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan psikologi-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan pendidikan. Berdasarkan pemaparan diatas dapat saya simpulkan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi serta pengembangan kreativitas untuk menghasilkan suatu karya berupa benda yang memiliki nilai keindahan dan bermanfaat bagi kehidupan.

Secara spesifik mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) meliputi berbagai aspek sebagai berikut:

- 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 senimusik, tari, dan peran.
- 4) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skill*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik.⁴⁸

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian.

1. Anisa Isnaini Huwaidah (2019) dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Youtube* terhadap kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran (SBdP) di SDN 1 Nologaten Ponorogo tahun 2018/2019”. Penelitian ini menunjukkan fokus penelitian pada pengaruh media sosial *youtube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN 1 Nologaten Ponorogo. Metode yang digunakan dalam penelitian jenis kuantitatif *expost facto* dengan teknik pengumpulan data teknik kuisioner.

⁴⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 264.

Teknik analisis data dengan rumus regresi sederhana. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan media sosial *youtube* terhadap kreativitas siswa di SDN 1 Nologaten Ponorogo. Persamaan penelitian terdahulu sama-sama membahas tentang penggunaan media sosial *youtube* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus penelitian peneliti yaitu kreativitas belajar siswa sedangkan penulis hasil belajar siswa.

2. Rini Maryanti (2018) dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP Pada Siswa Kelas IV SD 74 Kota Bengkulu”. Penelitian ini menggunakan media kolase dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif *quasi eksperimental design*. Hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase anorganik dan tidak menggunakan media. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan metode kuantitatif eksperimen. Perbedaan dalam penelitian terdapat pada penggunaan media yang digunakan peneliti yaitu media kolase anorganik, sedangkan penulis menggunakan media sosial *youtube*.

3. Itiarani (2019) dengan judul: “Penggunaan Vidio Dari *Youtube* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung”. Penelitian ini memaparkan penggunaan penggunaan vidio dari *youtube* sebagai media pembelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan vidio tersebut dapat merangsang kreatifitas, minat, dan motivasi guru serta dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan bagi siswa. Persamaan dengan penelitian relevan adalah sama-sama menggunakan media sosial *youtubesebagai* media dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian peneliti dengan kualitatif, sedangkan penulis dengan metode kuantitatif eksperimen.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Anisa Isnaini Huwaidah	Pengaruh Penggunaan Media Sosial <i>Youtube</i> terhadap kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran (SBdP) di SDN 1 Nologaten Ponorogo tahun 2018/2019	Sama-sama ingin mengetahui pengaruh penggunaan media <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran seni budaya dan prakarya	Variabel Y nya adalah kreativitas siswa sedangkan dalam penelitian penulis variabel Y nya hasil belajar siswa
2.	Rini Maryanti	Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata	Sama sama menggunakan metode kuantitatif <i>quasi</i> <i>eksperimen</i>	Media yang digunakan yaitu kolase organik, sedangkan penulis

		Pelajaran SBdP Pada Siswa Kelas IV SD 74 Kota Bengkulu		menggunakan media sosial <i>youtube</i>
3.	Itiarani	Penggunaan Vidio Dari <i>Youtube</i> Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung”	Sama-sama menggunakan media sosial <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran	Metode penelitiannya kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif <i>eksperimen</i>

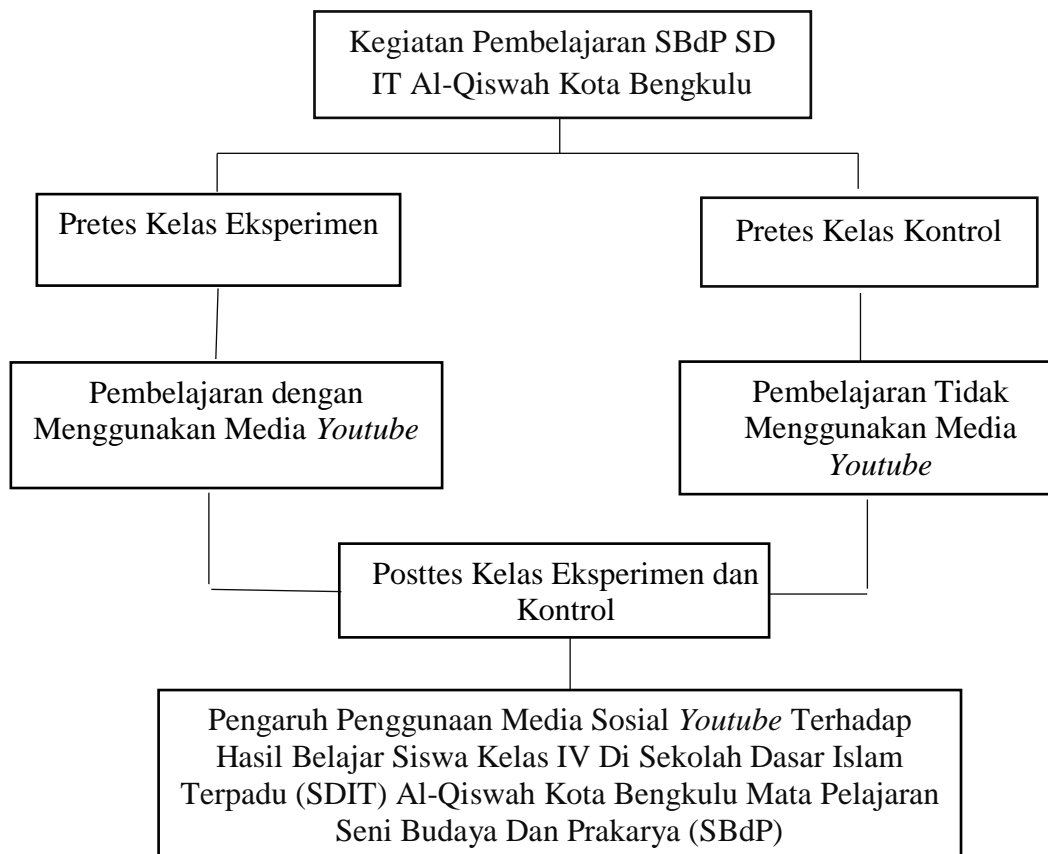
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dimana saat kegiatan pembelajaran masih kurangnya pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Maka dari itu dalam penelitian ini menggunakan media sosial *youtube* dalam pembelajaran SBdP di kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu yang terdiri dari 2 kelas. Sebelumnya kelas IV Abdullah Bin Umar sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Zaid Bin Haritsan sebagai kelas kontrol diberi perlakuan dengan keadaan yang sama dengan *pretest*. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media sosial *youtube* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kedua kelas diberi *posttes*.

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat dikembangkan penggunaan media sosial *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Dalam sebuah penelitian, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang ada dalam sebuah penelitian. Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada kajian teori penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan: “Ada pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran SBdP”.
2. Hipotesis Nihil Nol (H_0) yang menyatakan: ”Tidak Ada pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran SBdP”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.⁴⁹ Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. Dalam penelitian ini berwujud bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis.⁵⁰

Sedangkan pendekatan eksperimen merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan variabel lainnya (Variable X dan variabel Y).⁵¹ *Quasi Experimental Design* merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Dalam desain ini kedua kelompok diberi perlakuan dengan menggunakan media yang berbeda. Kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional dan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan media sosial *youtube*. Setelah

⁴⁹Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal. 17

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 112.

⁵¹Op. Cit., hal. 22.

pembelajaran berakhir kedua kelompok diberi test akhir (post test).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	XE	O ₂
Kontrol	O ₁	XK	O ₂

Keterangan:

- XK : Perlakuan pembelajaran dengan media konvensional
 XE : Perlakuan pembelajaran dengan media sosial *youtube*
 O₁ : Pretest (sebelum perlakuan)
 O₂ : Posttest (setelah diberi perlakuan)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi untuk dilaksanakannya penelitian ini ialah di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu, yang terletak di Jln. Bukit Bendera No. 01 RT. 01 RW. 01, Kelurahan Pekan Sabtu, Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu dimulai tanggal 21 April sampai dengan 3 Juni 2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya.⁵² Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu yang berjumlah 36 orang.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IVA (Abdullah Bin Umar)	18
2	IVB (Zaid Bin Haritsan)	18
	Jumlah	36

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁵³ Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁵⁴ Dalam penelitian kuantitatif, sampel dilakukan oleh sejumlah individu dengan cara sedemikian rupa agar setiap individu mewakili kelompok besar yang dipilih.⁵⁵ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *total sampling*. Teknik *total sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi.⁵⁶ Jadi sampel dari penelitian ini,

⁵²Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 61.

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif ...*, hal. 81.

⁵⁴Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian ...*, hal. 62.

⁵⁵Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 102.

⁵⁶Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian ...*, hal. 64.

yaitu 18 orang siswa Kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 18 orang siswa Kelas IVB sebagai kelas kontrol.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan karakter spesifik dari unit pengamatan yang bisa berubah dari satu pengamatan ke pengamatan lain, atau bisa berubah untuk satu unit pengamatan dari waktu ke waktu.⁵⁷ Variabel digunakan oleh para peneliti untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial dan ekonomi. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu pembelajaran menggunakan media sosial *youtube* (X) dan hasil belajar seni budaya dan prakarya (Y). Untuk mempermudah pemahaman perlu dijelaskan istilah-istilah yang berkaitan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media Sosial *Youtube*

Media pembelajaran menggunakan media sosial *youtube* merupakan pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran dengan cara membuka situs *website youtube*, kemudian mendownload video yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta menyajikan video tersebut kepada peserta didik dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Adapun dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dengan materi karya seni teknik tempel dengan menggunakan media *youtube*.

⁵⁷Abuzar Asra dan Slamet Sutomo, *Pengantar Statistika I: Panduan Bagi Pengajar dan Mahasiswa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 10.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) siswa setelah melakukan pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan media sosial *youtube* sebanyak 4 (empat) kali pertemuan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang diperoleh melalui beberapa cara, yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh peneliti terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk memahami pengetahuan dari sebuah fenomena/perilaku berdasarkan pengetahuan terhadap objek penelitian. Observasi digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.⁵⁸ Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui keadaan lapangan yang sebenarnya dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) serta permasalahan yang terjadi dan selanjutnya akan ditindak lanjuti sebagai sebuah penelitian.

2. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan

⁵⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 84.

serta alat lainnya yang digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu ataupun kelompok.⁵⁹ Dalam penelitian ini test yang dimaksud adalah tes untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) yang dimiliki siswa. Adapun tes yang dilakukan sebagai berikut:

- a. *Pre-test* (tes awal), yaitu test yang dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil *pre-test* digunakan untuk mengukur tingkat homogenitas kemampuan peserta didik.
- b. *Post-test* (test akhir), yaitu tes yang dilakukan setelah proses kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media sosial *youtube*. Sesuai dengan tujuannya tes akhir ini digunakan untuk mengukur dan membandingkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan menggunakan media sosial *youtube*. Kisi-kisi penyusunan instrument menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan data dimana yang akan diambil. Adapun kisi-kisi instrument test dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Tes

Pokok Bahasan	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
---------------	-----------	------------	-------------------

⁵⁹Syahrum, Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapusaka Media, 2014), hal. 141.

Karya seni rupa teknik tempel	1. Menjelaskan apa yang dimaksud dengan kolase, mozaik dan montase.	1, 17, dan 22	3 Soal
	2. Menunjukkan alat dan bahan serta teknik yang digunakan dalam membuat kolase, mozaik, dan montase.	2, 18, dan 23	3 Soal
	3. Menentukan alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membuat kolase, montase, dan mozaik.	7, 9, 10, 11, 13, 14, dan 25	7 Soal
	4. Membandingkan Langkah pembuatan kolase, montase, dan mozaik.	5, 6, dan 12	3 Soal
	5. Membentuk karya seni seni kolase, montase, dan mozaik.	8, 20, 21, dan 24	4 Soal
	6. Menyimpulkan apa dimaksud dengan kolase, motase, dan mozaik.	3, 4, 15, 16, dan 19	5 Soal
Jumlah Soal			25 Soal

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, lengger, notulen rapat, agenda dan sebagainya.⁶⁰ Teknik dokumentasi ini digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengetahui informasi tentang keadaan sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana dokumen-dokumen foto-foto selama

⁶⁰Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hal. 201.

kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto tersebut bisa digunakan peneliti sebagai barang bukti jika kegiatan penelitian sudah benar-benar dilakukan.

F. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji validitas data

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur.⁶¹ Validitas instrumen adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana instrumen pengukur mampu mengukur apa yang diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁶² Untuk menganalisis tingkat validitas item angket dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = total jumlah dari variabel Y

$\sum x^2$ = kuadrat dari total jumlah variabel X

$\sum y^2$ = kuadrat dari total jumlah Variabel Y

$\sum xy$ = hasil perkalian dari total jumlah variabel X dan Variabel Y

⁶¹Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 167.

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, h. 348.

Peneliti menggunakan rumus di atas secara manual pada item soal tes nomor 1. Uji coba instrumen pada penelitian ini adalah soal tes pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), yang dilakukan di kelas di luar sampel penelitian, yaitu dilakukan di Kelas IV SD Negeri 36 Lebong dengan jumlah siswa 28 orang. Pengambilan sampel ini berdasarkan pendapat Borg dan Gall (2007) untuk uji coba penelitian kuantitatif eksperimen memerlukan sampel 15-30 responden. Uji coba dilakukan dengan 30 item soal tes. Berikut adalah hasil perhitungan masing-masing variabel yaitu:

Tabel 3.4
Pengujian Validitas Soal Tes Nomor 1

X	Y	X²	Y²	XY
1	20	1	400	20
1	16	1	256	16
0	7	0	49	0
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	20	1	400	20
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	19	1	361	19
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25

1	25	1	625	25
0	6	0	36	0
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
1	25	1	625	25
0	20	0	400	0
1	10	1	100	10
25	643	25	15127	610

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari :

$$\sum X = 25$$

$$\sum Y = 643$$

$$\sum X^2 = 25$$

$$\sum Y^2 = 15127$$

$$\sum XY = 610$$

Untuk mencari validitas item nomor 1 di atas, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment*, berikut hasil perhitungannya:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(28)(610) - (25)(643)}{\sqrt{\{(28)(25) - (25)^2\} \{(28)(15127) - (643)^2\}}} \\
 &= \frac{17080 - 16075}{\sqrt{(700 - 625).(423556 - 413449)}} \\
 &= \frac{1005}{\sqrt{(72).(10107)}} = \frac{1005}{\sqrt{727704}} \\
 &= \frac{1005}{853,06} = 0,643
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,643. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan soal tes di atas, dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} df &= N - nr \\ &= 28 - 2 \\ &= 26 \end{aligned}$$

Jika melihat nilai “r” tabel *product moment* dengan nilai “df” nya adalah 26 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,388. Sedangkan hasil dari r_{xy} adalah 0,643 yang ternyata nilainya lebih besar dibandingkan dengan “r” tabel. Maka dapat dibuat kesimpulan bahwa item soal nomor 1 di atas dinyatakan valid. Hasil uji validitas soal tes secara keseluruhan dapat diketahui bahwa jumlah item soal tes yang dinyatakan valid yaitu 25 item soal, sedangkan 5 item soal dengan hasil hitung yang telah dilampirkan pada bagian lampiran. Untuk itu 25 item soal yang dinyatakan valid digunakan menjadi soal post test siswa dengan diurut menjadi soal nomor 1 sampai soal nomor 25.

2. Uji reliabilitas data

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Dalam persyaratan tes, reliabilitas

berhubungan dengan masalah kepercayaan.⁶³ Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan *Formula Spearman Brown Model Gasal-Genap*. Untuk menghitung angka indeks korela “r” *product momen*, antara variabel X (item soal bernomor ganjil) dengan variabel Y (item soal yang bernomor genap) yaitu r_{xy} dan r_{hh} atau $r = \frac{11}{22}$, dengan rumus:

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{N\sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi item X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor item yang bernomor ganjil (X)

$\sum Y$ = Jumlah skor item yang bernomor genap (Y)

$\sum XY$ = Perkalian antara X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat total X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat total Y

Selanjutnya mencari koefisien reliabilitas tes (r_{11}) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{12}}}{1+r_{\frac{11}{12}}}$$

Berikut ini hasil uji reliabilitas instrumen soal tes mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) pada Kelas IV. Untuk mengetahui soal reliabel atau tidak dapat dilihat langkah-langkah sebagai berikut:

⁶³Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan ...*, h. 100.

- a. Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor ganjil dan menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor genap.
- b. Menjumlahkan (Menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variabel X dengan variabel Y, yaitu $r_{xy} = r_{hh}$ atau $r = \frac{11}{22}$.

Dari hasil perhitungan dapat diketahui $N= 20$, $\sum X= 288$, $\sum Y= 323$, $\sum XY= 3479$, $\sum X^2= 3182$, dan $\sum Y^2= 3915$

Selanjutnya dimasukkan dalam rumus Formula Spearman *Brown Model Gasal-Genap*. sebagai berikut :

$$\begin{aligned} r_{\frac{11}{22}} &= \frac{28 \times 3479 - (288)(323)}{\sqrt{\{28 \cdot 3182 - (288)^2\} \cdot \{28 \cdot 3915 - (323)^2\}}} \\ &= \frac{9714 - 93024}{\sqrt{\{89096 - 82944\} \cdot \{109620 - 104329\}}} \\ &= \frac{4388}{\sqrt{6122 \cdot 5291}} = \frac{4388}{\sqrt{32391502}} \\ &= \frac{4388}{5691,3532} = 0,77 \end{aligned}$$

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien reliabilitas tes (r_{hh} atau r_{11}) dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \frac{2r_{\frac{11}{12}}}{1+r_{\frac{11}{12}}} \\ &= \frac{2 \times 0,77}{1+0,77} = \frac{1,54}{1,77} = 0,87 \end{aligned}$$

Perhitungan reliabilitas soal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas hitng dengan nilai kritik atau standart reliabilitas pada tabel kofisien alfa.

