



PENGUNAAN MEDIA VIDEO *YOUTUBE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA PADA MATERI MENGGAMBAR Pemandangan Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Riyadhlul Muttaqien Sumedang

Muhamad Rizki^{1*}, Ifah Khadijah², Agus Hendra³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam
 Universitas Islam Nusantara

*Email: muhammadrizki6625942@gmail.com, ifahkhadijah@uninus.ac.id, agushendra@uninus.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4155>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar mata pelajaran seni rupa siswa kelas 2 MI Riyadhlul Muttaqien Sumedang, hal itu ditunjukkan oleh banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran Seni Rupa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa, khususnya pada materi menggambar pemandangan, melalui penggunaan media video *YouTube*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model dari Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus melalui 4 tahap yaitu (a) perencanaan (b) pelaksanaan (c) pengamatan dan (d) refleksi. Menurut Benjamin S. Bloom Hasil belajar merupakan perubahan positif yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas II yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dengan rentang usia 8–9 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk menjamin keabsahan data. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video *YouTube* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 66,67%, pada siklus II meningkat menjadi 76,67%, dan pada siklus III mencapai 86,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan media video *YouTube* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa pada kelas 2 MI Riyadhlul Muttaqien Sumedang.

Kata Kunci: Media Video *YouTube*, Hasil Belajar, Seni Rupa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam rangka mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Proses ini bertujuan untuk membentuk pribadi yang memiliki dasar spiritual yang kuat, kecerdasan intelektual, kecakapan emosional dan sosial, serta kemampuan dalam menjalani kehidupan secara bermartabat (Rahman et al., 2022). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cakap, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Zulhijah, 2022). Salah satu dampak signifikan dari perkembangan ini adalah meningkatnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran, dalam hal ini, merupakan sarana penting yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi ajar secara efektif. Menurut Hasan et al., (2021), menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat menstimulasi motivasi belajar siswa dan membantu



terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan pembelajaran. Menurut Purwanto, (2021), hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mengalami perubahan perilaku, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sebagai hasil dari proses pendidikan. Hal tersebut selaras dengan teori menurut Benjamin S. Bloom bahwa Hasil belajar merupakan perubahan positif yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dalam konteks tersebut, efektivitas media yang digunakan oleh guru sangat memengaruhi capaian hasil belajar siswa (Rahim et al., 2023). Media yang relevan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa secara lebih signifikan (Saleh & Syahrudin, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaian materi adalah seni rupa. Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, serta kemampuan psikomotorik siswa (Fauji dalam Iraqi et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa sering kali belum maksimal karena kurangnya penggunaan media yang mendukung. Menurut Rofian, (2017) menekankan bahwa pendidikan seni rupa tidak hanya mengajarkan teknik menggambar, tetapi juga menumbuhkan rasa keindahan dan ekspresi diri peserta didik. Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan.

Platform *YouTube* merupakan salah satu media digital yang potensial digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Dengan menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang menarik, video *YouTube* dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi ajar (Islam et al., 2021). Menurut Wahyuni et al., (2024) menjelaskan bahwa *YouTube* bersifat informatif, hemat biaya, mudah diakses, dan memiliki konten pembelajaran yang terus berkembang. Selain itu, Menurut Setiadi menyatakan bahwa *YouTube* dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa karena adanya fitur komentar dan kemudahan berbagi konten antarpengguna (Zulhijah, 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas 2 MI Riyadlul Muttaqien Sumedang menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih dilakukan secara konvensional, dengan mengandalkan buku saku guru sebagai satu-satunya sumber ajar. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan lebih dari separuh jumlah siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 69. Kurangnya variasi media, terbatasnya fasilitas pendukung, serta minimnya partisipasi aktif dari guru dan orang tua menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mardiyana (2019) yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran seni karena keterbatasan metode dan media yang digunakan di kelas.

Mengacu pada kondisi tersebut, penggunaan media video *YouTube* dinilai sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa, khususnya dalam materi menggambar pemandangan. Video pembelajaran yang ditayangkan melalui *YouTube* memungkinkan siswa memperoleh visualisasi nyata terhadap objek gambar, teknik, dan proses pembuatan karya seni. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk berkreasi secara lebih mandiri dan ekspresif.

