

---

## THE INFLUENCE OF YOUTUBE ON STUDENT CREATIVITY IN ART CULTURE AND WORKS (SBdP) LESSONS IN THE COVID-19 PANDEMIC

Sisriawan Lapasere<sup>1\*</sup>, Herlina<sup>2</sup>, Dedi Rore Poting<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Tadulako

\* [sisriawanlapasere23@gmail.com](mailto:sisriawanlapasere23@gmail.com)

---

**Abstract** *This study aims to determine the effect of the use of YouTube social media on student creativity in the fourth grade subjects of cultural arts and crafts (SBdP) at SDN Nunu. This research is a quantitative study using an experimental approach using two groups, namely the experimental class group and the control class group. The design used in this research is the design "Nonequivalent Control Group Design". The subjects in this study were some of the fourth grade students of SDN Nunu with a total of 30 students consisting of two classes, namely class IVA as the experimental group and class IVB as the control group. The instrument used was a figural creativity test. The data analysis technique used was the normality test and the homogeneity test as a prerequisite for the t-test. Based on the results of testing the hypothesis that the experimental and control groups have a T-count of 5.280 with a T-table of 2.042, so that the significant (2-tailed) value of the posttest T-Test results of the two groups is 0.000, so the null hypothesis H<sub>0</sub> is rejected and the H<sub>a</sub> hypothesis is accepted because based on the T-Test test criteria the significance value is <0.05. Thus it can be concluded that there is an influence of the influence of the use of YouTube social media on student creativity in the fourth grade subjects of cultural arts and crafts (SBdP) at SDN Nunu.*

**Keywords** *Social media, youtube, student creativity,*

---

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV di SDN Nunu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain "Nonequivalent Control Grup Design". Subyek dalam penelitian ini adalah beberapa orang siswa kelas IV SDN Nunu dengan jumlah total 30 orang siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Instrument yang digunakan berupa tes kreativitas figural. Tehnik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat untuk uji-t. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki Thitung sebesar 5,280 dengan Ttabel 2,042, sehingga nilai signifikan (2-tailed) dari hasil uji T- Test posttest dari kedua kelompok didapat nilai sebesar 0,000, maka hipotesis nol H<sub>0</sub> ditolak dan hipotesis H<sub>a</sub> diterima karena berdasarkan kriteria uji T-Test nilai signifikannya < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV di SDN Nunu.

**Kata Kunci** media social, youtube, kreativitas siswa

---

## **PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan menghadapi permasalahan yang cukup kompleks di masa pandemi covid-19. Serangan virus yang hingga kini belum ditemukan vaksinnnya tersebut berdampak pada penyelenggaraan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Jenjang perguruan tinggi dan sebagian sekolah menengah yang sudah terbiasa menerapkan pembelajaran online tidak mengalami banyak kendala dalam menghadapi pandemi covid-19, tidak demikian dengan jenjang pendidikan dasar (sekolah dasar) yang bahkan membawa perangkat komunikasi (handphone) ke sekolah atau ke ruang kelas dilarang (Herlina & Suherman, 2020).

Pemanfaatan teknologi informasi semakin dibutuhkan ditengah pandemi covid-19, pandemi ini menggorogoti pilar pembelajaran konvensional yang telah dipraktekkan oleh para guru. Selama pandemi covid-19, “paksaan” pembelajaran online di semua tingkat pendidikan termasuk sekolah dasar. Terlepas dari kendala menerapkan pembelajaran online sesuai hasil identifikasi yaitu keterbatasan penguasaan internet oleh guru, keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, akses internet terbatas dan kurangnya dana dalam keadaan darurat. Percepatan penerapan pembelajaran online kepada guru mutlak diperlukan, hal ini penting agar terjadi kasus penutupan beberapa institusi pendidikan karena terjadi dampak pandemi covid-19. Pelatihan dan penerapan pembelajaran online ditingkat sekolah dasar tidak hanya menanamkan pengetahuan konsep, tetapi juga bagaimana guru

terampil dalam menerapkan pembelajaran online (Herlina et al., 2021).

Ditinjau dari konten dan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada masa pandemi, dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok mata pelajaran yang didominasi oleh teori dan sedikit praktik, sementara kelompok kedua didominasi oleh praktik dengan sedikit teori. Kedua kelompok ini sangat berbeda dalam penerapan pembelajaran online. Pendidikan SBdP merupakan disiplin ilmu yang masuk pada kategori kedua, dengan dominasi praktik pada aktivitas fisik (Herlina & Suherman, 2020).

