

**PENGARUH MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK TEMPEL  
BERBANTUAN YOUTUBE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Quasi-Eksperimen*, pada siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar di  
Kabupaten Purwakarta)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh :

Amanda Dwi Ramdhani Heryady

1908650

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA**

**2023**

**PENGARUH MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK TEMPEL  
BERBANTUAN YOUTUBE TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Amanda Dwi Ramdhani Heryady

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Amanda Dwi Ramdhani Heryady 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**AMANDA DWI RAMDHANI HERYADY**  
**NIM. 1908650**

**PENGARUH MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK TEMPEL**  
**BERBANTUAN YOUTUBE TERHADAP PRESTASI BELAJAR**  
**SISWA SEKOLAH DASAR**

Di setuju dan di sahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I  


**Dr. Agus Muharam, M.Pd.**  
NIP. 195808111978031003

Pembimbing II



**Wina Mustikaati, M.Pd.**  
NIP. 920200119870207201

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S1 PGSD  
UPI Kampus Purwakarta



**Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.**  
NIP. 19840413 201012 2 003

# **PENGARUH MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK TEMPEL BERBANTUAN YOUTUBE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

**Amanda Dwi Ramdhani Heryady**

UPI Kampus Purwakarta

[Amandaramdhani01@upi.edu](mailto:Amandaramdhani01@upi.edu)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media sosial youtube terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Wanayasa Kabupaten Purwakarta 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 SD Negeri 1 Wanayasa Kabupaten Purwakarta pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), dengan hasil uji hipotesis yaitu thitung > ttabel ( $3,80 > 2,02$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

**Kata kunci:** Teknik Tempel, Media Youtube, Hasil Belajar

# **THE EFFECT OF YOUTUBE-BASED TECHNIQUE LEARNING MODEL ON THE LEARNING ACHIEVEMENT OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By :**

**Amanda Dwi Ramdhani Heryady**

UPI Kampus Purwakarta

[Amandaramdhani01@upi.edu](mailto:Amandaramdhani01@upi.edu)

## **ABSTRACT**

*This research is focused on knowing whether or not there is an effect of using social media YouTube on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Wanayasa, Purwakarta Regency in the subject of art and culture (SBdP). This type of research is a quantitative research with a quasi-experimental design approach which is a study that uses control and experimental groups. Sampling was taken using total sampling technique with the samples taken, namely Class IVA totaling 18 students and Class IVB totaling 18 students. The data collection techniques are observation, tests and documentation. The data analysis technique uses the t-test formula with a sample of class IVA and IVB students. The results of this study are that there is an effect of the use of social media YouTube on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Wanayasa, Purwakarta Regency in arts and crafts subjects (SBdP), with the results of the hypothesis test, 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:** Patch Technique, Youtube Media, Learning Achievement

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Modul Pembelajaran Teknik Tempel.....	8
2.1.1 Pengertian Modul Pembelajaran Teknik tempel.....	8
2.1.2 Fungsi dan kegunaan Pembelajaran Teknik Tempel .....	10
2.1.3 Klasifikasi Modul Pembelajaran Teknik Tempel .....	11
2.1.4 Perbedaan Klasifikasi Pembelajaran Teknik Tempel .....	13
2.2 Media Sosial <i>YouTube</i> .....	14
2.2.1 Pengertia Media Sosial <i>Youtube</i> .....	14
2.2.2 Media Sosial <i>Youtube</i> Sebagai Media Pembelajaran .....	15
2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Media Sosial <i>Youtube</i> Sebagai Media pembelajaran .....	16
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial <i>Youtube</i> Dalam Pembelajaran .....	16
2.3 Hasil Belajar.....	18