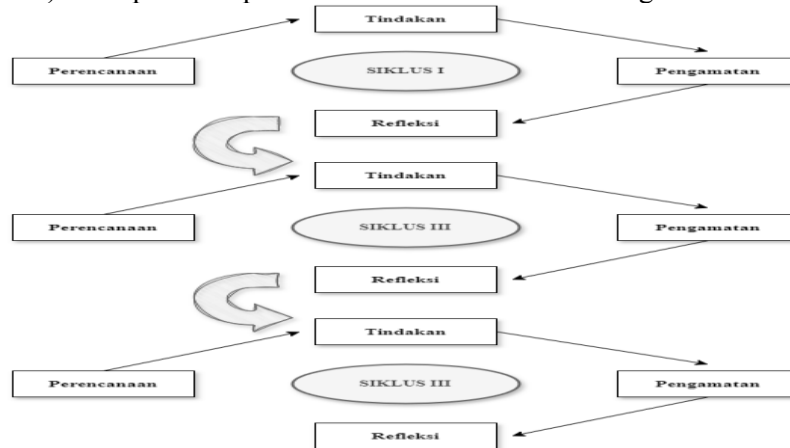
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media video *YouTube* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa pada materi menggambar pemandangan siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Riyadlul Muttaqien Sumedang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Riyadlul Muttaqien Sumedang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi menggambar pemandangan. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas 2 yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, dengan keterlibatan guru kelas sebagai mitra dalam pelaksanaan pembelajaran. Mengingat permasalahan yang diangkat berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa



dalam mata pelajaran seni rupa, khususnya pada materi menggambar pemandangan, maka pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah model siklus yang dirancang oleh *Kemmis* dan *McTaggart* (Mu'alimin & Hari, 2014). Model ini terdiri dari empat tahapan yang berurutan dalam setiap siklus: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Farhana et al., 2021). Alur prosedur penelitian divisualisasikan dalam gambar berikut



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Dawis et al., 2023). Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator aktivitas pembelajaran. Sementara itu, tes hasil belajar diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa dalam aspek kognitif setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video *YouTube* (dkk, 2022). Penilaian juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta lembar penilaian hasil belajar. Lembar observasi menggunakan skala penilaian sebagai berikut: skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (cukup), dan skor 1 (kurang). Instrumen ini dirancang untuk menilai keterlibatan siswa serta efektivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis media video (Nugroho, 2018). Penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing dinilai berdasarkan indikator tertentu.

Nilai akhir hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Nilai kognitif} + \text{Nilai afektif} + \text{Nilai psikomotorik}}{3} \times 100\%$$

Rata-rata nilai belajar secara keseluruhan dihitung dengan rumus:

$$\text{Menentukan skor rata-rata (Mean)} X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

X : Nilai Rata - Rata

$\sum x$: Jumlah nilai semua siswa

$\sum n$: Jumlah siswa

Presentase dengan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

dan tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

Interpretasi nilai-nilai ini akan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 69.

Indikator keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan ketuntasan individual dan klasikal.



Siswa dinyatakan tuntas secara individual apabila memperoleh nilai ≥ 69 . Secara klasikal, tindakan dianggap berhasil jika minimal 75% dari jumlah siswa mencapai nilai di atas KKM. Selain itu, peningkatan aktivitas belajar siswa dan keterlibatan aktif guru pada setiap siklus juga menjadi indikator keberhasilan tindakan. Apabila kedua indikator tersebut menunjukkan peningkatan yang konsisten, maka tindakan pembelajaran dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Zurtina, 2017).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, seperti ketidaktepatan pemilihan media video, kurangnya interaksi guru, serta keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi. Hal ini berpengaruh pada keterlibatan siswa dan capaian pembelajaran. Aktivitas guru berada pada angka 62,5% dan aktivitas siswa sebesar 68,61% (keduanya termasuk kategori “baik”). Adapun hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 20 siswa (66,67%) telah mencapai KKM, sedangkan 10 siswa (33,33%) belum tuntas. Rata-rata nilai siswa adalah 69, tepat pada batas KKM.

b. Hasil Penelitian Siklus II

Perbaikan dilakukan pada siklus II, antara lain dengan pemilihan video yang lebih terfokus, peningkatan interaksi guru dengan siswa, dan pendampingan yang lebih intensif. Hasilnya, aktivitas guru meningkat menjadi 83,3% dan aktivitas siswa menjadi 73,33%. Dari sisi hasil belajar, 23 siswa (76,67%) dinyatakan tuntas, sedangkan 7 siswa (23,33%) belum mencapai KKM. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 73.

c. Hasil Penelitian Siklus III

Pada siklus III, pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih optimal. Guru menunjukkan pengelolaan kelas yang lebih baik, video digunakan secara tepat, dan siswa diberikan ruang untuk berekspresi. Aktivitas guru mencapai 86,1%, dan aktivitas siswa meningkat menjadi 78,89%. Sebanyak 26 siswa (86,66%) telah mencapai KKM, sementara 4 siswa (13,33%) belum tuntas. Rata-rata nilai siswa meningkat signifikan menjadi 81.

Pembahasan

a. Bagaimana proses pembelajaran seni rupa pada materi menggambar pemandangan dengan menggunakan media video *YouTube* pada siswa kelas 2 MI Riyadhul Muttaqien Sumedang?