Mata pelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah namun tidak terlalu diminati oleh kebanyakan siswa. Hal ini pula diperkuat fakta bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP kebanyakan hanya rata-rata saja, dan hanya sedikit peserta didik yang mampu memperoleh nilai yang melampaui KKM (Lagandesa, 2020).

Seni budaya adalah sebuah karya yang tercipta dari pemikiran atau ungkapan perasaan hati yang dapat menghasilkan sebuah karya yang indah yang membangkitkan perasaan orang lain sehingga karya yang tercipta tidak akan terpisahkan dari kehidupan karena memiliki berbagai aspek yang ada dalam diri individu.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu yang menggunakan seni sebagai media pendidikan dengan

mengakomodasikan kebutuhan peserta didik untuk kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Nurjana, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Namun perlu diingat, bahwa setiap guru harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar pemilihan media sesuai dengan materi pelajarannya.

Media sosial pada era globalisasi sekarang ini berkembang begitu pesat sehingga membawa dampak pada dunia pendidikan. Melihat keadaan yang terjadi saat ini proses pembelajaran masih terpaku atau terpusat oleh guru, sehingga peserta didik kurang memiliki kreativitas karena hanya sebagai pelaksana terhadap perintah yang diberikan guru, sehingga peserta didik hanya mendapatkan ilmu yang dimiliki dari gurunya. Jika hal tersebut dibiarkan begitu saja tanpa adanya perubahan dikhawatirkan berdampak negatif pada pengembangan kreativitas peserta didik. Menurut (Huwaitdah, 2019). Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Beberapa contoh media sosial yang berkembang saat ini yaitu instagram, facebook, twitter, whatsApp, line, youtube, dan lain-lain.

Sekarang ini youtube sering sekali digunakan karena memiliki berbagai manfaat yang memudahkan manusia, salah satunya adalah memiliki berbagai informasi. Mengutip

Huwaitdah, 2019) Youtube merupakan satu dari banyaknya media sosial yang digunakan saat ini. Dimasukannya youtube kedalam bidang pendidikan adalah cara yang mudah dan user-friendly untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan mengintegrasikan teknologi kedalam kegiatan pengajaran.

Menurut Puntoadi (Putra & Patmaningrum, 2018). Youtube merupakan salah satu jenis media sosial yang masuk ke dalam jenis media sharing. Begitu banyak video telah dibagikan melalui situs youtube. Youtube adalah sebuah media pembelajaran yang ditegaskan oleh Hayes (Arham, 2020) mendapatkan respon yang baik dikalangan peserta didik. Penggunaan media youtube membuat peserta didik bersemangat, senang dan fokus dalam pembelajaran menulis teks narasi. Respon peserta didik sangat baik terhadap penggunaan media youtube dalam pembelajaran menulis teks narasi. Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik. Keterampilan berpikir kritis termasuk ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir logis sehingga menghasilkan pertimbangan dan keputusan yang tepat (Wayudi et al., 2019), kreativitas mahasiswa harus dikembangkan baik melalui pembelajaran maupun motivasi dalam bentuk lain (Firmansyah & Rizal, 2019). Untuk menghasilkan kreativitas, yaitu berasal dari pendidik, Maka sebagai pendidik, media pembelajaran seperti penggunaan media sosial youtube sangat berpengaruh bagi kreativitas

siswa. Terkait kreativitas, (Kurnia et al., 2018) menyatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran, dan tepat guna”. Kreativitas memang sangat berguna dalam kehidupan individu maupun kehidupan bermasyarakat. Terbentuknya suatu kreativitas dalam diri seseorang dipengaruhi dari berbagai faktor yang berada dekat dengan lingkungan dirinya. Menurut (Permatasari, 2011) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor internal yang menghambat perilaku kreatif seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha atau kemalasan mental, menentukan sendiri batas-batas yang dalam kenyataan tidak ada yang menghambat kinerja kreatif, dan kekakuan atau ketidak lenturan dalam berpikir

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu dengan metode eksperimen. Metode penelitian ini dipilih karena untuk melihat pengaruh. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan 2 kelas yaitu kelas IVa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVb sebagai Kelompok Perbandingan:

Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kel. Eks.	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kel. Pemb.	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive random sampling (Sanda et al., 2019). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari tes hasil kreativitas figural siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, berupa tes kreativitas figural Torrance, dimana Tes kreativitas figural diberikan sebelum pembelajaran pretest dan setelah pembelajaran posttest. Menganalisis data dalam penelitian ini digunakan uji statistik dengan menggunakan uji-t. Tetapi sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dapat dilaksanakannya analisis data. Uji normalitas menggunakan SPSS 24 dengan teknik Kolomogrov-Smirnov. Apabila kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitasnya menggunakan program SPSS 24 yaitu One Way Anova. Uji normalitas dan homogenitas merupakan syarat mutlak dalam melakukan uji independen sampel “t” test. Syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal dan homogen adalah jika signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05.

Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan T-test. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media sosial youtube terhadap kreativitas siswa. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan program SPSS 24 yaitu dengan teknik analisis Independent-Sample T-Test. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat

perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil posttest dua sampel penelitian.

$H_a$  = ada pengaruh penggunaan media social *youtube* terhadap kreativitas siswa kelas IV SDN Nunu.

$H_0$  = tidak ada pengaruh penggunaan media *youtube* terhadap kreativitas siswa kelas IV di SDN Nunu.

Kriteria pengujian dalam penelitian ini adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Nunu pada kelas IVA dan kelas IVB. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tes hasil kreativitas figural. Kelas yang digunakan sebanyak dua kelas dan subyek sebanyak 30 orang siswa dengan masing-masing kelas IVA sebagai kelompok eksperimen sebanyak 15 orang siswa dan IVb sebagai kelompok pembanding sebanyak 15 orang siswa. Pengambilan data diperoleh dari tes hasil kreativitas figural siswa yang terdiri dari Penelitian ini dilakukan selama empat pertemuan. Dua pertemuan dilakukan untuk tes awal dan dua pertemuan dilakukan untuk melakukan pembelajaran dan tes akhir. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tema cita-citaku. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan media sosial *youtube* berupa video, sedangkan kelompok pembanding diajarkan dengan memberi materi secara offline. Berdasarkan hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol SDN Nunu,

diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 7,87 dan nilai rata-rata pretest kelas kontrol yaitu 7,9333. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 13, 4 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 8,4667. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa

No	Resp.	Eksperi		No	Resp.	Kontrol	
		Pre	post			Pre	Post
1	A	9	18	1	A	8	10
2	B	6	8	2	B	6	6
3	C	8	9	3	C	8	8
4	D	6	13	4	D	6	8
5	E	6	13	5	E	6	6
6	F	10	13	6	F	10	9
7	G	6	16	7	G	6	6
8	H	6	13	8	H	6	8
9	I	9	11	9	I	9	8
10	J	4	10	10	J	8	10
11	K	9	13	11	K	8	8
12	L	9	19	12	L	8	9
13	M	11	16	13	M	11	13
14	N	11	15	14	N	11	8
15	O	8	14	15	O	8	10
<b>Jumlah</b>		<b>118</b>	<b>201</b>	<b>Jumlah</b>		<b>119</b>	<b>127</b>

Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti tersebut berdistribusi normal atau tidak nomral. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov. Adapun syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi atau nilai  $p > 0,05$ .

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Postest Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov			
	Statistic	Df	Sig	
Postest	Eksperimen	182	15	,193
	Kontrol	,200	15	,108

*Liliefors Significance correction*

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas data di atas diketahui bahwa hasil dari *posttest* kelompok eksperimen signifikannya adalah 0,193. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikasinya  $0,193 > 0,05$ . Begitu pula dengan hasil dari *posttest* kelompok kontrol signifikannya  $0,108 > 0,05$ . Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keduanya berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya tingkat varian data hasil kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah jika signifikansinya lebih dari 0,05. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS for windows yaitu One Way Anova.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Posttest Eksperimen dan Kontrol

<i>Levence Statistic</i>	df1	df2	Si
2.801	1	28	,105

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji homogenitas data diatas diketahui bahwa hasil dari *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol signifikansinya 0,105. Maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelompok eksperimen memiliki nilai mean 13,400 dan standar deviasi 3,1122 Sedangkan nilai *posttest* kelompok kontrol memiliki nilai mean 8,467 dan standar deviasi 1,8465. Berdasarkan tabel di atas juga terlihat bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki Thitung sebesar 5,280 dengan Ttabel 2,042 sehingga nilai signifikan (2-tailed)

dari hasil uji T-Test *posttest* dari kedua kelompok didapat nilai sebesar 0.000, maka hipotesis nol  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima karena berdasarkan kriteria uji T-Test nilai signifikannya  $< 0,05$ . Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol.