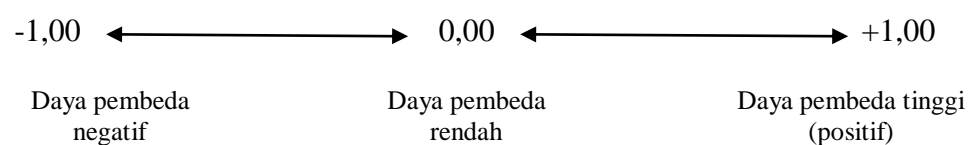
Tabel 3.5
Koefisien Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
> 0,90	Very Highly Reliable
0,80 - 0,90	Highly Reliable
0,70 - 0,80	Reliable
0,60 - 0,70	Marginally/Minimally Reliable
< 0,60	Unacceptably Low Reliability

Berdasarkan hasil hitung diperoleh koefisien reliabilitas tes 0,87, kemudian dengan melihat tabel koefisien alfa dengan nilai kritik reliabilitas soal adalah 0,87. Artinya koefisien reliabilitas tes $0,87 > 0,70$. Dengan demikian maka tes hasil belajar tersebut dinyatakan reliabel.

3. Uji daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Indeks diskriminasi (daya pembeda) ini berkisar antara -1,00 sampai 1,00. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika sesuatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas testee. Yaitu anak pandai disebut bodoh dan anak bodoh disebut pandai. Dengan demikian ada tiga titik pada daya pembeda, yaitu:



Rumus untuk mencari D (indeks diskriminasi), yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Dimana:

J = Jumlah tes.

JA = Banyaknya peserta kelompok atas.

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah.

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Klasifikasi daya pembeda, yaitu:

- ✓ D : 0,00 – 0,20 : Jelek (*poor*).
- ✓ D : 0,20 – 0,40 : Cukup (*satisfactory*).
- ✓ D : 0,40 – 0,70 : Baik (*good*).
- ✓ D : 0,70 – 1,00 : Baik Sekali (*excellent*).
- ✓ D : (-) negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

Untuk menghitung daya pembeda soal dimulai dengan menjumlahkan seluruh skor siswa dan mengelompokkan siswa menjadi

dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Kelompok atas berisi siswa dengan nilai tinggi dan kelompok bawah berisi siswa dengan nilai rendah (hasilnya dapat dilihat dilampiran). Selanjutnya mencari daya pembeda dengan rumus $D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$ dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6
Uji Daya Pembeda Soal

Soal	Menghitung Nilai PA	Menghitung Nilai PB	Hasil Uji Daya Pembeda	Kriteria
1	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
2	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
3	$PA = \frac{9}{14} = 0,64$	$PB = \frac{4}{15} = 0,30$	$D = 0,64 - 0,30 = 0,34$	Cukup
4	$PA = \frac{0}{14} = 0$	$PB = \frac{1}{15} = 0,07$	$D = 0 - 0,07 = -0,07$	Dibuang
5	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
6	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{8}{15} = 0,61$	$D = 0,86 - 0,61 = 0,25$	Cukup
7	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{8}{15} = 0,61$	$D = 0,86 - 0,61 = 0,25$	Cukup
8	$PA = \frac{9}{14} = 0,64$	$PB = \frac{4}{15} = 0,30$	$D = 0,64 - 0,30 = 0,34$	Cukup
9	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
10	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{8}{15} = 0,61$	$D = 0,86 - 0,61 = 0,25$	Cukup
11	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
12	$PA = \frac{9}{14} = 0,64$	$PB = \frac{8}{15} = 0,61$	$D = 0,64 - 0,61 = 0,03$	Jelek
13	$PA = \frac{4}{14} = 0,30$	$PB = \frac{4}{15} = 0,27$	$D = 0,30 - 0,27 = 0,03$	Jelek
14	$PA = \frac{9}{14} = 0,64$	$PB = \frac{4}{15} = 0,30$	$D = 0,64 - 0,30 = 0,34$	Cukup
15	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{8}{15} = 0,61$	$D = 0,86 - 0,61 = 0,25$	Cukup

16	$PA = \frac{14}{14} = 0$	$PB = \frac{10}{15} = 0,76$	$D = 0 - 0,76 = -0,76$	Dibuang
17	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{12}{15} = 0,80$	$D = 0,86 - 0,80 = 0,06$	Jelek
18	$PA = \frac{4}{14} = 0,30$	$PB = \frac{4}{15} = 0,27$	$D = 0,30 - 0,27 = 0,03$	Jelek
19	$PA = \frac{8}{14} = 0,61$	$PB = \frac{5}{15} = 0,38$	$D = 0,61 - 0,38 = 0,23$	Cukup
20	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
21	$PA = \frac{11}{14} = 0,84$	$PB = \frac{7}{15} = 0,53$	$D = 0,84 - 0,53 = 0,31$	Cukup
22	$PA = \frac{0}{14} = 0$	$PB = \frac{1}{15} = 0,07$	$D = 0 - 0,07 = -0,07$	Dibuang
23	$PA = \frac{4}{14} = 0,30$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Jelek
24	$PA = \frac{7}{14} = 0,53$	$PB = \frac{4}{15} = 0,30$	$D = 0,53 - 0,30 = 0,23$	Cukup
25	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
26	$PA = \frac{14}{14} = 0$	$PB = \frac{10}{15} = 0,76$	$D = 0 - 0,76 = -0,76$	Dibuang
27	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali
28	$PA = \frac{9}{14} = 0,64$	$PB = \frac{4}{15} = 0,30$	$D = 0,64 - 0,30 = 0,34$	Cukup
29	$PA = \frac{14}{14} = 0$	$PB = \frac{10}{15} = 0,76$	$D = 0 - 0,76 = -0,76$	Dibuang
30	$PA = \frac{12}{14} = 0,86$	$PB = \frac{15}{15} = 0$	$D = 0,86 - 0 = 0,86$	Baik Sekali

Keterangan : rumus yang digunakan $D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$

4. Uji indeks kesukaran soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran

✓ Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah.⁶⁴

Untuk menghitung indeks kesukaran soal dimulai dengan menjumlahkan skor-skor soal nomor 1-30 (hasilnya dapat dilihat di lampiran). Setelah itu mencari indeks kesukaran soal (P) dengan hasil sebagaimana tabel di bawah ini :

Tabel 3.7
Menghitung Indeks Kesukaran Soal

Soal	Menghitung Indeks Kesukaran Soal	Kesimpulan
1	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah
2	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah
3	$P = \frac{15}{29} = 0,52$	Sedang
4	$P = \frac{8}{29} = 0,28$	Sukar
5	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah
6	$P = \frac{19}{29} = 0,65$	Sedang
7	$P = \frac{19}{29} = 0,65$	Sedang
8	$P = \frac{15}{29} = 0,52$	Sedang
9	$P = \frac{25}{29} = 0,86$	Mudah
10	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah
11	$P = \frac{28}{29} = 0,96$	Mudah
12	$P = \frac{19}{29} = 0,65$	Sedang
13	$P = \frac{15}{29} = 0,52$	Sedang
14	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah

⁶⁴ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 179-190.

15	$P = \frac{20}{29} = 0,69$	Sedang
16	$P = \frac{8}{29} = 0,28$	Sukar
17	$P = \frac{25}{29} = 0,86$	Mudah
18	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah
19	$P = \frac{22}{29} = 0,76$	Mudah
20	$P = \frac{24}{29} = 0,83$	Mudah
21	$P = \frac{20}{29} = 0,69$	Sedang
22	$P = \frac{8}{29} = 0,28$	Sukar
23	$P = \frac{22}{29} = 0,76$	Mudah
24	$P = \frac{27}{29} = 0,93$	Mudah
25	$P = \frac{26}{29} = 0,89$	Mudah
26	$P = \frac{8}{29} = 0,28$	Sukar
27	$P = \frac{24}{29} = 0,83$	Mudah
28	$P = \frac{20}{29} = 0,69$	Sedang
29	$P = \frac{7}{29} = 0,24$	Sukar
30	$P = \frac{22}{29} = 0,76$	Mudah

Keterangan : rumus yang digunakan $P = \frac{B}{JS}$

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

1. Uji prasyarat analisis statistik

a. Uji normalitas data menggunakan Uji Chi Kuadrat, dengan rumus :

$$X^2 = \sum (fo - fh)^2$$

fh

Jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel, maka data berdistribusi normal.

Jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel, maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji homogenitas data, dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ berarti tidak homogen.

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ berarti homogen.

2. Teknik analisis statistik

Teknik analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) yaitu dengan menggunakan rumus *Separated Varians*, sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

\bar{X} = nilai rata-rata

S = Simpangan baku sampel

S^2 = Varians sampel

N = Jumlah anggota sampel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu merupakan refleksi dari komitmen Yayasan Nuraini Najamudin terhadap salah satu misinya, yakni ikut serta menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas melalui penyelenggaraan satuan pendidikan formal dan informal pada jalur sekolah sejak pendidikan pra sekolah hingga pendidikan menengah, serta pendidikan jalur luar sekolah seperti pondok pesantren dan madrasah. Sejak Yayasan ini didirikan pada 23 Maret 2013 dengan akta notaris H. Mufti Nokhman, SH. No. 26, perkembangan ini menunjukkan kemajuan yang positif. Hal ini terlihat dari indikator masyarakat dan jumlah pelamar calon siswa baru.⁶⁵

Berangkat dari potensi tersebut, Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah yang beralamat di Jalan Bukit Bendera RT. 001 RW. 002 Kel. Pekan Sabtu Kec. Selebar telah berdiri pada tanggal 7 Juli 2014 dan mendapatkan SK Izin Operasional dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 421.2/ 842/1V.DIKBUD/2015 pada bulan Maret 2015 telah berhasil merekrut siswa baru pada tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 20 siswa.

⁶⁵Arsip SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu tahun 2021.

Nama Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu diambil dari nama kain penutup pintu Ka'aba (Qiswah) yang terdapat di dalam masjid Qiswah yang merupakan masjid kebanggaan dari SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu di bawah naungan Yayasan Nuraini Najamudin. Kepala sekolah pertama yang memimpin SDIT Al-Qiswah selama dua periode adalah Bapak Drs. Sukarmin, selanjutnya digantikan oleh Bapak Yoka Zulfiqor, S.Th.I, M.Ag, dan saat ini Kepala Sekolahnya adalah Ibu Puji Astuti, S.Pd. Secara lebih rinci berikut ini profil SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yaitu:

Tabel 4.1
Identitas Sekolah SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

1. Identitas Sekolah		
1.	Nama Sekolah	SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu
2.	NPSN	69892899
3.	Akreditasi	B
4.	Jenjang Pendidikan	SD
5.	Status Sekolah	Swasta
6.	Status Kepemilikan	Yayasan
7.	Alamat Sekolah	Jalan Bukit Bendera
	RT/RW	001/002
	Kode Pos	38213
	Kelurahan	Pekan Sabtu
	Kecamatan	Selebar
	Kabupaten/Kota	Bengkulu
	Provinsi	Bengkulu
2. Data Pelengkap		
8.	SK Pendirian Sekolah	421.2/0979/BPPTPM/2015
9.	Tanggal SK Pendirian	2015-02-25
10.	SK Izin Operasional	421.2/ 842/1V.DIKBUD/2015
11.	Tanggal SK Operasional	2015-03-31
12.	Nama Bank	Bank Bengkulu
13.	Cabang KCP/Unit	Cabang Utama
14.	Rekening Atas Nama	SDIT AL-QISWAH
15.	NPWP	-

3. Kontak Sekolah		
16.	Nomor Telepon	(0736)52659
17.	Nomor Fax	-
18.	Email	sditalqiswah@yahoo.com
19.	Website	http://

2. Visi, Misi dan Tujuan SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

a. Visi Sekolah

“Membangun Kredibilitas Sekolah kepada Masyarakat untuk terwujudnya generasi Muslim yang berprestasi, cerdas, dan kompetitif berdasarkan iman dan taqwa serta nilai kebudayaan”.⁶⁶

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan manajemen sekolah dalam mewujudkan visi.
- 2) Menciptakan suasana yang kondusif untuk membentuk kepribadian peserta didik yang memiliki iman dan taqwa.
- 3) Memberikan pembelajaran ilmu agama yang mendalam dan berkualitas serta dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengoptimalkan proses pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM).
- 5) Mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK, Bahasa, dan membina prestasi olah raga dan seni budaya sesuai bakat, minat dan potensi sekolah.
- 6) Menggalakkan kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa.
- 7) Menggalakkan budaya bersih menuju hidup sehat.

⁶⁶Arsip SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu tahun 2021.

- 8) Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan masyarakat sekitar sekolah.
- 9) Menjalin kerja sama sekolah dengan sekolah atau instansi lain.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Menanamkan perilaku akhlak mulia serta kepribadian yang utuh bagi peserta didik.
- 2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik tingkat kota provinsi, dan nasional.
- 3) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- 4) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat Kota Bengkulu.
- 5) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan perkembangan IPTEK, keadaan masyarakat dan lingkungan serta lingkungan yang relevan.
- 6) Mengembangkan tenaga edukatif agar lebih profesional guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- 7) Mengembangkan potensi (bakat) peserta didik dibidang seni, olahraga dan keterampilan melalui program ekstrakurikuler.
- 8) Menjadi contoh bagi sekolah lain sehingga muncul persaingan yang sehat yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Kota Bengkulu.
- 9) Menjalin kerja sama dengan instansi pemerintah maupun swasta untuk meningkatkan *life skill* peserta didik.
- 10) Menciptakan suasana yang harmonis antara guru, orang tua dan masyarakat.

4. Struktur Organisasi SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

Struktur organisasi SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021, penulis lampirkan dalam Skripsi ini.

5. Data pendidik dan tenaga kependidikan SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu adalah sebanyak 27 orang yang sebagian besar merupakan guru honorer dan hanya sebagian kecil yang berstatus guru tetap yayasan (GTY). Rata-rata tenaga kependidikan yang mengajar di SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu merupakan sarjana lulusan dari fakultas keguruan yang ada di Indonesia. Berikut ini daftar pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yaitu:

Tabel 4.2
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

No	Nama	Status	Jabatan
1.	Fuji Astuti	GTY/PTY	Kepala Sekolah
2.	Andi Irvan Zakaria	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi
3.	Aprizal	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
4.	Candra Irawan	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
5.	Cendra Guspiandri	GTY/PTY	Guru Kelas
6.	Desti Heriani	GTY/PTY	Guru Kelas
7.	Dita Maya Sita	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
8.	Een Ardila	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
9.	Fila Rhomadani	GTY/PTY	Guru Kelas
10.	Ida Istiqomah	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
11.	Ika Siska	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
12.	Lidia Novia Sari	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
13.	M. Alfarisi	GTY/PTY	Guru Kelas
14.	Nini Sumarni	GTY/PTY	Guru Kelas
15.	Sartika Afiani	GTY/PTY	Guru Kelas

16.	Wahyu Andrian M	GTY/PTY	Guru Kelas
17.	Egi Harvina	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
18.	M. Fendra Kari	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
19.	Novia Juwita	Guru Honor Sekolah	Guru Pendamping
20.	Arpan	Tenaga Honor Sekolah	Penjaga Sekolah
21.	Aisyah	Tenaga Honor Sekolah	Pesuruh/ <i>Office Boy</i>
22.	Meri Susanti	Tenaga Honor Sekolah	Pesuruh/ <i>Office Boy</i>
23.	Julian Susanto	Tenaga Honor Sekolah	Petugas Keamanan
24.	Edi Siswanto	Guru Kontrak	Guru Mapel
25.	Millati Hanifah	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
26.	Laras Wati Pratiwi	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
27.	Erwani Santi	Guru Honor Sekolah	Guru Kelas

Sumber : Arsip SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu tahun 2021.

6. Data Siswa SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

Jumlah siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu secara keseluruhan adalah 202 orang siswa, yang berasal dari 10 kelas. Secara lebih rinci jumlah siswa SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yaitu:

Tabel 4.3
Data Siswa SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1.	I	2	21	21	42
2.	II	1	15	14	29
3.	III	2	33	13	46
4.	IV	2	18	18	36
5.	V	2	28	9	37
6.	VI	1	9	3	12
Jumlah 10			124	78	202

Sumber : Arsip SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu tahun 2021.