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media video *YouTube* pada siswa kelas II MI Riyadhul Muttaqien Sumedang dilakukan melalui tiga siklus tindakan. Sebelum media tersebut diterapkan, proses pembelajaran cenderung bersifat monoton karena menggunakan metode konvensional. Hal ini berdampak pada kejenuhan siswa serta rendahnya pemahaman terhadap materi menggambar pemandangan.

Setelah penerapan media video, aktivitas guru menunjukkan peningkatan secara bertahap. Pada siklus pertama, keterlibatan guru dalam pembelajaran mencapai persentase 62,5% dan berada pada kategori baik, meskipun masih terdapat hambatan dalam hal ketepatan waktu dan kendala teknis. Pada siklus kedua, guru melakukan berbagai perbaikan seperti pemilihan video yang lebih fokus, perencanaan waktu yang lebih matang, serta koordinasi yang intensif dengan wali kelas. Hal ini berdampak pada meningkatnya aktivitas guru menjadi 83,3% dengan kategori sangat baik. Guru menjadi lebih sistematis dalam penyampaian materi, membimbing diskusi, dan mendampingi siswa dalam pelaksanaan tugas.

Pada siklus ketiga, penggunaan media video semakin optimal. Aktivitas guru mencapai 86,1% yang menunjukkan pengelolaan pembelajaran yang lebih profesional dan terarah. Guru tidak hanya aktif dalam memberikan penjelasan, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang eksplorasi bagi siswa.

Dengan demikian, secara keseluruhan penggunaan media *YouTube* berdampak positif terhadap proses pembelajaran seni rupa, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan guru, asalkan didukung dengan kesiapan pedagogik serta refleksi yang berkelanjutan.



b. Bagaimana hasil belajar siswa pada setiap siklus pada materi menggambar pemandangan dengan menggunakan media video *YouTube* pada Pelajaran seni rupa siswa kelas 2 MI Riyadlul Muttaqien Sumedang?

Evaluasi hasil belajar menunjukkan adanya progres pada tiap siklus. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 69. Pada siklus I, sebanyak 66,67% siswa mencapai nilai tuntas, sementara 33,33% masih berada di bawah standar tersebut. Rendahnya capaian tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pemilihan konten video yang belum optimal serta suasana kelas yang kurang mendukung.

Pada siklus II, dilakukan modifikasi dalam strategi pembelajaran, termasuk penyederhanaan materi video dan intensifikasi peran guru sebagai fasilitator. Hasilnya, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 76,67%. Siswa tampak lebih fokus dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam aspek persepsi visual dan teknik menggambar.

Siklus III menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan 86,66% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video *YouTube* mampu mendukung perkembangan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, terutama dalam pembelajaran yang bersifat visual seperti seni rupa.

No	Indikator	Presentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-rata	69	73	81
2	Tuntas	66,67%	76,67%	86,66%
3	Tidak tuntas	33,33%	23,33%	13,33%

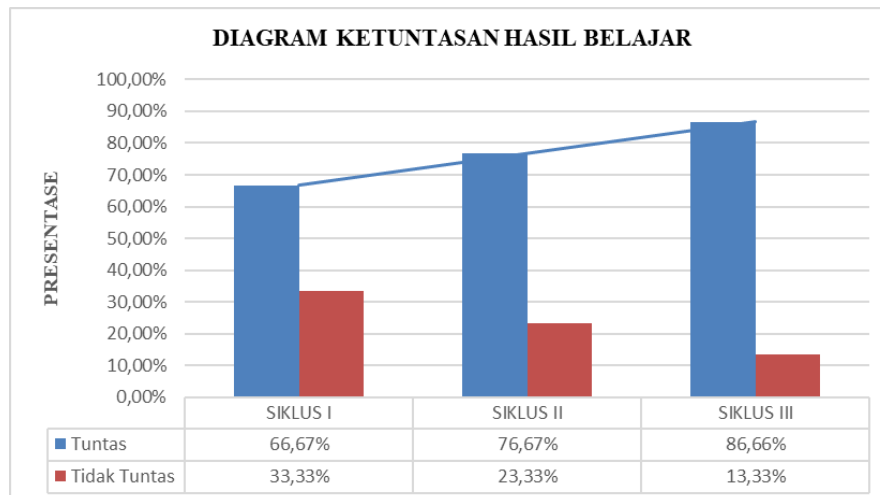
Tabel tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan siswa sebesar 66,67% dengan rata-rata nilai 69, sedangkan yang tidak tuntas sebesar 33,33%. Pada siklus II, ketuntasan siswa meningkat menjadi 76,67% dengan rata-rata nilai 73, sedangkan yang tidak tuntas sebesar 23,33%, dan pada siklus III, ketuntasan siswa meningkat menjadi 86,66%, dengan rata-rata nilai 81 sedangkan yang tidak tuntas sebesar 13,33%.

c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 MI Riyadlul Muttaqien dalam mata pelajaran Seni Rupa pada materi menggambar pemandangan antar 3 siklus dalam penelitian tindakan kelas tersebut?