### Pembahasan

Kreatifitas merupakan hal yang penting bagi tumbuh kembang anak siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang kreatif akan lebih mudah dalam mengembangkan logika berpikir, sehingga dengan mudah dapat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu pengembangan kreativitas menjadi hal yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pada proses dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa siswa yang kreatif akan memberikan dampak bagi diri pribadinya dalam hal meningkatkan kapasitas berpikir dan juga berdampak pada lingkungannya (Budiarti & Jabar, 2016). Kreativitas terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlepas dari pendekatan, model atau metode pembelajaran apapun yang digunakan oleh guru. Siswa yang kreatif akan lebih cepat memahami materi pelajaran dibandingkan siswa yang kurang kreatif, hal ini dibuktikan dengan adanya pengaruh kreatifitas terhadap hasil belajar siswa (ASLACH, 2020)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan dalam penelitian dapat dibuktikan. Secara deskriptif dapat diuraikan bahwa terdapat pengaruh media sosial youtube terhadap kreativitas siswa.

Youtube adalah salah satu media sosial yang digemari oleh berbagai level dan tingkatan generasi muda. Youtube tidak hanya menawarkan konten-konten yang berhubungan dengan pemerolehan keterampilan berkaitan dengan sesuatu, tetapi juga sudah merambah ke dunia Pendidikan. Berbagai konten Pendidikan yang umumnya berupa video pembelajaran dan juga video materi dapat ditemukan di youtube. Kemudahan mengakses dan sisi familiar youtube menjadi nilai tambah sendiri bagi siswa untuk menggunakan youtube sebagai media dan sumber belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan youtube dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Huwaidah, 2019; Sintya et al., 2019). Youtube merupakan salah satu perangkat lunak teknologi dan komunikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran (Yaumi, 2011). Oleh karena itu penggunaan media sosial youtube memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai media dan juga sumber belajar bagi siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media sosial youtube terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) kelas IV di SDN nunu. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil uji “t” diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,280 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2.042 hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  berada di daerah penerimaan  $H_a$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,280 > 2,042$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arham, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Mutmainnah Arham. In *Academia Education*. Universitas Negeri Makassar.
- ASLACH, Z. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 30.  
<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.30-43>
- Budiarti, I., & Jabar, A. (2016). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin tahun ajaran 2015/2016. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 142–147.  
<https://doi.org/10.33654/math.v2i3.42>
- Firmansyah, A., & Rizal, R. (2019). Potret Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(2), 103–109.  
<https://doi.org/10.21067/jip.v9i2.3323>
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7.  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>

- Herlina, Lagandes, Y. R., Azizah, & Asriani. (2021). Training and implementation of google applications for online learning in the pandemic covid-19 Training and implementation of google applications for online learning in the pandemic covid-19. *Series, Journal of Physic: Conference*, 1832(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1832/1/012049>
- Huwaidah, A. I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Di Sdn 1 Nologaten Ponorogotahun Pelajaran 2018/2019. In *Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. IAIN Ponorogo.
- Kurnia, R. M., Elan, & Giyartini, R. (2018). Pengaruh Metode Outdoor Learning terhadap Pembentukan Kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 240–249.
- Lagandes, Y. R. (2020). Integrasi Gerakan Olahraga Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 168–173.
- Nurjana. (2020). Penerapan Metode Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Tema Kegemaranku Di SDN 99/IX Danau Kedap Nurjana. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(2), 132–144.
- Permatasari, I. (2011). *Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Gede I Dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti dan Simpai*. Universitas Negeri Yograkarta.
- Sanda, A., Tandi, H. Y., & Firmansyah, A. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa SDN Lee Kecamatan Mori Atas. *Jurnal Dikdas*, 7(1), 22–31.
- Sintya, E., Na'im, M., & Puji, R. P. N. (2019). Developing Youtube Audio Visual Learning Media of Hindu Buddhist Sites in Banyuwangi For The History Learning in Grade X of High School. *Jurnal Historica*, 3(2252), 64–77.
- Wayudi, M., Suwatno, & Santoso, B. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Yaumi, M. (2011). Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 88–102. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a6>