7. Data Sarana dan Prasarana SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu mempunyai sarana dan prasarana yang memadai untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai merupakan salah satu faktor penunjang terselenggaranya proses belajar-mengajar yang baik. Berikut ini data sarana dan prasarana SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu antara lain:

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana
SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu

No	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah	Status
1.	Gudang	3	Baik
2.	Ruang Kelas	10	Baik
3.	Koperasi Sekolah	1	Baik
4.	Masjid Al-Qiswah	1	Baik
5.	Ruang Guru	1	Baik
6.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	UKS	1	Baik
9.	Tempat Olahraga	1	Baik
10.	WC Guru	2	Baik
11.	WC Siswa	4	Baik
12.	Meja Siswa	215	Baik
13.	Kursi Siswa	215	Baik
14.	Meja Guru	19	Baik
15.	Kursi Guru	19	Baik
16.	Papan Tulis	10	Baik
17.	Lemari	6	Baik
18.	Rak Hasil Karya Siswa	10	Baik
19.	Alat Peraga	5	Baik
20.	Rak	10	Baik
21.	Jam Dinding	12	Baik
22.	Pelengkap Ibadah	2	Baik
23.	Tempat Sampah	18	Baik
24.	Tempat Cuci Tangan	12	Baik
25.	Klosed Jongkok	6	Baik
26.	Bak Air	6	Baik

27.	Gayung	10	Baik
28.	Meja TU	2	Baik
29.	Kursi TU	2	Baik
30.	Komputer TU	2	Baik
31.	Printer TU	2	Baik
32.	Komputer	3	Baik
33.	P3K	1	Baik
34.	Alat Kebersihan	5	Baik
35.	Tiang Bendera	2	Baik
36.	Bendera	2	Baik
37.	Pengeras Suara /Sound System	3	Baik

Sumber : Arsip SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu tahun 2021.

B. Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen

1. Hasil Nilai *Pre Test* Kelas IVA (Kelas Eksperimen)

Pre test ini dilaksanakan sebelum peneliti menggunakan media sosial *youtube* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) pada Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu. *Pre test* ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum peneliti menggunakan media sosial *youtube* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Adapun hasil nilai *pre test* yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Nilai *Pre Test* Kelas IVA
(Kelas Eksperimen)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>
1	Ahmad Fadhil	72
2	Ananda Mardian Putra B	64
3	Asyifa Zaskia	72
4	Athaya Indri Lutfiah	60
5	Aurel Olivia	68
6	Bayu Gonzales	80
7	Fadil Alfikri	72

8	Gifari Fernanda Tarigan	80
9	Gina Syahmin Moga	60
10	Isrojul Okbilifino	68
11	Khairiyah Farah Riani	68
12	M Naufal Ghalib	60
13	M Raja Suryadi	64
14	M Taqhi Arrahman	76
15	Nazwah Maheswirasani	64
16	Pelangi Cinta Nopandri	60
17	Puspita Sari	68
18	Shezi Anisa Febriani	60
Jumlah		1216

Selanjutnya hasil nilai *pre tes* siswa Kelas IVA di atas dimasukkan ke dalam tabel tabulasi frekuensi guna mencari mean rata-rata, sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perhitungan Mean *Pre Test* Siswa Kelas IVA
(Kelas Eksperimen)

Frekuensi	<i>Pre Test</i>	
	X	Fx
60	5	300
64	3	192
68	4	272
72	3	216
76	1	76
80	2	160
84	-	-
92	-	-
100	-	-
Jumlah	18	1216

Penjelasan :

$$\text{Mean } \overline{\text{Pre test}}: X = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{1216}{18} = 67,56$$

2. Hasil Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test* Kelas IVA

Berikut ini merupakan hasil uji hipotesis nilai *pre test* siswa Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yang menggunakan media sosial *youtube* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), sebagai berikut :

Tabel 4.7
Kemampuan *Pre Test* Siswa Kelas IVA

No	X	X ²	x	x ²
1	72	5184	10,76	115,7776
2	64	4096	2,76	7,6176
3	72	5184	10,76	115,7776
4	60	3600	-1,24	1,5376
5	68	4624	6,76	45,6976
6	80	6400	18,76	351,9376
7	72	5184	10,76	115,7776
8	80	6400	18,76	351,9376
9	60	3600	-1,24	1,5376
10	68	4624	6,76	45,6976
11	68	4624	6,76	45,6976
12	60	3600	-1,24	1,5376
13	64	4096	2,76	7,6176
14	76	5776	14,76	217,8576
15	64	4096	2,76	7,6176
16	60	3600	-1,24	1,5376
17	68	4624	6,76	45,6976
18	60	3600	-1,24	1,5376
	1216	82912	113,68	1482,40

Langkah selanjutnya data di atas dibuat standar deviasinya dengan mean rata-rata 67,56. Adapun perhitungannya yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1482,40}{18}} = \sqrt{82,36} = 9,08$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + 1.SD = 67,56 + 9,08 = 76,64 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M - 1.SD = 67,56 - 9,08 = 58,48 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.8
Frekuensi Nilai *Pre Test* Siswa Kelas IVA

No	Nilai <i>Pre Test</i>	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	76,65 ke atas	Atas/tinggi	2	11,10 %
2	58,48 – 76,64	Tengah/sedang	16	88,90 %
3	58,47 ke bawah	Bawah/rendah	0	0 %
Jumlah			18	100%

Dari hasil analisis data di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa nilai siswa Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada saat *pre test* yaitu: 2 orang siswa di kelompok atas/tinggi (sebesar 11,10 %), 16 orang siswa di kelompok tengah/sedang (sebesar 88,90 %), dan tidak ada siswa di kelompok bawah/rendah (sebesar 0 %).

3. Hasil Nilai *Post Test* Kelas IVA (Kelas Eksperimen)

Post test ini dilaksanakan setelah peneliti menggunakan media sosial *youtube* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) pada Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu. Adapun hasil nilai *post test* yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.9
Nilai *Post Test* Kelas IVA
(Kelas Eksperimen)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post Test</i>
1	Ahmad Fadhil	92
2	Ananda Mardian Putra B	72
3	Asyifa Zaskia	80
4	Athaya Indri Lutfiah	80
5	Aurel Olivia	76
6	Bayu Gonzales	92
7	Fadil Alfikri	80
8	Gifari Fernanda Tarigan	100
9	Gina Syahmin Moga	72
10	Isrojul Okbilifino	80
11	Khairiyah Farah Riani	76
12	M Naufal Ghalib	80
13	M Raja Suryadi	80
14	M Taqhi Arrahman	84
15	Nazwah Maheswirasani	80
16	Pelangi Cinta Nopandri	72
17	Puspita Sari	80
18	Shezi Anisa Febriani	76
Jumlah		1452

Selanjutnya hasil nilai *post test* siswa Kelas IVA di atas dimasukkan ke dalam tabel tabulasi frekuensi guna mencari mean rata-rata, sebagai berikut:

Tabel 4.10
Perhitungan Mean *Post Test* Siswa Kelas IVA
(Kelas Eksperimen)

Frekuensi	<i>Post Test</i>	
	X	Fx
60	-	-
64	-	-
68	-	-
72	3	216
76	3	228

80	8	640
84	1	84
92	2	184
100	1	100
Jumlah	18	1452

Penjelasan :

$$\text{Mean } \overline{Post\ test}: \quad X = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{1452}{18} = 80,67$$

4. Hasil Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test* Kelas IVA

Berikut ini merupakan hasil uji hipotesis nilai *post test* siswa Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yang menggunakan media sosial *youtube* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.11
Kemampuan *Post Test* Siswa Kelas IVA

No	X	X ²	x	x ²
1	92	8464	16,56	274,2336
2	72	5184	-3,44	11,8336
3	80	6400	4,56	20,7936
4	80	6400	4,56	20,7936
5	76	5776	0,56	0,3136
6	92	8464	16,56	274,2336
7	80	6400	4,56	20,7936
8	100	10000	24,56	603,1936
9	72	5184	-3,44	11,8336
10	80	6400	4,56	20,7936
11	76	5776	0,56	0,3136
12	80	6400	4,56	20,7936
13	80	6400	4,56	20,7936
14	84	7056	8,56	73,2736
15	80	6400	4,56	20,7936

16	72	5184	-3,44	11,8336
17	80	6400	4,56	20,7936
18	76	5776	0,56	0,3136
	1452	188068	94,08	1425,34

Langkah selanjutnya data di atas dibuat standar deviasinya dengan mean rata-rata 80,67. Adapun perhitungannya yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1425,34}{18}} = \sqrt{79,18} = 8,90$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + 1.SD = 79,18 + 8,90 = 88,08 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M - 1.SD = 79,18 - 8,90 = 70,28 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.12
Frekuensi Nilai *Post Test* Siswa Kelas IVA

No	Nilai <i>Post Test</i>	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	88,09 ke atas	Atas/tinggi	3	16,67 %
2	70,28 – 88,08	Tengah/sedang	15	83,33 %
3	70,27 ke bawah	Bawah/rendah	0	0 %
Jumlah			18	100%

Dari hasil analisis data di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa frekuensi nilai *post test* pada Kelas IVA SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu, yaitu: 3 orang siswa di kelompok atas/tinggi (sebesar 16,67

%), 15 orang siswa di kelompok tengah/sedang (sebesar 83,33 %), dan tidak ada siswa di kelompok bawah/rendah (sebesar 0 %).

C. Deskripsi Data Penelitian Kelas Kontrol

1. Hasil Nilai *Pre Test* Kelas IVB (Kelas Kontrol)

Pre test pada Kelas IVB (kelas kontrol) ini dilakukan sebagai bahan perbandingan dengan Kelas IVA (kelas eksperimen). Pada kelas ini, *pre test* dilakukan dengan menerapkan metode ceramah yang biasa diterapkan guru pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Adapun hasil nilai *pre test* yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.13
Nilai *Pre Test* Kelas IVB
(Kelas Kontrol)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>
1	Ahmad Fadhil	72
2	Ananda Mardian Putra B	60
3	Asyifa Zaskia	64
4	Athaya Indri Lutfiah	64
5	Aurel Olivia	72
6	Bayu Gonzales	60
7	Fadil Alfikri	64
8	Gifari Fernanda Tarigan	60
9	Gina Syahmin Moga	72
10	Isrojul Okbilifino	60
11	Khairiyah Farah Riani	76
12	M Naufal Ghalib	64
13	M Raja Suryadi	60
14	M Taqhi Arrahman	68
15	Nazwah Maheswirasani	72
16	Pelangi Cinta Nopandri	60
17	Puspita Sari	64
18	Shezi Anisa Febriani	76
Jumlah		1188

Selanjutnya hasil nilai *pre tes* siswa Kelas IVB di atas dimasukkan ke dalam tabel tabulasi frekuensi guna mencari mean rata-rata, sebagai berikut:

Tabel 4.14
Perhitungan Mean *Pre Test* Siswa IVB
(Kelas Kontrol)

Frekuensi	<i>Pre test</i>	
	X	F _x
60	6	360
64	5	320
68	1	68
72	4	288
76	2	152
80	-	-
82	-	-
Jumlah	18	1188

Penjelasan :

$$\text{Mean } \overline{\text{Pre test}}: X = \frac{\sum F_x}{n} = \frac{1188}{18} = 66,00$$

2. Hasil Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test* Kelas IVB

Berikut ini merupakan hasil uji hipotesis nilai *pre test* siswa Kelas IVB SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu didapatkan setelah penerapan metode ceramah yang biasa diterapkan guru pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), sebagai berikut:

Tabel 4.15
Kemampuan *Pre Test* Siswa Kelas IVB

No	X	X ²	x	x ²
1	64	4096	-3,58	12,8164
2	64	4096	-3,58	12,8164
3	72	5184	4,42	19,5364

4	60	3600	-7,58	57,4564
5	72	5184	4,42	19,5364
6	60	3600	-7,58	57,4564
7	72	5184	4,42	19,5364
8	60	3600	-7,58	57,4564
9	64	4096	-3,58	12,8164
10	60	3600	-7,58	57,4564
11	76	5776	8,42	70,8964
12	64	4096	-3,58	12,8164
13	60	3600	-7,58	57,4564
14	68	4624	0,42	0,1764
15	72	5184	4,42	19,5364
16	60	3600	-7,58	57,4564
17	64	4096	-3,58	12,8164
18	76	5776	8,42	70,8964
	1188	78992	-28,92	628,94

Langkah selanjutnya data di atas dibuat standar deviasinya dengan mean rata-rata 66,00. Adapun perhitungannya yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{628,94}{18}} = \sqrt{34,94} = 5,91$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→	Atas/Tinggi
$M + 1.SD = 66,00 + 5,91 = 71,91$	
—————→	Tengah/Sedang
$M - 1.SD = 66,00 - 5,91 = 60,09$	
—————→	Bawah/Rendah

Tabel 4.16
Frekuensi Nilai *Pre Test* Siswa Kelas IVB

No	Nilai <i>Pre Test</i>	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	71,92 ke atas	Atas/tinggi	6	33,33 %

2	60,09 – 71,91	Tengah/sedang	6	33,33 %
3	60,08 ke bawah	Bawah/rendah	6	33,34 %
Jumlah			18	100%

Dari hasil analisis data di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa nilai *pre test* siswa Kelas IVB SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu, yaitu: 6 orang siswa di kelompok atas/tinggi (sebesar 33,33 %), 6 orang siswa di kelompok tengah/sedang (sebesar 33,33 %), dan 6 orang siswa di kelompok bawah/rendah (sebesar 33,34 %).

3. Hasil Nilai *Post Test* Kelas IVB (Kelas Kontrol)

Post test ini dilakukan setelah menerapkan metode ceramah yang biasa diterapkan guru pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Adapun hasil *post test*-nya sebagai berikut

Tabel 4.17
Nilai *Post Test* Kelas IVB
(Kelas Kontrol)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post Test</i>
1	Ahmad Fadhil	72
2	Ananda Mardian Putra B	64
3	Asyifa Zaskia	76
4	Athaya Indri Lutfiah	64
5	Aurel Olivia	76
6	Bayu Gonzales	60
7	Fadil Alfikri	72
8	Gifari Fernanda Tarigan	64
9	Gina Syahmin Moga	72
10	Isrojul Okbilifino	60
11	Khairiyah Farah Riani	80
12	M Naufal Ghalib	72
13	M Raja Suryadi	72
14	M Taqhi Arrahman	76
15	Nazwah Maheswirasani	76
16	Pelangi Cinta Nopandri	68

17	Puspita Sari	68
18	Shezi Anisa Febriani	82
Jumlah		1274

Selanjutnya hasil nilai *post tes* siswa Kelas IVB di atas dimasukkan ke dalam tabel tabulasi frekuensi guna mencari mean rata-rata, sebagai berikut:

Tabel 4.18
Perhitungan Mean *Post Test* Siswa IVB
(Kelas Kontrol)

Frekuensi	<i>Post test</i>	
	X	F _x
60	2	120
64	3	192
68	2	136
72	5	360
76	4	304
80	1	80
82	1	82
Jumlah	18	1274

Penjelasan :

$$\overline{\text{Mean Post test: X}} = \frac{\sum F_x}{n} = \frac{1274}{18} = 70,78$$

4. Hasil Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test* Kelas IVB

Berikut ini merupakan hasil uji hipotesis nilai *post test* siswa Kelas IVB SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yang didapatkan setelah penerapan metode ceramah yang biasa diterapkan guru pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), sebagai berikut:

Tabel 4.19
Kemampuan *Post Test* Siswa Kelas IVB

No	X	X ²	x	x ²
1	72	5184	-0,48	0,2304
2	64	4096	-8,48	71,9104
3	76	5776	3,52	12,3904
4	64	4096	-8,48	71,9104
5	76	5776	3,52	12,3904
6	60	3600	-12,48	155,7504
7	72	5184	-0,48	0,2304
8	64	4096	-8,48	71,9104
9	72	5184	-0,48	0,2304
10	60	3600	-12,48	155,7504
11	80	6400	7,52	56,5504
12	72	5184	-0,48	0,2304
13	72	5184	-0,48	0,2304
14	76	5776	3,52	12,3904
15	76	5776	3,52	12,3904
16	68	4624	-4,48	20,0704
17	68	4624	-4,48	20,0704
18	82	6724	9,52	90,6304
	1274	91884	-30,64	765,27

Langkah selanjutnya data di atas dibuat standar deviasinya dengan mean rata-rata sebesar 70,78 dengan perhitungannya yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{765,27}{18}} = \sqrt{42,52} = 6,52$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + 1.SD = 70,78 + 6,52 = 77,30 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M - 1.SD = 70,78 - 6,52 = 64,26 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.20
Frekuensi Nilai *Post Test* Siswa Kelas IVB

No	Nilai <i>Post Test</i>	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	77,31 ke atas	Atas/tinggi	2	11,11 %
2	64,26 – 77,30	Tengah/sedang	11	61,11 %
3	64,25 ke bawah	Bawah/rendah	5	27,78 %
Jumlah			18	100%

Dari hasil analisis data di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa nilai *post test* siswa Kelas IVB SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu yaitu: 2 orang siswa di kelompok atas/tinggi (sebesar 11,11 %), 11 orang siswa di kelompok tengah/sedang (sebesar 61,11 %), dan 5 orang siswa di kelompok bawah/rendah (sebesar 27,78 %).

D. Analisis Data Penelitian

1. Uji Prasyarat Data

a. Uji normalitas data

Untuk melakukan uji normalitas data variabel terlebih dahulu dilakukan tabulasi skor total. Dari tabulasi nilai *post test*, selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan jumlah kelas interval. Untuk pengujian normalitas dengan Chi Kuadrat ini, jumlah kelas interval ditetapkan = 6. Hal ini sesuai dengan 6 bidang yang ada pada Kurve Normal Baku.