2.3.1	Pengertian Hasil Belajar.....	18
2.3.2	Macam-Macam Hasil Belajar .....	19
2.3.3	Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	20
2.4	Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) .....	21
2.4.1	pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) .....	21
2.4.2	Hakikat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar.....	21
2.5	Hasil Penelitian Terdahulu.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>24</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	24
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3.2.1	lokasi Penelitian.....	25
3.2.2	Waktu Penelitian.....	26
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
3.3.1	Populasi.....	27
3.3.2	Sampel .....	27
3.4	Definisi Oprasional Variabel .....	27
3.4.1	Media Youtube .....	28
3.4.2	Hasil belajar .....	28
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.5.1	Observasi .....	28
3.5.2	Tes.....	28
3.5.3	Dokumentasi .....	30
3.6	Ujicoba Instrumen Penelitian .....	30
3.6.1	Uji Validitas Data .....	30
3.6.2	Uji Rehabilitasi Data.....	33
3.6.3	Uji Daya Pembeda .....	35
3.6.4	Uji Indeks Kesukaran Soal .....	37
3.7	Teknik Analisis Data .....	40
3.7.1	Uji Persyaratan Analisis Statistik .....	40
3.7.2	Teknik Analisis Statistik.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN .....	42
4.1 Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen .....	42
4.1.1 Hasil Nilai Pre Test Kelas IVA (Kelas Eksperimen) .....	42
4.1.2 Hasil Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas IVA .....	44
4.1.3 Hasil Nilai Post Test Kelas IVA (Kelas Eksperimen) .....	45
4.1.4 Hasil Distribusi Frekuensi Nilai Post Test Kelas IVA.....	47
4.2 Deskripsi Data Penelitian Kelas Kontrol .....	48
4.2.1 Hasil Nilai Pre Test Kelas IVB (Kelas Kontrol) .....	49
4.2.2 Hasil Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas IVB .....	51
4.2.3 Hasil Nilai Post Test Kelas IVB (kelas kontrol) .....	51
4.2.4 Hasil Distribusi Frekuensi Nilai Post Test Kelas IVB .....	53
4.3 Analisis Data Penelitian .....	54
4.3.1 Uji Prasyarat Data .....	54
4.3.2 Uji Hipotesis Data .....	57
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Rekomendasi.....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	64
RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	123



## DAFTAR PUSTAKA

- Abuzar Asra dan Slamet Sutomo, Pengantar Statistika I: Panduan Bagi Pengajar dan Mahasiswa, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 10.
- Arief S. Sadiman, dkk., Media Pendidikan, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hal. 7.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 3.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Fauzan, Pengantar Sistem Administrasi Pendidikan "Teori dan Praktik", (Yogyakarta: UII Press 2016), hal. 3.
- Fauzi, M. E., Suryana, D., & Ismet, S. (2019). Pengaruh Melukis Tarik Benang Terhadap Perkembangan Motorik Halusanak Di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10 Tanjung Pati Harau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1614–1618.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1–12.
- Hamalik Oemar, Proses Belajar Mengajar (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 30
- Hasnawati, H., & Anggraini, D. (2016). Mozaik sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 226–235.
- Kustilawati, H. (2013). Pengenalan Teknik Perspektif untuk Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Bentuk Geometris di Kelas Vc Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–8.
- Maulana Arafat Lubis, Pembelajaran Tematik di SD/MI, (Yogyakarta : Samudra Biru Anggota IKAPI, 2018), hal. 49

- Muhammad 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.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.185.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Hal.2
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 84.
- Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 21.
- Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 2.
- Putro, R. T. T. (2017). Pengetahuan Dasar Desain Tiga Dimensi Sebagai Cara Mahasiswa Desain Untuk Berpikir Bentuk Ruang Dan Volume. *Atrium Jurnal Arsitektur*, 3(1), 1–13.
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal. 17
- Sääksjärvi, M., & Gonçalves, M. (2018). Creativity and meaning: Including meaning as a component of creative solutions. *AI EDAM*, 32(4), 365–379. <https://doi.org/10.1017/S0890060418000112>
- Setiawan, T. Y., Arsil, A., & Noviyanti, S. (2021). Pemanfaatan youtube pada sistem pembelajaran dalam jaringan masa pandemi covid-19 di kelas IIC Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 112
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 167

- Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hal. 201.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) hal. 47
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sukani, *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/>,
- Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. II, No. I, 2018
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriyono. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2 (1).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syahrum, Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapusaka Media, 2014), hal. 141.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 22
- Teni Nurrita, “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Vol. 03, No. 01. (2018), Hal. 176.
- Usman, Moh Uzer. 2012. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahana, E. Y. A. A. (2019). *Manajemen Penciptaan Karya Seni Rupa (Studi Kasus Tim Produksi Aditya Novali) [PhD Thesis]*. ISI Yogyakarta.
- Wati, Ruja, Wahyu Iskandar. 2020. *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD*. 7 (3): 2

- Wedawati, P. A. G. (2022). Penggunaan media sosial Youtube sebagai media pembelajaran daring pada ketrampilan mengekspresikan puisi bahasa Bali. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 53-62.
- Winkel, W.S, Psikologi Pengajaran (Jakarta : Gramedia, 1987), 17.
- Wulandari, Amalia Rizki, dkk. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6)
- Zaidel, D. W. (2014). Creativity, brain, and art: Biological and neurological considerations. *Frontiers in human neuroscience*, 8, 389