Analisis komparatif antar siklus menunjukkan adanya tren peningkatan yang konsisten dalam hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 66,67% meningkat menjadi 76,67% pada siklus II, dan mencapai 86,66% pada siklus III. Penurunan jumlah siswa yang belum mencapai KKM juga menunjukkan dampak positif dari penerapan media pembelajaran berbasis video.

Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan dari sisi penguasaan materi (kognitif), tetapi juga peningkatan dalam aspek psikomotorik, dan afektif. dalam konteks pembelajaran seni rupa. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran guru yang aktif mengadaptasi strategi pengajaran serta pengelolaan kelas yang semakin efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa termasuk melukis pemandangan meningkat. Berdasarkan hasil penelitian peneliti di kelas 2 MIS Riyadlul Muttaqien Sumedang, konten video *YouTube* dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran seni rupa. Adapun perolehan skor persentase tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar di atas menunjukkan diagram ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Terlihat bahwa persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada siklus I, ketuntasan belajar tercatat sebesar 66,67%, meningkat menjadi 76,67% pada siklus II, dan mencapai 86,66% pada siklus III. Sebaliknya, persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 33,33% pada siklus I, menjadi 23,33% pada siklus II, dan turun lagi menjadi 13,33% pada siklus III. Grafik ini menggambarkan adanya tren positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa penerapan media video *YouTube* dalam pembelajaran seni rupa secara signifikan berkontribusi terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi.

Namun pada hakikatnya bukan satu-satunya pendekatan yang dapat digunakan dalam mata pelajaran tersebut. Akan tetapi, keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran seni rupa yang lebih aktif juga harus mendorong hal tersebut.

Hal ini dapat mengatasi rumusan masalah yang ada saat ini, seperti rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa, sesuai dengan alasan yang diberikan di atas. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus III, yaitu dari 66,67% menjadi 86,66%, menunjukkan semua itu. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis *YouTube* menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan nyata bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya dibuktikan dengan naiknya angka presentase dari siklus I sampai Siklus III yakni pada angka presentase 66,67% meningkat pada siklus II menjadi 76,67% serta mengalami peningkatan pada siklus III dengan angka presentase 86,66%. Hal ini menjawab rumusan masalah mengenai peningkatan pada setiap siklus dan adanya peningkatan pada seluruh siklus.

Hasilnya, penggunaan konten video *YouTube* meningkatkan pemahaman siswa tentang hubungan antara kuliah Seni Rupa dan pengalaman sehari-hari mereka selain berdampak pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Hal ini membantu siswa membangun hubungan antara apa yang mereka pelajari di kelas dan dunia luar serta memberikan proses pembelajaran yang bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media video *YouTube* dalam pembelajaran seni rupa terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Video *YouTube* memudahkan siswa memahami materi menggambar pemandangan karena penyajiannya yang visual, interaktif, dan menarik. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Peningkatan hasil belajar selama proses pembelajaran siswa dapat diketahui dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 66,67%, meningkat menjadi 76,67% pada siklus II, dan mencapai 86,67% pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa media video *YouTube* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.



3. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video *YouTube* secara bertahap dan terstruktur dapat mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Dengan perbaikan pada setiap siklus, seperti pemilihan video yang lebih fokus dan pendampingan guru yang intensif, hasil belajar siswa semakin optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsi, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*. dkk, B. S. P. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. In *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Farhana, H., Awiria, & Nurul, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cv. Adanu Abimata. <https://eprints.unhasy.ac.id/219/98/2>. Buku - Penelitian Tindakan Kelas_Panduan Lengkap dan Praktis.pdf
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(4), 640–649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Islam, J. P., Ulandari, R., Rahman K, A., & Busrah, Z. (2021). *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 17–30.
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87. [http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU PTK PENUH.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU%20PTK%20PENUH.pdf)
- Nugroho, S. G. S. (2018). *Implementasi Pembelajaran dengan Media Video untuk Meningkatkan Kecermatan dalam Penggunaan Jangka Sorong dalam Pembelajaran Pada Otomotif Dasar Siswa Kelas 1 SMK PIRI 1 Sleman Yogyakarta*. 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Purwanto, E. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In *Eureka Media Aksara*.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23. https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rofian, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(2), 173–181. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1350>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Wahyuni, W., Helmi, H., Irmawati, I., & Fitri, F. (2024). Efektivitas Penggunaan *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.62203/jkkip.v2i1.21>
- Zulhijah, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Tema 8 Materi Ipa (Siklus Air). *Journal Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah*, 10. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64070>
- Zurtina. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match pada mata pelajaran IPA di kelas IV MIN 10 bandar lampung. *Skripsi*, 1–187.