- 2) Menentukan panjang kelas interval.

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}}{6 \text{ (Jumlah kelas interval)}} \\ &= \frac{100 - 60}{6} = 6,67 \text{ (dibulatkan menjadi 7)} \end{aligned}$$

- 3) Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, sekaligus tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat hitung.

Tabel 4.21
Tabel Penolong untuk Pengujian Normalitas Data
Dengan Chi Kuadrat

Interval	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
67 – 73	3	2	1	1	0,5
74 – 80	11	2	9	81	40,5
81 – 87	1	6	-5	25	4,17
88 – 94	2	6	-4	16	2,67
95 – 101	1	2	-1	1	0,5
Jumlah	18	18	0	124	48,3

Keterangan:

f_o = Frekuensi/Jumlah data hasil *posttest*

f_h = Frekuensi yang diharapkan (persentase luas tiap bidang dikalikan dengan n)

$f_o - f_h$ = Selisih data f_o dengan f_h

- 4) Menghitung f_h (frekuensi yang diharapkan)

a) Baris pertama dari atas $13,53 \times 18 = 2,44$ dibulatkan menjadi 2

- b) Baris kedua dari atas $13,53\% \times 18 = 2,44$ dibulatkan menjadi 2
- c) Baris ketiga dari atas $34,13\% \times 18 = 6,14$ dibulatkan menjadi 6
- d) Baris keempat dari atas $34,13\% \times 18 = 6,14$ dibulatkan menjadi 6
- e) Baris kelima dari atas $13,53\% \times 18 = 2,44$ dibulatkan menjadi 2
- 5) Memasukkan harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung $(f_o - f_h)^2$ dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ adalah Chi Kuadrat (X^2) hitung.
- 6) Membandingkan harga Chi Kuadrat Hitung dengan Chi Kuadrat Tabel. Bila harga Chi Kuadrat Hitung lebih kecil dari pada harga Chi Kuadrat Tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal.

Dalam perhitungan ditemukan Chi Kuadrat Hitung 48,3. Selanjutnya harga ini dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel dengan dk (derajat kebebasan) $18-1 = 17$. Berdasarkan Tabel Chi Kuadrat, dapat diketahui bahwa bila $dk = 17$ dan kesalahan yang ditetapkan = 1%, maka harga Chi Kuadrat Tabel = 33,409. Karena harga Chi Kuadrat Hitung (48,3) lebih kecil dari harga Chi Kuadrat Tabel (33,409), maka distribusi data nilai statistik 18 siswa tersebut dapat dinyatakan berdistribusi tidak normal.

b. Uji homogenitas data

Untuk menentukan rumus *t-test*, akan dipilih untuk pengajuan hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sample homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, yaitu:

- 1) Mencari varians S_1^2 yaitu simpangan baku nilai *post test* Kelas IVA, yaitu:

$$\begin{aligned} S_1^2 &= S_1 \times S_1 \\ &= 8,90 \times 8,90 \\ &= 79,21 \end{aligned}$$

- 2) Mencari varians S_2^2 yaitu simpangan baku nilai *post test* Kelas IVB, yaitu:

$$\begin{aligned} S_2^2 &= S_2 \times S_2 \\ &= 6,52 \times 6,52 \\ &= 42,51 \end{aligned}$$

Setelah mencari varians simpangan baku nilai *post test* Kelas IVA dan Kelas IVB, kemudian dihitung varians-nya yaitu:

$$\begin{aligned} F &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\ &= \frac{79,21}{42,51} \\ &= 1,863 \end{aligned}$$

Harga Fhitung perlu dibandingkan dengan Ftabel, dengan dk pembilang (18-1) dan dk penyebut (18-1). Berdasarkan dk pembilang 17 dan dk penyebut 17, dengan taraf kesalahan 5%, maka

harga F_{tabel} adalah 2,11. Karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yaitu $1,86 < 2,11$, maka artinya varians dinyatakan homogen.

2. Uji Hipotesis Data

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) yaitu dengan menggunakan rumus *Separated Varians*, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{80,67 - 70,78}{\sqrt{\frac{79,21}{18} + \frac{42,51}{18}}} \\
 &= \frac{9,89}{\sqrt{4,40 + 2,36}} \\
 &= \frac{9,89}{\sqrt{6,76}} = \frac{9,89}{2,60} = 3,80
 \end{aligned}$$

Nilai t di atas selanjutnya dibandingkan dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 18 + 18 - 2 = 34$. Dengan $dk = 34$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan

sebesar 5%, maka $t\text{-tabel} = 2,02$. Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,80 > 2,02$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, 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), sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁶⁷ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Youtube merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat audio visual yang berbentuk video. *Youtube* merupakan salah satu media sosial dengan situs web yang menyediakan berbagai macam video, mulai dari video clip, film dan sebagainya. *Youtube* merupakan salah satu teknologi media sosial yang telah masuk ke dalam dunia pendidikan (sekolah). *Youtube* sendiri sangat membantu dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan sang pengguna, dimana dalam kegiatan pembelajaran guru bisa memanfaatkan

⁶⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15.

vidio-vidio yang ada untuk keperluan pendidikan dengan melihat berbagai gambar animasi yang bergerak.

Media pembelajaran berupa *youtube* merupakan media yang berasal dari situs *website* atau jejaring sosial. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi vidio. Maka dari itu media dari *youtube* sangat dibutuhkan oleh guru dalam pembelajaran tematik di SD/MI disebabkan karena perilaku siswa sekarang lebih suka melihat vidio dari *youtube*. Seorang pendidik bisa mendownload sebuah vidio yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sifatnya menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.⁶⁸

Penggunaan media pembelajaran berupa video dari *youtube* ini dapat mrningkatkan semangat, motivasi, serta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Itiarani (2019), menunjukkan hasil penelitian bawasannya penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran dapat merangsang kreativitas, semangat, minat, dan motivasi bagi siswa.⁶⁹ Serta penelitian oleh Amalia Rizki Wulandari, dkk (2021) Menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *youtube*, artinya terdapat pengaruh penggunaan media

⁶⁸Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru Anggota IKAPI, 2018), hal. 49.

⁶⁹Itiarani, "Penggunaan Media dari Youtube Sebagai Media dalam Pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung", Skripsi Pendidikan Agama Islam, Fakultas tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2019.

youtube terhadap hasil belajar.⁷⁰ Pada penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

Instrumen pada penelitian ini yaitu soal tes mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) pada Kelas IV. Soal *post test* yang terdiri 25 item soal, peneliti berikan kepada siswa Kelas IV di SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen setelah peneliti menggunakan media sosial *youtube* sebanyak 4 kali pertemuan. Hasil *post test* yang telah diperoleh Kelas IVA (kelas eksperimen) dengan nilai rata-rata sebesar 80,67. Sedangkan hasil *post test* Kelas IVB sebagai kelas kontrol setelah penerapan metode konvensional (ceramah) sebanyak 4 kali pertemuan dengan nilai rata-rata yaitu 70,78.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dibuktikan bahwa penggunaan media sosial *youtube* di Kelas IVA dan penerapan metode ceramah yang biasa diterapkan guru di Kelas IVB pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) diperoleh hasil *post test* Kelas IVA (kelas eksperimen) dengan nilai rata-rata sebesar 80,67 dan hasil *post test* Kelas IVB (kelas kontrol) dengan nilai rata-rata yaitu 70,78 dapat dibuktikan bahwa terdapat

⁷⁰Amalia Rizki Wulandari, dkk. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar", Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 6, 2021.

perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media sosial *youtube* dengan yang menerapkan metode ceramah yang biasa diterapkan guru pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di Kelas IV, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 2,02$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahwa 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 $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 2,02$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu, peneliti memberikan saran-saran, sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah.

Motivasi dari Kepala Sekolah sangat diharapkan untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar dengan melengkapi sarana dan prasarana agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksimal.

2. Guru.

Hendaknya guru dalam menerapkan model pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dengan lebih maksimal

lagi karena berdasarkan hasil penelitian penggunaan media sosial *youtube* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

3. Siswa.

Siswa hendaknya dalam mengikuti proses pembelajaran dapat lebih aktif lagi, baik dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) maupun dalam semua mata pelajaran sehingga hasil dan prestasi belajar siswa meningkat.

4. Peneliti lain

Bagi peneliti berikutnya, semoga penelitian ini dapat menjadi rujukan dan pengembangan penelitian yang akan dilakukan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

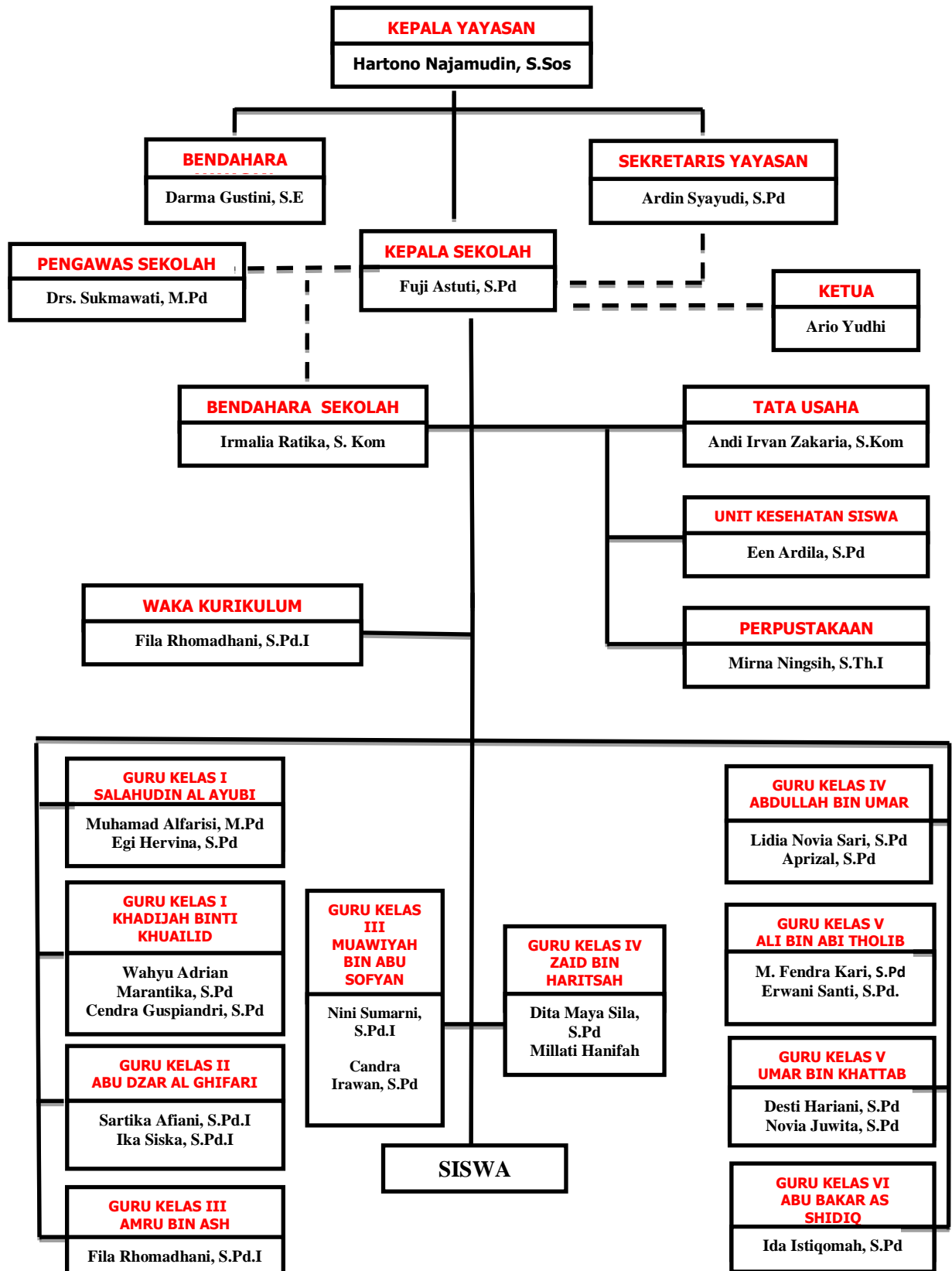
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asra, Abuzar. dkk. 2016. *Pengantar Statistika I: Panduan Bagi Pengajar dan Mahasiswa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Winda. 2019. *Eksperimentasi Penggunaan Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTSN 10 Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Darmawan, Deni. 2013. *Pendidikan Teknologi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanti, dkk. 2018. *Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Ketereampilan di SD*. 1(3)
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzan. 2016. *Pengantar Sistem Administrasi Pendidikan "Teori dan Praktik"*. Yogyakarta: UII Press.
- Hidayati, Nur Isnainy, dkk. 2021. *Pengaruh Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 5 (5)
- Huwaidah, Anisa Isnaini. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mapel SBdP di SDN 1 Nologaten Ponorogo*. Skripsi. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
- Itiarani. *Penggunaan Media dari Youtube Sebagai Media dalam Pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Fakultas tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
- Iwantara, I Wayan, dkk. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Vidio Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Program Studi IPA. 4

- Kamhar, Muhammad Yusi, Erma Lestari. 2019. *Pemanfaatan Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 1 (2): 4
- Khodijah, Nyanyu. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. 2018. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Leo, Sutanto. 2013. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*. Jakarta: Erlangga.
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran Tematik di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru Anggota IKAPI.
- Maryanti, Rini. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mapel SBdP Pada Siswa Kelas IV SD 74 Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
- Mujiyanto, Haryadi. 2019. *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar*. Jurnal Komunikasi dan Hasil Penelitian. 5 (1)
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nita, Cicilia Ika Rahayu. *Pengembangan Media Paspop pada Materi SBdP di SD Kecamatan Jabung*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar. 4 (1): 164.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03 (01): 176
- Pamadhi, Hadjar. dkk. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permana W, Irfan Setia, dkk. 2020. *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mapel PAI*. Jurnal Pendidikan. 14 (1): 105
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Salim, Syahrums. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapusaka Media.
- Sandu, dkk. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses BelajarMengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukani. *Manfaat Youtube Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif, Menarik dan Menyenangkan*. Diunduh di<http://guraru.org/guru-berbagi/memanfaatkan-youtube-sebagai-media-pembelajaran-yang-menarik-interaktif-dan-menyenangkan/> pada tanggal 30 Januari 2020.
- Sukiman. *Pengembangan MediaPembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Supriyono. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2 (1)
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatifdan Pengembangannya* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Usman, Moh Uzer. 2012. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wati, Ruja, Wahyu Iskandar. 2020. *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD*. 7 (3): 2
- Wulandari, Amalia Rizki, dkk. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 3(6)

**L
A
M
P
I
R
A
N**

**STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH
SDIT AL-QISWAH BENGKULU
TAHUN AJARAN**



SILABUS SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV

Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 3 : Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel. 4.4 Membuat karya kolase,	3.4.1 Memahami apa yang dimaksud dengan kolase dan montase. 3.4.2 Memahami	<ul style="list-style-type: none">• Karya seni rupa teknik tempel.• Karya seni kolase montase.	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengarahkan siswa tentang keragaman seni yang ada di Indonesia.• Dengan	<ul style="list-style-type: none">• Sikap: Penilaian terhadap sikap tanggng	4 x Pertemuan (2 x 35 Menit)	<ul style="list-style-type: none">• Buku Guru• Buku Siswa

	montase.	alat dan bahan serta teknik yang digunakan dalam pembuatan kolase dan montase. 3.4.3 Memahami perbedaan antara karya kolase dan montase.		berdiskusi, siswa mampu mengetahui perbedaan dari seni montase, kolase dan montase. <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan kembali tentang seni montase dan kolase. • Siswa secara berkelompok membuat karya seni montase dan kolase. • Setelah selesai membuat seni montase dan kolase, siswa maju ke depan kelas sambil menunjukkan 	jawab anak-anak dalam mengumpulkan tugas. <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan: Mengerjakan tugas Latihan yang diberikan guru tentang karya seni kolase dan montase. 		<ul style="list-style-type: none"> • Internet (<i>youtube</i>) • Lingkungan
--	----------	---	--	---	---	--	---

				<p>hasil karya mereka.</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi beberapa pertanyaan untuk mengingatkan kembali tentang seni kolase dan montase.• Siswa secara berkelompok membuat karya seni kolase dan montase			
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Lidia Novia Sari, S. Pd

Bengkulu, Juni 2021

Peneliti

Denti Winarti
NIM. 1711240012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Fuji Astuti, S. Pd
NIPY. 19920225 201907 02 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Kelas Eksperimen)

Satuan Pendidikan : SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu
Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)
Tema 7 : IndahNya Keberagaman di Negeriku
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Materi : Karya Seni Rupa Teknik Tempel
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.1 Memahami apa yang dimaksud dengan kolase dan montase. 3.4.2 Memahami alat dan bahan serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan kolase dan montase. 3.4.3 Memahami perbedaan antara karya kolase dan montase.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati video pembelajaran yang diberikan guru, siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan kolase dan montase.
- Setelah mencermati video yang diberikan guru siswa mampu menentukan alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membuat karya seni kolase dan montase.
- Dengan mencermati kembali penjelasan guru siswa mampu memahami teknik pembuatan kolase dan montase.
- Dengan mencermati kembali penjelasan guru siswa mampu memahami perbedaan kolase dan montase.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Karya seni rupa teknik tempel
- Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Mandiri, Nasionalis, Gotong Royong, dan Integritas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (Orientasi)▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari serta kaitannya dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)▪ Sebelumnya guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan segala hal berkaitan dengan kebutuhan dalam pembelajaran.	15 Menit
Inti	Pertemuan I : <ul style="list-style-type: none">▪ Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari tentang "Karya Seni Teknik Tempel"▪ Guru membuka situs <i>website youtube</i> "Karya seni kolase dan montase".▪ Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan video yang disajikan di depan peserta didik.▪ Siswa mengamati video pembelajaran yang disajikan guru.▪ Siswa dipandu untuk memahami konsep karya seni kolase.▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang membuat karya seni kolase.▪ Setelah mendengarkan siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dari kolase. Pertemuan II:	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka situs <i>website youtube</i> “Karya seni kolase dan montase”. ▪ Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan video yang disajikan di depan peserta didik. ▪ Siswa mengamati video pembelajaran yang disajikan guru. ▪ Siswa dipandu untuk memahami konsep karya seni montase. ▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang membuat karya seni montase. ▪ Setelah mendengarkan siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dari montase. <p>Pertemuan III:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka situs <i>website</i> tentang “karya seni Teknik tempel kolase dan montase” ▪ Guru menayangkan video tentang pembuatan kolase dan montase. ▪ Siswa memperhatikan contoh gambar dan cara pembuatan kolase dan montase pada video. ▪ Guru menjelaskan tentang alat, bahan dan teknik pembuatan karya seni kolase dan montase ▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang alat, bahan dan teknik pembuatan kolase dan montase. ▪ Siswa berdiskusi dengan teman tentang teknik pembuatan karya seni kolase dan montase serta hal yang harus diperhatikan dalam pembuatannya. ▪ Siswa memperhatikan benda alam dan bekas yang bisa digunakan dalam membuat kolase dan montase. ▪ Siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dalam pembuatan kolase dan montase. <p>Pertemuan IV:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka situs <i>website</i> tentang “karya seni Teknik tempel kolase dan montase” ▪ Guru membuka video tentang perbedaan kolase dan montase. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa memperhatikan sebuah video tentang perbedaan karya seni kolase dan montase. ▪ Guru menjelaskan secara rinci tentang perbedaan karya seni kolase dan montase. ▪ Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang perbedaan karya seni kolase dan montase. ▪ Siswa menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dari karya seni kolase dan montase. ▪ Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa. ▪ Siswa memahami penjelasan dari guru tentang hal-hal yang belum dipahami secara bersama-sama 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar. ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing siswa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	10 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber :

Buku Pedoman Guru dan siswa Tema : *Indahnya Keberagaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

- Media Pembelajaran:

Vidio Pembelajaran yang bersumber dari Media Sosial *Youtube*.

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Sainifik
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Rubrik Penilaian Kolase dan Montase (SBdP)

Kriteria	Perlu Berlatih lagi	Cukup Bagus	Bagus Sekali
Desain	Seluruh bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. 3)	Sebagian besar bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (2)	Sedikit bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (1)
Bahan	Menggunakan sedikitnya 4 jenis bahan alam. (3)	menggunakan 3 jenis bahan alam. (2)	menggunakan 2 jenis bahan alam. (1)

2. Penilaian sikap teliti, kreatif, rasa ingin tahu.

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

M
Mengetahui,
Guru Kelas IV

Millati Hanifah, S. Pd

e
n
g
t
a

Bengkulu, Juni 2021
Peneliti

Denti Winarti
NIM. 1711240012

hui,

Kepala Sekolah

Fuji Astuti, S. Pd
NIPY. 19920225 201907 02 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Kontrol)

Satuan Pendidikan : SD IT Al-Qiswah Kota Bengkulu
Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)
Tema 7 : Indah nya Keberagaman di Negeriku
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Materi : Karya Seni Rupa Teknik Tempel
Alokasi Waktu : 4 x Pertemuan (2 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.1 Memahami apa yang dimaksud dengan kolase dan montase. 3.4.2 Memahami alat dan bahan serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan kolase dan montase. 3.4.3 Memahami perbedaan antara karya kolase dan montase.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati penjelasan guru siswa mampu memahami karya seni rupa teknik tempel kolase dan montase.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mengetahui alat dan bahan yang digunakan dalam membuat kolase dan montase.
- Dengan mencermati kembali penjelasan guru siswa mampu memahami teknik pembuatan kolase dan montase.
- Dengan menyimak penjelasan guru siswa mampu memahami perbedaan antara kolase dan montase.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membuat karya seni rupa teknik tempel

- Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ▪ Sebelum memulai pembelajaran, guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan apa saja yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. 	15 menit
Inti	<p>Pertemuan I:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati penjelasan guru tentang karya seni rupa teknik tempel kolase. ▪ Siswa dipandu untuk memahami konsep karya seni kolase. ▪ Siswa memperhatikan contoh gambar kolase yang diberikan guru. ▪ Setelah memperhatikan gambar siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dari kolase. ▪ Siswa berdiskusi dengan teman tentang konsep karya seni kolase. ▪ Guru menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang tidak dipahami dari karya seni kolase. <p>Pertemuan II:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati penjelasan guru tentang karya seni rupa teknik tempel montase. ▪ Siswa dipandu untuk memahami konsep karya seni montase. ▪ Siswa memperhatikan contoh gambar montase yang diberikan guru. ▪ Setelah memperhatikan gambar siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dari montase. 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berdiskusi dengan teman tentang konsep karya seni montase. ▪ Guru menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang tidak dipahami dari karya seni montase. <p>Pertemuan III:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan kepada siswa tentang alat, bahan serta teknik pembuatan kolase dan montase. ▪ Siswa memperhatikan benda yang bisa digunakan dalam membuat kolase dan montase. ▪ Guru menjelaskan tentang benda alam dan buatan dalam pembuatan kolase dan montase. ▪ Siswa memperhatikan benda alam dan bahan bekas yang bisa digunakan dalam membuat kolase dan montase. ▪ Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang pembuatan kolase dan montase. ▪ Guru meminta siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami dalam pembuatan kolase dan montase. <p>Pertemuan IV:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjeaskan tentang perbedaan karya seni kolase dan montase. ▪ Siswa mendengarkan materi penjelasan guru tentang perbedaan karya seni kolase dan montase. ▪ Guru membimbing siswa untuk membuat salah satu karya seni rupa teknik tempel. ▪ Guru kemudian memberikan sketsa gambar untuk membuat karya seni rupa teknik tempel. ▪ Siswa mencoba membuat salah satu karya seni teknik tempel. ▪ Guru membimbing siswa membedakan anantara kolase dan montase. ▪ Guru Bersama dengan siswa membedakan gambar hasil karya siswa antara, kolase dan montase. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. ▪ Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk 	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan evaluasi tentang materi karya seni rupa teknik tempel. ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing siswa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keberagaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : 4 *Indahnya Keberagaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Kertas sketsa gambar

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Rubrik Penilaian Kolase/Montase. (SBdP)

Kriteria	Perlu Berlatih lagi	Cukup Bagus	Bagus Sekali
Desain	Seluruh bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (3)	Sebagian besar bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (2)	Sedikit bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (1)
Bahan	Menggunakan sedikitnya 4 jenis bahan alam. (3)	menggunakan 3 jenis bahan alam. (2)	menggunakan 2 jenis bahan alam. (1)

2. Penilaian sikap teliti, kreatif, rasa ingin tahu.

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

M

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Lidia Novia Sari, S. Pd

e
n
g
t
a

Bengkulu, Juni 2021
Peneliti

Denti Winarti
NIM. 1711240012

hui,

Kepala Sekolah

Fuji Astuti, S. Pd
NIPY. 19920225 201907 02 2 002

LEMBAR SOAL (UJI COBA)

Nama :

Kelas :

Isilah Soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang dianggap paling benar !

1. Sebuah karya seni rupa yang menempel bahan-bahan ke atas kertas disebut....
 - a. Karya seni lukis
 - b. Karya seni kriya
 - c. Karya seni teknik tempel
 - d. Karya seni arsitektur

2. Bahan alam yang dapat digunakan untuk membuat kolase adalah
 - a. Biji jagung
 - b. Plastik
 - c. Manik-manik
 - d. Lilin

3. Saat merangkai montase kita perlu untuk memperhatikan...
 - a. Komposisi dan keserasian gambar
 - b. Jenis majalah yang akan digunakan
 - c. Jenis perekat yang akan digunakan
 - d. Jumlah gambar yang akan dipotong

4. Montase dibuat dengan teknik
 - a. memulas
 - b. menempel
 - c. Ukir
 - d. Pahat

5. Kolase adalah karya seni tempel pada
 - a. Guci
 - b. Tembok
 - c. Permukaan gambar
 - d. Vas

6. Kolase adalah karya seni yang dibuat dengan....
 - a. Menempelkan gambar-gambar yang sudah jadi
 - b. Menempelkan paduan aneka bahan pada permukaan gambar
 - c. Menempelkan potongan-potongan bahan yang kecil dan sejenis
 - d. Menempelkan suatu bentuk bahan dari kain.

7. Langkah pertama dalam pembuatan kolase adalah.....

- a. Menyiapkan bahan
 - b. Menempelkan lem
 - c. Memotong bahan
 - d. Menebali sketsa
8. Bahan yang tidak dapat digunakan untuk membuat kolase adalah
- a. Daun kering
 - b. Kertas warna
 - c. Kedelai
 - d. Tanah liat
9. Salah satu contoh karya seni yang dibuat dengan teknik tempel adalah
- a. Lukisan
 - b. Kolase
 - c. Patung
 - d. Arca
10. Kedelai merupakan salah satu materi untuk menciptakan karya kolase yang merupakan materi.....
- a. Alami
 - b. Buatan
 - c. Tambahan
 - d. Tiruan
11. Bahan yang sering digunakan untuk menempelkan biji-bijian pada media kertas adalah....
- a. Lem
 - b. Air
 - c. Nasi
 - d. Cat
12. Berikut ini bahan yang bisa digunakan untuk membuat karya seni kolase adalah
- a. Kertas origami dan koran
 - b. Jagung dan padi
 - c. Majalah pendidikan dan majalah anak
 - d. Cat dan buku gambar
13. Montase merupakan karya seni
- a. 2 atau 3 dimensi
 - b. 3 atau 4 dimensi
 - c. 4 atau 5 dimensi
 - d. 2 atau 4 dimensi
14. Berikut ini bahan yang tidak dapat digunakan untuk membuat montase adalah
- a. Koran bekas

- b. Majalah bekas
 - c. Bungkus makanan ringan
 - d. Baju bekas
15. Berikut ini sumber bahan yang sering digunakan untuk membuat montase adalah
- a. Padi, jangung, dan daun-daunan
 - b. Buku merah dan buku biru
 - c. Batu, kaca dan dedaunan
 - d. Majalah anak dan majalah Pendidikan
16. Menempelkan sebuah materi seperti biji-bijian atau lidi pada sebuah lukisan sebaiknya menggunakan
- a. Staples
 - b. Lem
 - c. Paku
 - d. Air
17. Karya seni kolase atau montase yang telah kita buat dapat kita manfaatkan untuk...
- a. Pajangan berupa hiasan
 - b. Jual untuk menghasilkan uang
 - c. Simpan dalam lemari agar tidak rusak
 - d. Buang ditempat sampah
18. Seni menggabungkan gambar hasil guntingan pada majalah atau koran disebut....
- a. Kolase
 - b. Montase
 - c. Lukisan
 - d. Mozaik.
19. Karya seni kolase dan montase merupakan karya seni rupa dengan.....
- a. Menggunakan teknik tempel
 - b. Menggunakan teknik pahat
 - c. Menggunakan teknik jahit
 - d. Menggunakan teknik potong
20. Perbedaan karya seni kolase dan montase terletak pada....
- a. Bahan yang digunakan
 - b. Teknik yang digunakan
 - c. Perekat yang digunakan
 - d. Permukaan gambar yang digunakan
21. Karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan bahan dari biji-bijian disebut...
- a. Montase
 - b. Mozaik

- c. Kolase
 - d. Lukisan
22. Berikut ini yang tidak termasuk bahan alam untuk membuat karya kolase adalah
- a. Biji-bijian
 - b. Lidi
 - c. Daun kering
 - d. Manik-manik
23. Kolase adalah karya seni yang dibuat dengan....
- a. Menempelkan gambar-gambar yang sudah jadi
 - b. Menempelkan paduan aneka bahan pada permukaan gambar
 - c. Menempelkan potongan-potongan bahan yang kecil dan sejenis
 - d. Menempelkan suatu bentuk bahan dari kain.
24. Persamaan karya seni kolase dan montase ialah....
- a. Menggunakan teknik potong
 - b. Menggunakan teknik pahat
 - c. Menggunakan teknik tempel
 - d. Menggunakan teknik jahit
25. Karya seni yang merupakan gabungan dari beberapa gambar yang sudah jadi disebut dengan....
- a. Montase
 - b. Mozaik
 - c. Kolase
 - d. Lukisan
26. Gambar montase yang diterapkan dengan gambar lainnya akan menghasilkan....
- a. Mozaik
 - b. Gambar baru
 - c. Sketsa
 - d. Ilustrasi
27. Karya seni dengan teknik menempel biji-bijian disebut
- a. Meronce
 - b. Kolase
 - c. Menempel
 - d. Melukis
28. Perhatikan gambar berikut !



Gambar di atas merupakan karya seni berupa

- a. Kolase
- b. Montase
- c. Mozaik
- d. Aplikasi

29. Daun kering merupakan contoh bahan

- a. Buatan
- b. Alami
- c. Tiruan
- d. Dedaunan

30. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar di atas termasuk dalam jenis gambar karya seni rupa.....

- a. Kolase
- b. Montase
- c. Mozaik
- d. Lukisan

LEMBAR SOAL TES

Nama :

Kelas :

Isilah Soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang dianggap paling benar !

1. Sebuah karya seni rupa yang menempel bahan-bahan ke atas kertas disebut....
 - a. Karya seni lukis
 - b. Karya seni kriya
 - c. Karya seni teknik tempel
 - d. Karya seni arsitektur

2. Bahan alam yang dapat digunakan untuk membuat kolase adalah
 - a. Biji jagung
 - b. Plastik
 - c. Manik-manik
 - d. Lilin

3. Saat merangkai montase kita perlu untuk memperhatikan...
 - a. Komposisi dan keserasian gambar
 - b. Jenis majalah yang akan digunakan
 - c. Jenis perekat yang akan digunakan
 - d. Jumlah gambar yang akan dipotong

4. Kolase adalah karya seni tempel pada
 - a. Guci
 - b. Tembok
 - c. Permukaan gambar
 - d. Vas

5. Kolase adalah karya seni yang dibuat dengan....
 - a. Menempelkan gambar-gambar yang sudah jadi
 - b. Menempelkan paduan aneka bahan pada permukaan gambar
 - c. Menempelkan potongan-potongan bahan yang kecil dan sejenis
 - d. Menempelkan suatu bentuk bahan dari kain.

6. Langkah pertama dalam pembuatan kolase adalah.....
 - a. Menyiapkan bahan
 - b. Menempelkan lem
 - c. Memotong bahan
 - d. Menebali sketsa

7. Bahan yang tidak dapat digunakan untuk membuat kolase adalah

- a. Daun kering
 - b. Kertas warna
 - c. Kedelai
 - d. Tanah liat
8. Salah satu contoh karya seni yang dibuat dengan teknik tempel adalah
- a. Lukisan
 - b. Kolase
 - c. Patung
 - d. Arca
9. Kedelai merupakan salah satu materi untuk menciptakan karya kolase yang merupakan materi.....
- a. Alami
 - b. Buatan
 - c. Tambahan
 - d. Tiruan
10. Bahan yang sering digunakan untuk menempelkan biji-bijian pada media kertas adalah....
- a. Lem
 - b. Air
 - c. Nasi
 - d. Cat
11. Berikut ini bahan yang bisa digunakan untuk membuat karya seni kolase adalah
- a. Kertas origami dan Koran
 - b. Jagung dan padi
 - c. Majalah pendidikan dan majalah anak
 - d. Cat dan buku gambar
12. Montase merupakan karya seni
- a. 2 atau 3 dimensi
 - b. 3 atau 4 dimensi
 - c. 4 atau 5 dimensi
 - d. 2 atau 4 dimensi
13. Berikut ini bahan yang tidak dapat digunakan untuk membuat montase adalah
- a. Koran bekas
 - b. Majalah bekas
 - c. Bungkus makanan ringan
 - d. Baju bekas
14. Berikut ini sumber bahan yang sering digunakan untuk membuat montase adalah
- a. Padi, jagung, dan daun-daunan

- b. Buku merahan dan buku biru
 - c. Batu, kaca dan dedaunan
 - d. Majalah anak dan majalah Pendidikan
15. Karya seni kolase atau montase yang telah kita buat dapat kita manfaatkan untuk...
- a. Pajangan berupa hiasan
 - b. Jual untuk menghasilkan uang
 - c. Simpan dalam lemari agar tidak rusak
 - d. Buang ditempat sampah
16. Seni menggabungkan gambar hasil guntingan pada majalah atau koran disebut....
- a. Kolase
 - b. Montase
 - c. Lukisan
 - d. Mozaik.
17. Karya seni kolase dan montase merupakan karya seni rupa dengan.....
- a. Menggunakan teknik temple
 - b. Menggunakan teknik pahat
 - c. Menggunakan teknik jahit
 - d. Menggunakan teknik potong
18. Perbedaan karya seni kolase dan montase terletak pada....
- a. Bahan yang digunakan
 - b. Teknik yang digunakan
 - c. Perekat yang digunakan
 - d. Permukaan gambar yang digunakan
19. Karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan bahan dari biji-bijian disebut...
- a. Montase
 - b. Mozaik
 - c. Kolase
 - d. Lukisan
20. Kolase adalah karya seni yang dibuat dengan....
- a. Menempelkan gambar-gambar yang sudah jadi
 - b. Menempelkan paduan aneka bahan pada permukaan gambar
 - c. Menempelkan potongan-potongan bahan yang kecil dan sejenis
 - d. Menempelkan suatu bentuk bahan dari kain.
21. Persamaan karya seni kolase dan montase ialah....
- a. Menggunakan teknik potong
 - b. Menggunakan teknik pahat
 - c. Menggunakan teknik temple

d. Menggunakan teknik jahit

22. Karya seni yang merupakan gabungan dari beberapa gambar yang sudah jadi disebut dengan....

- a. Montase
- b. Mozaik
- c. Kolase
- d. Lukisan

23. Karya seni dengan teknik menempel biji-bijian disebut

- a. Meronce
- b. Kolase
- c. Menempel
- d. Melukis

24. Perhatikan gambar berikut !



Gambar di atas merupakan karya seni berupa

- a. Kolase
- b. Montase
- c. Mozaik
- d. Aplikasi

25. Daun kering merupakan contoh bahan

- a. Buatan
- b. Alami
- c. Tiruan
- d. Dedaunan

KUNCI JAWABAN SOAL (UJI COBA)

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 16. D |
| 2. A | 17. A |
| 3. A | 18. B |
| 4. B | 19. A |
| 5. C | 20. A |
| 6. C | 21. C |
| 7. A | 22. B |
| 8. B | 23. B |
| 9. A | 24. C |
| 10. A | 25. B |
| 11. D | 26. D |
| 12. B | 27. A |
| 13. D | 28. A |
| 14. A | 29. C |
| 15. D | 30. B |

KUNCI JAWABAN SOAL TES

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 16. B |
| 2. A | 17. A |
| 3. A | 18. A |
| 4. C | 19. C |
| 5. C | 20. B |
| 6. A | 21. C |
| 7. B | 22. B |
| 8. A | 23. A |
| 9. A | 24. A |
| 10. D | 25. B |
| 11. B | |
| 12. D | |
| 13. A | |
| 14. D | |
| 15. A | |

**Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas IVA
(Kelas Eksperimen)**

No.	Nama Siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Ahmad Fadhil	72	92
2	Ananda Mardian Putra B	64	72
3	Asyifa Zaskia	72	80
4	Athaya Indri Lutfiah	60	80
5	Aurel Olivia	68	76
6	Bayu Gonzales	80	92
7	Fadil Alfikri	72	80
8	Gifari Fernanda Tarigan	80	100
9	Gina Syahmin Moga	60	72
10	Isrojul Okbilifino	68	80
11	Khairiyah Farah Riani	68	76
12	M Naufal Ghalib	60	80
13	M Raja Suryadi	64	80
14	M Taqhi Arrahman	76	84
15	Nazwah Maheswirasani	64	80
16	Pelangi Cinta Nopandri	60	72
17	Puspita Sari	68	80
18	Shezi Anisa Febriani	60	76
Jumlah		1216	1452

**Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas IVB
(Kelas Kontrol)**

No.	Nama Siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Aisyah Dia Andini	64	72
2	Bilqis Naura Rayani	64	64
3	Daffa Azka	72	76
4	Farhan Aziz Alfatih	60	64
5	Kanaya Adiva Humairah	72	76
6	Kheysha Ainun Nissa	60	60
7	M VarchaVirjatullah	72	72
8	M Bryan Wijaya	60	64
9	M Dzaky Al-fath	64	72
10	M Fadhil Apriliawan	60	60
11	M Luthfi	76	80
12	M Mujmiul Hakil Yakin	64	72
13	Mutia Syahputri Novianti	60	72
14	Rafqi Alian Dani	68	76
15	Rasky Praja Muda	72	76
16	Salwa Nurfifian	60	68
17	Sheza Anisa Pebriani	64	68
18	Sayyidatul Aisyah Algamar	76	82
Jumlah		1188	1274

Tabulasi Perhitungan Angka Indeks Korelasi
“r” Product Moment $r = \frac{11}{22}$ Uji Reliabilitas

SISWA	SKOR ITEM		XY	X ²	Y ²
	X	Y			
1	8	12	96	64	144
2	7	9	63	49	81
3	4	3	12	16	9
4	12	13	156	144	169
5	12	13	156	144	169
6	11	11	121	121	121
7	11	13	143	121	169
8	11	14	154	121	196
9	12	13	156	144	169
10	12	13	156	144	169
11	11	13	143	121	169
12	9	11	99	81	121
13	12	13	156	144	169
14	12	12	144	144	144
15	11	13	143	121	169
16	10	13	130	100	169
17	8	11	88	64	121
18	9	13	117	81	169
19	13	13	169	169	169
20	14	11	154	196	121
21	12	12	144	144	144
22	3	3	9	9	9
23	13	12	156	169	144
24	13	12	156	169	144
25	13	12	156	169	144
26	12	13	156	144	169
27	8	12	96	64	144
28	5	10	50	25	100
N=28	X=288	Y=323	$\sum XY=3479$	$\sum X^2=3182$	$\sum Y^2=3915$

Hasil Uji Validitas Soal Tes secara Keseluruhan

No	Item Soal	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	1	0,765	0,381	Valid
2	2	0,765	0,381	Valid
3	3	0,753	0,381	Valid
4	4	0,302	0,381	Tidak Valid
5	5	0,765	0,381	Valid
6	6	0,765	0,381	Valid
7	7	0,753	0,381	Valid
8	8	0,705	0,381	Valid
9	9	0,753	0,381	Valid
10	10	0,705	0,381	Valid
11	11	0,705	0,381	Valid
12	12	0,895	0,381	Valid
13	13	0,785	0,381	Valid
14	14	0,785	0,381	Valid
15	15	0,518	0,381	Valid
16	16	0,314	0,381	Tidak Valid
17	17	0,753	0,381	Valid
18	18	0,696	0,381	Valid
19	19	0,785	0,381	Valid
20	20	0,753	0,381	Valid
21	21	0,785	0,381	Valid
22	22	0,320	0,381	Tidak Valid
23	23	0,785	0,381	Valid
24	24	0,785	0,381	Valid
25	25	0,895	0,381	Valid
26	26	0,290	0,381	Tidak Valid
27	27	0,705	0,381	Valid
28	28	0,895	0,381	Valid
29	29	0,335	0,381	Tidak Valid
30	30	0,705	0,381	Valid

Keterangan :

- Jumlah soal tes = 25 soal
- Jumlah siswa yang mengerjakan soal tes = 18 siswa
- Angka 1 menunjukkan jawaban soal poin (a)
- Angka 2 menunjukkan jawaban soal poin (b)
- Angka 3 menunjukkan jawaban soal poin (c)
- Angka 4 menunjukkan jawaban soal poin (d)

Tabulasi Skor Nilai *Post Test*
Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Kelas IVA (Kelas Eksperimen)

No	Item Soal Post Test Nomor																									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	92
2	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	72
3	3	4	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	80
4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	4	2	2	4	2	4	4	3	3	80
5	4	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	76
6	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	92
7	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	80
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	100
9	4	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	72
10	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	2	4	2	4	3	4	3	80
11	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	2	3	76
12	4	4	4	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	80
13	4	3	3	3	4	4	4	2	2	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	80
14	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	4	3	3	4	84
15	3	4	4	4	3	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	80
16	2	3	4	3	3	4	2	2	2	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	2	72
17	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	80
18	4	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	76
																									1452	

Keterangan :

- Jumlah soal tes = 25 soal
- Jumlah siswa yang mengerjakan soal tes = 18 siswa
- Angka 1 menunjukkan jawaban soal poin (a)
- Angka 2 menunjukkan jawaban soal poin (b)
- Angka 3 menunjukkan jawaban soal poin (c)
- Angka 4 menunjukkan jawaban soal poin (d)

Tabulasi Skor Nilai *Pre Test*
Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Kelas IVB (Kelas Kontrol)

No	Item Soal Pre Test Nomor																									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	3	4	3	3	4	2	2	2	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	2	72
2	2	1	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	60
3	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64
4	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64
5	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	72
6	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	60
7	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64
8	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	60
9	4	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	72
10	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	60
11	4	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	76
12	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64
13	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	60
14	2	2	3	3	3	4	4	4	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	68
15	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	1	4	72
16	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	60
17	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64
18	4	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	76
																									1188	

Keterangan :

- Jumlah soal tes = 25 soal
- Jumlah siswa yang mengerjakan soal tes = 18 siswa
- Angka 1 menunjukkan jawaban soal poin (a)
- Angka 2 menunjukkan jawaban soal poin (b)
- Angka 3 menunjukkan jawaban soal poin (c)
- Angka 4 menunjukkan jawaban soal poin (d)

Keterangan :

- Jumlah soal tes = 25 soal
- Jumlah siswa yang mengerjakan soal tes = 18 siswa
- Angka 1 menunjukkan jawaban soal poin (a)
- Angka 2 menunjukkan jawaban soal poin (b)
- Angka 3 menunjukkan jawaban soal poin (c)
- Angka 4 menunjukkan jawaban soal poin (d)

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

tepat
kebasaran.

TABEL VI
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

Baris atas untuk 5%

Baris bawah untuk 1%

V ₂ = dk Penyebut	V ₁ = dk pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254
2	4,052	4,999	5,403	5,625	5,754	5,859	5,928	5,981	6,022	6,056	6,082	6,106	6,142	6,169	6,208	6,234	6,258	6,286	6,302	6,323	6,334	6,352	6,361	6,366
3	18,51	19,00	19,16	19,25	19,30	19,33	19,36	19,37	19,38	19,39	19,4	19,41	19,42	19,43	19,44	19,45	19,46	19,47	19,47	19,48	19,49	19,49	19,50	19,50
4	98,48	99,00	99,17	99,25	99,30	99,33	99,34	99,36	99,38	99,40	99,41	99,42	99,43	99,44	99,45	99,46	99,47	99,48	99,48	99,49	99,49	99,49	99,50	99,50
5	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,66	8,64	8,62	8,60	8,58	8,57	8,56	8,54	8,54	8,53
6	34,12	30,81	29,46	28,71	28,24	27,91	27,67	27,49	27,34	27,23	27,13	27,05	26,92	26,83	26,89	26,60	26,50	26,41	26,35	26,27	26,23	26,18	26,14	26,12
7	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,95	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,71	5,70	5,68	5,66	5,65	5,64	5,63
8	21,20	18,00	16,69	15,98	15,52	15,21	14,98	14,80	14,66	14,54	14,45	14,37	14,24	14,15	14,02	13,93	13,83	13,74	13,69	13,61	13,57	13,52	13,48	13,46
9	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,46	4,44	4,42	4,40	4,38	4,37	4,36
10	16,26	13,27	12,06	11,39	10,97	10,67	10,45	10,27	10,15	10,06	9,98	9,89	9,77	9,68	9,55	9,47	9,38	9,29	9,24	9,17	9,13	9,07	9,04	9,02
11	5,98	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,96	3,92	3,87	3,84	3,81	3,77	3,75	3,72	3,71	3,69	3,68	3,67
12	13,74	10,92	9,78	9,15	8,75	8,47	8,26	8,10	7,98	7,87	7,79	7,72	7,60	7,52	7,38	7,31	7,23	7,14	7,09	7,02	6,98	6,94	6,90	6,88
13	5,59	4,74	4,35	4,14	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,51	3,49	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23
14	12,25	9,55	8,45	7,85	7,46	7,19	7,00	6,84	6,71	6,62	6,54	6,47	6,35	6,27	6,15	6,07	5,98	5,90	5,85	5,78	5,75	5,70	5,67	5,65
15	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,34	3,31	3,28	3,23	3,20	3,15	3,12	3,08	3,05	3,03	3,00	2,98	2,95	2,94	2,93
16	11,26	8,65	7,59	7,01	6,63	6,37	6,19	6,03	5,91	5,82	5,74	5,67	5,56	5,48	5,36	5,28	5,20	5,11	5,06	5,00	4,96	4,91	4,88	4,86
17	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,82	2,80	2,77	2,76	2,73	2,72	2,71
18	10,56	8,02	6,99	6,42	6,06	5,80	5,62	5,47	5,35	5,26	5,18	5,11	5,00	4,92	4,80	4,73	4,64	4,56	4,51	4,45	4,41	4,36	4,33	4,31
19	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,58	2,55	2,54
20	10,04	7,56	6,55	5,99	5,64	5,39	5,21	5,06	4,95	4,85	4,78	4,71	4,60	4,52	4,41	4,33	4,25	4,17	4,12	4,05	4,01	3,96	3,93	3,91
21	4,84	3,96	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,45	2,42	2,41	2,40
22	9,65	7,20	6,22	5,67	5,32	5,07	4,88	4,74	4,63	4,54	4,46	4,40	4,29	4,21	4,10	4,02	3,94	3,86	3,80	3,74	3,70	3,65	3,62	3,60

V _r = dk Penyetub	V _i = dk pemalang																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0		
12	4,75	3,68	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30		
13	9,33	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,56	3,49	3,46	3,41	3,38	3,36		
14	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,30	2,28	2,24	2,22	2,21		
15	9,07	6,71	5,74	5,20	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,85	3,78	3,67	3,59	3,51	3,42	3,37	3,30	3,27	3,21	3,18	3,16		
16	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13		
17	8,86	6,51	5,56	5,03	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,70	3,62	3,51	3,43	3,34	3,26	3,21	3,14	3,11	3,06	3,02	3,00		
18	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07		
19	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,56	3,48	3,36	3,29	3,20	3,12	3,07	3,00	2,97	2,92	2,89	2,87		
20	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01		
21	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,61	3,55	3,45	3,37	3,25	3,18	3,10	3,01	2,96	2,89	2,86	2,80	2,77	2,75		
22	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96		
23	8,40	6,11	5,18	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,45	3,35	3,27	3,16	3,08	3,00	2,92	2,86	2,79	2,76	2,70	2,67	2,65		
24	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93	1,92		
25	8,28	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,85	3,71	3,60	3,51	3,44	3,37	3,27	3,19	3,07	3,00	2,91	2,83	2,78	2,71	2,68	2,62	2,59	2,57		
26	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,90	1,88		
27	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,63	3,52	3,43	3,36	3,30	3,19	3,12	3,00	2,92	2,84	2,76	2,70	2,63	2,60	2,54	2,51	2,49		
28	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84		
29	8,10	5,85	4,94	4,43	4,1	3,87	3,71	3,56	3,45	3,37	3,30	3,23	3,13	3,05	2,94	2,86	2,77	2,69	2,63	2,56	2,53	2,47	2,44	2,42		
30	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81		
31	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,65	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,07	2,99	2,88	2,80	2,72	2,63	2,58	2,51	2,47	2,42	2,38	2,36		
32	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78		
33	7,94	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,02	2,94	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,46	2,42	2,37	2,33	2,31		
34	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,79	1,77	1,76		
35	7,86	5,66	4,76	4,26	3,94	3,71	3,54	3,41	3,30	3,21	3,14	3,07	2,97	2,89	2,78	2,70	2,62	2,53	2,48	2,41	2,37	2,32	2,28	2,26		
36	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,25	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	1,80	1,76	1,74	1,73		
37	7,82	5,61	4,72	4,22	3,90	3,67	3,50	3,36	3,25	3,17	3,09	3,03	2,93	2,85	2,74	2,66	2,58	2,49	2,44	2,36	2,33	2,27	2,23	2,21		
38	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71		
39	7,77	5,57	4,68	4,18	3,86	3,63	3,46	3,32	3,21	3,13	3,05	2,99	2,89	2,81	2,70	2,62	2,54	2,45	2,40	2,32	2,29	2,23	2,19	2,17		
40	4,22	3,37	2,98	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,18	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,85	1,82	1,78	1,76	1,72	1,70	1,69		
41	7,72	5,53	4,64	4,14	3,82	3,59	3,42	3,29	3,17	3,09	3,02	2,96	2,86	2,77	2,66	2,58	2,50	2,41	2,36	2,28	2,25	2,19	2,15	2,13		

V ₂ = dk Penyebut	V ₁ = dk pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
27	4,21	3,35	2,96	2,73	2,57	2,46	2,37	2,30	2,25	2,20	2,16	2,13	2,08	2,03	1,97	1,93	1,88	1,84	1,80	1,76	1,74	1,71	1,68	1,67
	7,68	5,49	4,60	4,11	3,79	3,56	3,39	3,26	2,14	3,06	2,98	2,93	2,83	2,74	2,63	2,55	2,47	2,38	2,33	2,25	2,21	2,16	2,12	2,10
28	4,20	3,34	2,95	2,71	2,56	2,44	2,36	2,29	2,24	2,19	2,15	2,12	2,06	2,02	1,96	1,91	1,87	1,81	1,78	1,75	1,72	1,69	1,67	1,65
	7,64	5,45	4,57	4,07	3,76	3,53	3,36	3,23	3,11	3,03	2,95	2,90	2,80	2,71	2,60	2,52	2,44	2,35	2,30	2,22	2,18	2,13	2,09	2,06
29	4,18	3,33	2,93	2,70	2,54	2,43	2,35	2,28	2,22	2,18	2,14	2,10	2,05	2,00	1,94	1,90	1,85	1,80	1,77	1,73	1,71	1,68	1,65	1,64
	7,60	5,42	4,54	4,04	3,73	3,50	3,33	3,20	3,08	3,00	2,92	2,87	2,77	2,68	2,57	2,49	2,41	2,32	2,27	2,19	2,15	2,10	2,06	2,03
30	4,17	3,32	2,92	2,69	2,53	2,42	2,34	2,27	2,21	2,16	2,12	2,09	2,04	1,99	1,93	1,89	1,84	1,79	1,76	1,72	1,69	1,66	1,64	1,62
	7,56	5,39	4,51	4,02	3,70	3,47	3,30	3,17	3,06	2,98	2,90	2,84	2,74	2,66	2,55	2,47	2,38	2,29	2,24	2,16	2,13	2,07	2,03	2,01
32	4,15	3,30	2,90	2,67	2,51	2,40	2,32	2,25	2,19	2,14	2,10	2,07	2,02	1,97	1,91	1,86	1,82	1,76	1,74	1,69	1,67	1,64	1,61	1,59
	7,50	5,34	4,46	3,97	3,66	3,42	3,25	3,12	3,01	2,94	2,86	2,80	2,70	2,62	2,51	2,42	2,34	2,25	2,20	2,12	2,08	2,02	1,98	1,96
34	4,13	3,28	2,88	2,65	2,49	2,38	2,30	2,23	2,17	2,12	2,08	2,05	2,00	1,95	1,89	1,84	1,80	1,74	1,71	1,67	1,64	1,61	1,59	1,57
	7,44	5,29	4,42	3,93	3,61	3,38	3,21	3,08	2,97	2,89	2,82	2,76	2,66	2,58	2,47	2,38	2,30	2,21	2,15	2,08	2,04	1,98	1,94	1,91
36	4,11	3,26	2,86	2,63	2,48	2,36	2,28	2,21	2,15	2,10	2,06	2,03	1,98	1,93	1,87	1,82	1,78	1,72	1,69	1,65	1,62	1,59	1,56	1,55
	7,39	5,25	4,38	3,89	3,58	3,35	3,18	3,04	2,94	2,86	2,78	2,72	2,62	2,54	2,43	2,35	2,26	2,17	2,12	2,04	2,00	1,94	1,9	1,87
38	4,10	3,25	2,85	2,62	2,46	2,35	2,26	2,19	2,14	2,09	2,05	2,02	1,96	1,92	1,85	1,80	1,76	1,71	1,67	1,63	1,6	1,57	1,54	1,53
	7,35	5,21	4,34	3,86	3,54	3,32	3,15	3,02	2,91	2,82	2,75	2,69	2,59	2,51	2,40	2,32	2,22	2,14	2,08	2,00	1,97	1,90	1,86	1,84
40	4,08	3,23	2,84	2,61	2,45	2,34	2,25	2,18	2,12	2,07	2,04	2,00	1,95	1,90	1,84	1,79	1,74	1,69	1,66	1,61	1,59	1,55	1,53	1,51
	7,31	5,18	4,31	3,83	3,51	3,29	3,12	2,99	2,88	2,80	2,73	2,66	2,56	2,49	2,37	2,29	2,20	2,11	2,05	1,97	1,94	1,88	1,84	1,81
42	4,07	3,22	2,83	2,59	2,44	2,32	2,24	2,17	2,11	2,06	2,02	1,99	1,94	1,89	1,82	1,78	1,73	1,68	1,64	1,6	1,57	1,54	1,51	1,49
	7,27	5,15	4,29	3,80	3,49	3,26	3,10	2,96	2,86	2,77	2,70	2,64	2,54	2,46	2,35	2,26	2,17	2,08	2,02	1,94	1,91	1,85	1,80	1,78
44	4,06	3,21	2,82	2,58	2,43	2,31	2,23	2,16	2,10	2,05	2,01	1,98	1,92	1,88	1,81	1,76	1,72	1,66	1,63	1,58	1,56	1,52	1,50	1,48
	7,24	5,12	4,26	3,78	3,46	3,24	3,07	2,94	2,84	2,75	2,68	2,62	2,52	2,44	2,32	2,24	2,15	2,06	2,00	1,92	1,88	1,82	1,78	1,75
46	4,05	3,20	2,81	2,57	2,42	2,30	2,22	2,14	2,09	2,04	2,00	1,97	1,91	1,87	1,80	1,75	1,71	1,65	1,62	1,57	1,54	1,51	1,48	1,46
	7,21	5,10	4,24	3,76	3,44	3,22	3,05	2,92	2,82	2,73	2,66	2,60	2,50	2,42	2,30	2,22	2,13	2,04	1,98	1,90	1,86	1,80	1,76	1,72
48	4,04	3,19	2,80	2,56	2,41	2,30	2,21	2,14	2,08	2,03	1,99	1,96	1,90	1,86	1,79	1,74	1,70	1,64	1,61	1,56	1,53	1,50	1,47	1,45
	7,19	5,08	4,22	3,74	3,42	3,20	3,04	2,90	2,80	2,71	2,64	2,58	2,48	2,40	2,28	2,20	2,11	2,02	1,96	1,88	1,84	1,78	1,73	1,70
50	4,03	3,18	2,79	2,56	2,40	2,29	2,20	2,13	2,07	2,02	1,98	1,95	1,90	1,85	1,78	1,74	1,69	1,63	1,60	1,55	1,52	1,48	1,46	1,44
	7,17	5,06	4,20	3,72	3,41	3,18	3,02	2,88	2,78	2,70	2,62	2,56	2,46	2,39	2,26	2,18	2,10	2,00	1,94	1,86	1,82	1,76	1,71	1,68
55	4,02	3,17	2,78	2,54	2,38	2,27	2,18	2,11	2,05	2,00	1,97	1,93	1,88	1,83	1,76	1,72	1,67	1,61	1,58	1,52	1,50	1,46	1,43	1,41
	7,12	5,01	4,16	3,68	3,37	3,15	2,98	2,85	2,75	2,66	2,59	2,53	2,43	2,35	2,23	2,15	2,06	1,96	1,90	1,82	1,78	1,71	1,66	1,64

$V_1 = dk$ pembilang

$V_2 = dk$	$V_1 = dk$																							
Persebut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
60	4,00	3,15	2,76	2,52	2,37	2,25	2,17	2,10	2,04	1,99	1,95	1,92	1,88	1,81	1,75	1,70	1,65	1,59	1,56	1,50	1,48	1,44	1,41	1,39
65	7,08	4,98	4,13	3,65	3,34	3,12	2,95	2,82	2,72	2,63	2,56	2,50	2,40	2,32	2,20	2,12	2,03	1,93	1,87	1,79	1,74	1,68	1,63	1,60
70	3,99	3,14	2,75	2,51	2,36	2,24	2,15	2,08	2,02	1,98	1,94	1,90	1,85	1,80	1,73	1,66	1,63	1,57	1,54	1,49	1,46	1,42	1,39	1,37
75	7,04	4,95	4,10	3,62	3,31	3,09	2,93	2,79	2,70	2,61	2,54	2,47	2,37	2,30	2,18	2,09	2,00	1,90	1,84	1,76	1,71	1,64	1,60	1,56
80	3,98	3,13	2,74	2,50	2,35	2,23	2,14	2,07	2,01	1,97	1,93	1,89	1,84	1,79	1,72	1,67	1,62	1,56	1,53	1,47	1,45	1,40	1,37	1,35
85	7,01	4,92	4,08	3,60	3,29	3,07	2,91	2,77	2,67	2,59	2,51	2,45	2,35	2,28	2,15	2,07	1,98	1,88	1,82	1,74	1,69	1,62	1,56	1,53
90	3,96	3,11	2,72	2,48	2,33	2,21	2,12	2,05	1,99	1,95	1,91	1,88	1,82	1,77	1,70	1,65	1,60	1,54	1,51	1,45	1,42	1,38	1,35	1,32
95	6,96	4,88	4,04	3,56	3,25	3,04	2,87	2,74	2,64	2,55	2,48	2,41	2,32	2,24	2,11	2,03	1,94	1,84	1,78	1,70	1,65	1,57	1,52	1,49
100	3,94	3,09	2,70	2,46	2,30	2,19	2,10	2,03	1,97	1,92	1,88	1,85	1,79	1,75	1,68	1,63	1,57	1,51	1,48	1,42	1,39	1,34	1,30	1,28
105	6,90	4,82	3,98	3,51	3,20	2,99	2,82	2,69	2,59	2,51	2,43	2,36	2,26	2,19	2,06	1,98	1,89	1,79	1,73	1,64	1,59	1,51	1,46	1,43
110	3,92	3,07	2,68	2,44	2,29	2,17	2,08	2,01	1,95	1,90	1,86	1,83	1,77	1,72	1,65	1,60	1,55	1,49	1,45	1,39	1,36	1,31	1,27	1,25
115	6,84	4,78	3,94	3,47	3,17	2,95	2,79	2,65	2,56	2,47	2,40	2,33	2,23	2,15	2,03	1,94	1,85	1,75	1,68	1,59	1,54	1,46	1,40	1,37
120	3,91	3,06	2,67	2,43	2,27	2,16	2,07	2,00	1,94	1,89	1,85	1,82	1,76	1,71	1,64	1,59	1,54	1,47	1,44	1,37	1,34	1,29	1,25	1,22
125	6,81	4,75	3,91	3,44	3,14	2,92	2,76	2,62	2,53	2,44	2,37	2,30	2,2	2,12	2,00	1,91	1,83	1,72	1,66	1,56	1,51	1,43	1,37	1,33
130	3,89	3,04	2,65	2,41	2,25	2,14	2,05	1,98	1,92	1,87	1,83	1,8	1,74	1,69	1,62	1,57	1,52	1,45	1,42	1,35	1,32	1,26	1,22	1,19
135	6,76	4,71	3,88	3,41	3,11	2,9	2,73	2,60	2,50	2,41	2,34	2,28	2,17	2,09	1,97	1,88	1,79	1,69	1,62	1,53	1,48	1,39	1,33	1,28
140	3,86	3,02	2,62	2,39	2,23	2,12	2,03	1,96	1,90	1,85	1,81	1,78	1,72	1,67	1,60	1,54	1,49	1,42	1,36	1,32	1,28	1,22	1,16	1,13
145	6,70	4,66	3,83	3,36	3,06	2,85	2,69	2,55	2,46	2,37	2,29	2,23	2,12	2,04	1,92	1,84	1,74	1,64	1,57	1,47	1,42	1,32	1,24	1,19
150	3,85	3,00	2,61	2,38	2,22	2,10	2,02	1,95	1,89	1,84	1,80	1,76	1,70	1,65	1,58	1,53	1,47	1,41	1,36	1,30	1,26	1,19	1,13	1,08
155	6,66	4,62	3,80	3,34	3,04	2,82	2,66	2,53	2,43	2,34	2,26	2,20	2,09	2,01	1,89	1,81	1,71	1,61	1,54	1,44	1,38	1,28	1,19	1,11
160	3,84	2,99	2,60	2,37	2,21	2,09	2,01	1,94	1,88	1,83	1,79	1,75	1,69	1,64	1,57	1,52	1,46	1,40	1,35	1,28	1,24	1,17	1,11	1,00
165	6,64	4,60	3,78	3,32	3,02	2,80	2,64	2,51	2,41	2,32	2,24	2,18	2,07	1,99	1,87	1,79	1,69	1,59	1,52	1,41	1,36	1,25	1,15	1,00

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Pembelajaran dengan media sosial *youtube* (IVA)



2. Siswa mengerjakan soal tes



3. Foto Bersama wali kelas IVA (Umi Lidia Novia Sari, S. Pd)



4. Pembelajaran dengan Metode konvensional kelas control (IVB)



5. Siswa mengerjakan soal tes



6. Foto bersama wali kelas IVB (Umi Millati Hanifah)



8. Pengesahan RPP oleh kepala sekolah



9. Bangunan SDIT Al-qiswah Kota Bengkulu



9. Siswa mengisi uji coba soal di kelas IV SDN 36 lebong





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 3114 /In.11/F.II/PP.009/12/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
N I P : 196005251987031001
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Desy Eka Citra, M.Pd
N I P : 197512102007102002
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Denti Winarti
N I M : 1711240012
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Sosial Youtube pada Mata Pelajaran SBDP Kelas IV Mi Darussalam Kota Bengkulu
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 28 Desember 2020
Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip f



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 1921 / In.11/F.II/TL.00/04/2021

20 April 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SDIT AL Qiswah Kecamatan Selebar
Di –
Bengkulu

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.


Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "***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)***"

Nama : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SDIT AL Qiswah Kecamatan Selebar
Waktu Penelitian : 21 April s/d 3 Juni 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,



✦ Zubaedi ✦



SURAT KETERANGAN REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 013/ SKet/ SDITAQ/ IV/ 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDIT AL QISWAH Kecamatan Selebar Kota Bengkulu memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Status : Mahasiswa IAIN Bengkulu
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Alamat : Jl. Telaga dewa 5, Kec. Selebar Kota Bengkulu

Untuk dapat melakukan Penelitian/ Observasi di SDIT AL QISWAH Kota Bengkulu dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama tersebut diatas, dengan judul penelitian "*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)*"

Kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di SDIT AL QISWAH. Izin melakukan penelitian/observasi ini diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.

Demikian surat rekomendasi Penelitian/ Observasi ini kami buat, agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 09 April 2021

Kepala SDIT Al Qiswah

Fuji Astuti, S.Pd.

NIPY. 19920225 201507 02 2 002



YAYASAN NURAINI NAJAMUDIN
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) AL – QISWAH KOTA BENGKULU
Jl. Terminal Regional NO. 01 RT. 01 RW. 01 Kel. Pekan Sabtu Kec Selebar
Telpon. (0736) 52659 Email : Sdit_alqiswah@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 028 / SKet/ SDITAQ/ VI/ 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDIT AL QISWAH Kecamatan Selebar Kota Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Status : Mahasiswa IAIN Bengkulu
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Telah selesai melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadau (SDIT) Al-Qiswah Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP”*** dari tanggal 21 April s.d. 03 Juni 2021

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 11 Juni 2021

Kepala SDIT Al Qiswah

Fuji Astuti, S.Pd.

NIPY. 19920225 201907 02 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Denti Winarti
 NIM : 1711240012
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : PgMI

Pembimbing I/II : Dr. H. Zulkarnain S.M. Ag
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT AL-Azizah Kota Bengkulu Mapel Seni Budaya dan Prakarya (SedP)

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	<u>Senin, 1-3-21</u>	<u>bab I - II</u>	<u>Duplex & dan transkrip judul, Lt. Manuf. Usah. Rumus Manuf.</u>	
2	<u>Selasa, 2-3-21</u>	<u>bab II & III</u>	<u>kegiatan kelas, struktur variabel, validasi rumus uji perbandingan, variabel validasi, penelitian Rumus: apa yg diperlukan</u>	
3	<u>Rabu 3-3-21</u>	<u>bab IV & V</u>	<u>diikuti dengan penulisan pada saat skripsi proposal sudah lengkap & selesai Jae // 3/3/2021</u>	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 3 - 3 - 2021
Pembimbing I/II



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Dr. H. Zulkarnain, S.M. Ag
NIP. 19600525 1987031001



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Denti Winarti	Pembimbing I/II	: Desy Eka Citra, M.Pd.
NIM	: 1711240012	Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa
Jurusan	: Tarbiyah	Kelas	: IV SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu
Program Studi	: Pemi	Mata Pelajaran	: SDP.

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 26-01-2021	Judul Bab I	- diperbaiki - Latar belakang diperbaiki - Identifikasi Masalah	
2.	Rabu, 03-02-2021	Bab I Bab II Bab III	- Rumusan Masalah - Tujuan Penelitian - Penulisan - Latar belakang diperbaiki, penulisan. - Tambahkan kajian teori - Perbaiki Desain Penelitian. - Teknik pengambilan sampel - Tambahkan definisi operasional.	
3.	Rabu, 10-02-2021	Bab III	- Perbaiki definisi operasional. - Siapkan RPP - Tambahkan ↳ Uji Indeks Kesukaran Soal. ↳ Uji Daya Pembeda	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 03.02.2021
Pembimbing I/II



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Desy Eka Citra, M.Pd
NIP. 1975 12 10 2007 10 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Denti Winarti
NIM : 1711240012
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : P.G.M.I.
Pembimbing I/II : Desy Eka Citra, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT AL-Qiswah Kota Bengkulu Mapel Seni Budaya dan Prakarya.

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
4.	Rabu, 17-02-2021	Bab III	- Sesuaikan Indikator Instrumen dengan RPP - Perbaiki RPP	
5.	Kamis, 25-02-2021		- Perbaiki kata Pengantar	
6.	Jum'at 26-02-2021	Persetujuan Proposal	Lanjutkan ke pemb 1.	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 03-03-2021
Pembimbing I/II



Desy Eka Citra, M.Pd.
NIP. 197512102007102002.



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Denti Winarti	Pembimbing I/II	: Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag
NIM	: 1711240012	Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan
Jurusan	: Tarbiyah	Media Sosial Youtube Terhadap Hasil	
Program Studi	: PAMI	Belajar Siswa Kelas IV SDIT AL-Qirwah	
		Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni	
		Budaya dan Prakarya (SBDP).	

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	Rabu, 15/9/2021	bab I & II	Strukturisasi. Lt. belakang masalah, identifikasi Rumusan masalah dan Kesimpulan.	#
2.	Kamis, 16/9/2021	bab I & II	teknik analisis pelaporan hasil-hasil penelitian; jenis-jenis skripsi; margin, footnote, dan pustaka etc	#
3.	Jumat 20/9/2021	bab I & II	Urutan teori: selanjutnya (3 teori). Istilah: statistik Acc 15/9/2021 Skripsi sudah dapat diujikan	#

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 23/9/2021
Pembimbing I/II



Dr. Zubaidi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag
NIP. 19600525 1987031001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

Denti Winarti
1711240012
Tarbiyah
PEMI

Pembimbing I/II : Desy Eka Citra, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT AL-Qiswah Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	30/6 2021	BAB IV	Pembahasannya belum ada.	
2.	05/08 2021	Bab iv	<ul style="list-style-type: none">- Deskripsikan data penelitian.- Tampilkan tabel data pretest dan posttest sebelum dibuat tabel distribusi frekuensi.	
3.	23/08 2021		<ul style="list-style-type: none">- Ungkapi lampiran.<ol style="list-style-type: none">1. Tabel uji t.2. tabel uji f3. Tabel chi kuadrat- Perbaiki kata pengantar	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 07 September 2021
Pembimbing I/II



Dr. Zubaidi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Desy Eka Citra, M.Pd.
NIP. 197512102007102002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Denti Winarti
 NIM : 1711240012
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : PGMI

Pembimbing I/II : Desy Eka Citra, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan
Media Sosial Youtube Terhadap Hasil
Belajar Siswa kelas IV SDIT AL-Qiswah
Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni
Budaya dan Prakarya (SBdP).

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
4.	Selasa 07/09 ²¹	Persetujuan skripsi	Lanjutkan ke Pembimbing 1 setelah itu siap untuk disidangkan	

Mengetahui
 Dekan

Dr. Zubadi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 07 September 2021
 Pembimbing I/II

Desy Eka Citra, M.Pd
 NIP. 19751210 200710 2002

Sprints

Sisca Agusmiati, M.Ed
NIP. 198408302019032005

Skripsi Denti Winarti Cek Plagiat ke-2

ORIGINALITY REPORT

27%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

19%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	2%
2	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.untad.ac.id Internet Source	1%
5	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
6	Mar'atussolihah Mar'atussolihah, FITRI HILMIATI, Wida Rachmiati. "PENGARUH PENERAPAN MEDIA CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN SISWA DALAM PEMBAGIAN DUA ANGKA", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2020 Publication	1%
7	Rina Juliana, Dedi Yuisman, Mualimin Mualimin, Muhammad Ridho. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media	1%

dan Bisnis Islam IAIN Palu", Jurnal Ilmu
Ekonomi dan Bisnis Islam, 2020

Publication



tugaskampus.blogspot.com

Internet Source

1 %



Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

<1 %



repository.usu.ac.id

Internet Source

<1 %



Abdul Mikraj, Linda Sekar Utami, Zuikarnain
Zuikarnain. "PENGARUH BULETIN FISIKA
BERBENTUK BUKU SAKU UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI
MAN 2 BIMA KELAS X MATERI HUKUM
NEWTON TAHUN PELAJARAN 2018/2019",
ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi
Pendidikan Fisika, 2019

Publication

<1 %



Chindyta Chinditya Chinditya, Agus Susanta
Susanta, Abdul Muktedir Muktedir.

"Implementasi Literasi dalam Pembelajaran
Membaca Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu
pada Siswa Kelas Iv SD IT Al-Qiswah
Bengkulu", Jurnal Pembelajaran dan
Pengajaran Pendidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %



cucueinstein.blogspot.com

Internet Source

<1 %



Khusnui Khotimah, Mansur Mansur.

"Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menjumlahkan Dan Mengurangkan Pecahan", Ibtidafi : Jurnal Kependidikan Dasar, 2018

publication

<1 %



mayasaricute.blogspot.com

internet source

<1 %



staff.unila.ac.id

internet source

<1 %



docshare.tips

internet source

<1 %



Feri Ardiansah. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang", Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam, 2018

publication

<1 %



sdn6-pkp.sch.id

internet source

<1 %



journal.iain-samarinda.ac.id

internet source

<1 %



Fikri Dzikrillah. "PENGARUH KEGIATAN MUHADHARAH DAN MUDZAKARAH TERHADAP HASIL BELAJAR AQIDAH AKILAK DI MTs NURUL ATHAL CIKULUR", QATHIRUNA, 2019

Publication

<1 %



ejournal.unikama.ac.id

Internet Source

<1 %



riyabinowo.abatasa.co.id

Internet Source

<1 %



Wan Muhammad Gustian Iqbal, Raudhatul Fadhillah, Dini Hadiarti. "PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATERI KOLOID KELAS XI DI SMA KOPERASI PONTIANAK", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2018

Publication

<1 %



Aning Wulandari. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP BERBASIS INTERNET MELALUI PELATIHAN GOOGLE FORM PADA GURU MADRASAH ALYAIIP", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2020

Publication

<1 %



Muhammad Ikhsan, Hamdii Khaliesh, Irwin Irwin. "PADEPOKAN SENI DAN BUDAYA

<1 %

MELAYU KALIMANTAN BARAT", JMARS: Jurnal
Mosaik Arsitektur, 2021

Publication

	Submitted to UIN Jambi STUDENT PAPER	<1 %
	Submitted to Universitas Negeri Semarang STUDENT PAPER	<1 %
	qdoc.tips INTERNET SOURCE	<1 %
	Suparian Suparian. "Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI", ISLAMIKA, 2020 PUBLICATION	<1 %
	jurnal.ustjogja.ac.id INTERNET SOURCE	<1 %
	ejournal.stainpamekasan.ac.id INTERNET SOURCE	<1 %
	Ovilia Putri Utami Gumay, Venes Bertiana. "Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X MA Almuhajirin Tugumulyo", Science and Physics Education Journal (SPEJ), 2018 PUBLICATION	<1 %
	Rantamsih Rantamsih, Rintis Rizkia Pangestika, Muflikhul Khaq. "Penerapan Model Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil	<1 %

Belajar Materi Pola Irama", Journal of Digital Learning and Education, 2021

Publication



Submitted to Universitas Airlangga

Student Paper

<1%



Agung Prastevo, Yuli Ifitah. "PENGARUH REAKTIFAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII DI SMP ISLAM RADEN PATAH DI DEPOK", As-Syar'i : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga, 2020

Publication

<1%



Anita Anita, Sulis Tyowati, Zulfadrial Zulfadrial. "ANALISIS KUALITAS BUTIR SOAL FISIKA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS", Edukasi: Jurnal Pendidikan, 2018

Publication

<1%



Gustina, Sidin Ali. "Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Fisika terhadap Hasil Belajar Fisika (Studi Eksperimen Peserta Didik pada Kelas VIII SMP Negeri 40 Bulukumba)", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2018

Publication

<1%



Iiham Maulana, Saluky Saluky, Muhammad Ali Misri. "Pengaruh Penggunaan Software Cabri 3D Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Bangun

<1%

Ruang", ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 2017

INTERNET SOURCE



jurnal.fkip.uns.ac.id

INTERNET SOURCE

<1 %



tunsadekte.blogspot.com

INTERNET SOURCE

<1 %



Nursely Sulistiyani, Saefudin Zuhri. Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2019

INTERNET SOURCE

<1 %



Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

STUDENT MAPOR

<1 %



Puput Istiqomah, I Komang Werdhiana, Unggul Wahyono. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Suhu dan Kalor Pada Siswa Kelas X Man 1 Palu", JPFT (jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2017

INTERNET SOURCE

<1 %



Ferniawan Ferniawan, Johri Sabaryati, Linda Sekar Utami. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POSTER 3 DIMENSI SECARA DARING PADA MATERI TATA SURYA BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP

<1 %

FISIKA SISWA KELAS VII SMPN 1 WERA TAIJUN
PELAJARAN 2019/2020", ORBITA: Jurnal Kajian,
Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020

PUBLICATION



fifth337unpam.blogspot.com

INTERNET SOURCE

<1 %



M. Ali Nurhasan Islamy, Ika Laksmiwati.
"Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana
Promosi Layanan Perpustakaan Institut Seni
Indonesia Surakarta", Nusantara - Journal of
Information and Library Studies, 2020

PUBLICATION

<1 %



Yolanda Stellarosa, Sandra Jasmine Firyal,
Andre Ikhsano. "PEMANFAATAN YOUTUBE
SEBAGAI SARANA TRANSFORMASI MAJALAH
HIGHEND", LUGAS Jurnal Komunikasi, 2018

PUBLICATION

<1 %



adesidiq.blogspot.com

INTERNET SOURCE

<1 %



Octaviani Dwi Wiranti, Andarini Permata
Cahyaningtyas, Jupriyanto Jupriyanto.
"Pengembangan Instrumen Penilaian
Keterampilan Menggambar dan Mewarnai
Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Jurnal Riset
Pendidikan Dasar (JRPD), 2021

PUBLICATION

<1 %



Rahmi Andriani Putri. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 005 GUNUNG MALELO", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2018

Publication

<1 %



wiwikyulihaningasih.wordpress.com

Internet Source

<1 %



Ipah Latipah. "PEMBERDAYAAN PEREMPUAN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN WIRAUSAHA", Comm-Edu (Community Education Journal), 2020

Publication

<1 %



Sri Muryaningasih. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI KEDUNGWULUH LOR", Khazanah Pendidikan, 2021

Publication

<1 %



Hardiyanti Winarti B. Hasan, Komang Sundara, Hafsa Hafsa. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FACILITATOR AND EXPLINING (SFAD) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2019

Publication

<1 %



Intan Pulungan. "Hubungan Antara Motivasi Berprestasi, Kebiasaan Belajar, dan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Kompetensi Guru IPA MTs Pasca Diklat", *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 2018

Publication

<1%



Ariah Ariah. "CHARACTER BUILDING INDEPENDENCE THROUGH IMPLEMENTATION OF ISLAMIC STUDENTS FULL DAY SCHOOL", *DIDAKTIKA TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 2017

Publication

<1%



Bastia Bastia, Ahmad Atiq. "PENGARUH DRILL TRAINING DENGAN MEDIA BOLA GANTUNG TERHADAP KEMAMPUAN SMASH KEDENG SEPAK TAKRAW", *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, 2020

Publication

<1%



Muhamad Zarif Gapari. "Pengintegrasian Nilai-nilai Imtiq dengan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 2 Jerowaru", *ISLAMIKA*, 2019

Publication

<1%



Ni Luh Sustiwati, Ni Ketut Suryatini, Anak Agung Ayu Mayun Artati. "Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah

<1%

Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning", *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 2018

Publication



Randi Eka Putra, Newy Clara. "PENGUNAAN ALAT PERAGA SEDERHANA TANGGA SATUAN BERAT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN METODE DEMONSTRASI", *Jurnal Muara Pendidikan*, 2020

<1 %

Publication



Resti Septiksari. "Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2019

<1 %

Publication



W N Sari, B S Samosir, N Sahara, L Agustina, Y Anita. "Learning Mathematics "Asyik" with Youtube Educative Media", *Journal of Physics: Conference Series*, 2020

<1 %

Publication



Welli Meinarni, Sri Enggar Kencana Dewi. "Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyahnegeri

<1 %

Belitang II OKU Timur", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2019

Publication



Ahmad Wakka. "Petunjuk Al-Quran Tentang Belajar Dan Pembelajaran", Education and Learning Journal, 2020

Publication

<1%



Siti Fatimah Soenaryo, Kuncahyono Kuncahyono, Ema Yayuk, Arina Restian, Bustanoi Arifin. "Analisis Keterampilan Siswa Melalui Model Demonstrasi pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020

Publication

<1%



archive.org

Internet Source

<1%



www.gokasima.com

Internet Source

<1%



Orina Sandrika Murti, Reinita Reinita. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020

Publication

<1%



Taufik Effendi, Ifhaldi Ifhaldi, Murni Yanto, Jumira Warlizasusi. "Kontribusi Supervisi Kepala Madrasah dan Motivasi Kerja Guru

<1%

terhadap Kinerja Mengajar", Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT), 2020

Publications



Submitted to Universitas Tidar

Student Paper

<1 %



jasafadilahginting.blogspot.com

Internet Source

<1 %



M Tohir Karjono. "PENGUNAAN TABEL MI KUANCIUM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI STRUKTUR ATOM DAN SISTEM PERIODIK DI KELAS X MIPA 5 SMAN 1 TANJUNGPINANG", Jurnal Zarah, 2018

Publications

<1 %



ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %



fadhocalinnas.blogspot.com

Internet Source

<1 %



Intan Nisa, Suwardi Suwardi. "STIMULASI GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 1-4 TAHUN MELALUI METODE GERAK DAN LAGU", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021

Publications

<1 %



Muhammad Naharuddin Arsyad, Dinna Eka Graha Lestari. "Efektifitas Penggunaan Media

<1 %

"The Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2020

Publication



gebriellucifer.blogspot.com

Internet Source

<1%



Adi Apriadi Adiansha, Muhamad Syarif Sumantri, Makmuri Makmuri. "Pengaruh model brain based learning terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa ditinjau dari kreativitas", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2018

Publication

<1%



Angga Badra Agustian, Ujang Endang, Selamet Selamet. "Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tingkat Madrasah Ibtidaiyah dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)", Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam, 2020

Publication

<1%



Fitria Utami. "MEDIA SOSIAL DAN PARTISIPASI POLITIK MILENIAL RIAU", JDP (JURNAL DINAMIKA PEMERINTAHAN), 2020

Publication

<1%



Itsna Oktaviyanti. "KORELASI ANTARA MEDIA
LIQUID CRYSTAL DISPLAY (LCD) DENGAN

MINAT BELAJAR SISWA KELAS TA'UD AL
KHATIBIYAH (TEBANE)", [jurnal Riphah, 2019](#)

Publication

<1%



chandrartcp.blogspot.com

Internet Source

<1%



Atika Fitriani, Eka Yanuanti. "Upaya Guru
Pendidikan Agama Islam Dalam

Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Siswa",
[Debat Dan Jurnal Pendidikan Islam, 2019](#)

Publication

<1%



Lukmanulhakim ST., M.Pd. "The Influence Of
Learning Based Multimedia Presentation And
Learning Motivation On Receiving Information
Ability", [Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 2015](#)

Publication

<1%



Marlina Bakri, Yusni Yusni. "Pemanfaatan
Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis
Puisi", [Silampari Bisa: Jurnal Penelitian
Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan
Asing, 2021](#)

Publication

<1%



Muhammad Hilmi Fuaidi. "IMPLEMENTASI
MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN DALAM
PENGUASAAN MATERI PIKIR DI MA'AL"

<1%



Setiawan Arief Wijayanto. "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2019

INTERNET SOURCE

<1 %



digilib.iain-palangkaraya.ac.id

INTERNET SOURCE

<1 %



eprints.ums.ac.id

INTERNET SOURCE

<1 %



repository.unhas.ac.id

INTERNET SOURCE

<1 %



Amrina Ika Hasdikurniati. "Pengaruh Penerapan Program Baca Tulis Al-Qur'an Terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Al-Qur'an", JEMARI (jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2019

INTERNET SOURCE

<1 %



ejournal.iainbengkulu.ac.id

INTERNET SOURCE

<1 %



Dela Agustiah, Taty Fauzi, Erfan Ramadhani. "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa", ISLAMIC COUNSELING Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 2020

INTERNET SOURCE

<1 %



Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro
Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel
(Wayang Kardus Gembira Dan Belajar)
Sebagai Media Membangun Jiwa
Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK
Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL
SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

<1%

Publications



Rosyidah Nur Ainny Sanusi, Furqanul Aziez.
"Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif
untuk Keterampilan Membaca Pemahaman
pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor", Metafora:
Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 2021

<1%

Publications



Wiwini Mistiani. "Analisis Perbedaan Prestasi
Belajar Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan (FTK) Iain Palu Pada Mata
Kuliah Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan
Gender", Musawwar: Journal for Gender Studies,
2019

<1%

Publications



Yadi Kusmayadi, Aan Suryana. "Pengaruh
Model Pembelajaran STAD Berbantu Media
Film Circus Astoria Gede Kawali Terhadap

<1%

Publications

Publications



Elyana Elyana. "Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 18 Rejang Lebong", AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

<1 %



Hafiza Rosa, Nurhafizah Nurhafizah, Yuisyofriend Yuisyofriend. "Efektifitas Papan Cera Terhadap Kemampuan Motorik Halus", JURNAL KEMAHIRAWAN, 2020

<1 %



Intan Lailiana, Venessa Agusta Gogali. "STRATEGI HUMAS KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN DALAM MENGELOMPOKKAN ADERANSI DAN PARTISIPASI DILAKUKAN INTENSIF DAN TERKONDISI", JURNAL IZU

<1 %



Nurani Pekon, Abdullah Igo B.D, Ramliy Ekonomi. "Hubungan Antara Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kendari", Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi, 2020

<1 %

