

## Pemanfaatan Aplikasi *YouTube* Berbasis Model Simulasi untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

### The Utilization of Simulation Model-Based *YouTube* Application to Increase Learning Creativity on Science in Elementary School

Vega Bintang Rizky<sup>1</sup>, Rizky Rahayu<sup>2</sup>, Andi Prastowo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>22204081007@student.uin-suka.ac.id, <sup>2</sup>22204081017@student.uin-suka.ac.id,

<sup>3</sup>andi.prastowo@uin-suka.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aplikasi *YouTube* berbasis simulasi untuk meningkatkan berpikir kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, subjek penelitiannya adalah wali kelas IV B di SD Lematang Lestari. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memanfaatkan *YouTube* sebagai media dalam Pembelajaran IPA berbasis simulasi dapat membantu siswa berpikir lebih kreatif. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat oleh penyampaian beberapa siswa yang mana mereka mempraktekkan sendiri pelajaran yang mereka diperoleh di sekolah, contohnya pada materi perubahan wujud benda. Indikator berpikir kreatif terdiri dari (a) Kemampuan berpikir cepat (*thinking quickly*); (b) Fleksibilitas berpikir (*flexibilitas*); (c) Elaborasi (*elaboration*); dan Originalitas (*originalitas*). Hasil analisis materi penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran setelah menggunakan Model simulasi berbantuan *YouTube* siswa jadi lebih semangat dan lebih antusias.

**Kata Kunci:** Aplikasi *YouTube*, Model Simulasi, Kreativitas, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar

**Abstract:** This study aims to determine how a simulation-based *YouTube* application can improve students' creative thinking in science learning. This study used a qualitative approach with a qualitative descriptive method. The research subject was the homeroom teacher for class IV B at Lematang Lestari Elementary School. Collecting data in this study through interviews and documentation. The results showed that using *YouTube* as a medium in simulation-based science learning can help students think more creatively. The increase in student creativity can be seen in the delivery of some students who practice their lessons at school, for example, by changing the shape of objects. Creative thinking indicators consist of (a) the ability to think quickly (*thinking quickly*), (b) Flexibility of thinking (*flexibility*), (c) Elaboration, and Originality (*originality*). The results of the analysis of research material and discussion show that learning after using the *YouTube*-assisted simulation model, students become more enthusiastic and enthusiastic.

**Keywords:** *YouTube* Applications, Simulation Models, creativity, Science Learning, Elementary Schools



This work is licensed under a *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*. Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

Copyright (c) 2023 Vega Bintang Rizky, Rizky Rahayu, dan Andi Prastowo

Received 30 Desember 2022, Accepted 16 September 2023, Published 22 September 2023

## A. Pendahuluan

Siswa memiliki jenis potensi, kepribadian, dan kebutuhan belajar yang berbeda. Perbedaan yang melekat pada diri siswa terletak pada pemikirannya, imajinasinya, penerimaannya, beserta pendapatan kerjanya. Sebelum memberikan materi pembelajaran kepada siswa, guru harus memutuskan bagaimana merancang pembelajaran kreatif ke dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan. Sehingga dapat memberikan kebebasan untuk terus berkreasi sehingga dapat mengoptimalkan pemikiran kreatif siswa (Hidayat dkk., 2020).

Berpikir kreatif adalah fase koordinasi dan mempertimbangkan jawaban yang baik. Banyak ide dihasilkan dengan membantu siswa melihat masalah dari perspektif yang berbeda (Ningsih & Bachtiar, 2022). Proses berpikir terdiri dari beberapa fase dalam pola bergantian atau saling melengkapi. Pendekatan empat dimensi untuk berpikir dan bertindak mencakup berpikir kreatif: kelancaran, orisinalitas, fleksibilitas, dan kecanggihan (Zakiah dkk., 2020).

Individu dengan potensi kreatif dapat diidentifikasi melalui pengamatan yang dicirikan oleh: Selera yang baik untuk rasa ingin tahu, persepsi terbuka tentang pengalaman baru, jangka panjang atau imajinatif, rasa ingin tahu untuk menemukan dan menyelidiki, kecenderungan untuk mencari jawaban yang luas dan memuaskan, mengajukan pertanyaan menarik dan menjawab lebih banyak pertanyaan, kemampuan analitis, sintetik, bertanya dan ingin tahu, dengan tingkat Absurd yang bagus dan banyak informasi pengetahuan (Farihatun, 2019).

Dalam bidang pendidikan, berbagai persoalan merupakan salah satu aspek pembelajaran. Salah satunya yaitu kurangnya kecakapan berpikir kreatif di kalangan siswa. keadaan ini menjamin siswa belajar di sekolah, dimana mayoritas guru mengajar siswa di kelas dan hanya memberikan kesempatan belajar kepada guru. Karena kurangnya media untuk membangkitkan pemikiran imajinatif siswa, pembelajaran di kelas menjadi kurang aktif. (Swandewi dkk., 2019). Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah biasanya mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru kecuali jika disertai dengan model, gambar, atau simulasi dunia nyata (Fajar, 2020).

Perlu adanya upaya untuk mendorong pemikiran kreatif siswa dalam pembelajaran guna mengatasi masalah tersebut. Salah satu inovasi menarik yang mengubah pembelajaran melalui tekanan pada guru untuk menarik siswa adalah artistik, menciptakan, ilusif atau lebih tepatnya mandiri, khususnya kemampuan akan mengembangkan, berinovasi, dan menggali pengetahuan. Menemukan atau menerapkan pola pembelajaran. dan kreativitas. Dari segi sosial dan akademik sangat penting untuk

memahami siswa, tidak hanya materi model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Amin, 2017).

Guru IPA berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pendidikan dan menyediakan ruang kreativitas dan kemandirian (Elin Herlina dkk., 2022). Selain itu, instruktur harus mahir dalam mengajar dan memimpin kelas, memulai pelajaran dengan cara yang tidak menarik tetapi berkesan (M. Sobry Sutikno, 2021). Guru juga harus mampu mentransfer materi yang diberikan kepada siswa pada akhir pelajaran. Agar anak merasa nyaman, belajar lebih bermakna, dan lebih mudah dipahami anak (Muhammad Anwar, 2018).

Wajarnya, guru IPA harus kompeten dan mampu menguasai berbagai pendekatan dan strategi pengelolaan kelas agar tercipta lingkungan belajar yang asyik, menyenangkan, dan kondusif. Jadi juga merupakan peluang untuk memaksimalkan potensi siswa, namun permasalahannya banyak guru yang masih ragu dan kreatif dalam mendorong pembelajaran yang optimal (Erwin Widiasworo, 2018).

Dengan mewujudkan pembelajaran, dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompeten. Ketepatan pemilihan model pengajaran yang akan digunakan sangat penting untuk merangsang aktivitas dan kreativitas peserta didik (Shilphy A. Octavia, 2020). Model merupakan kunci terjadinya interaksi antara siswa dan guru, dimana pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model sangat penting dan salah satu blok bangunan pembelajaran meningkatkan. Pemilihan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, jumlah siswa dan karakteristik materi yang akan diajarkan. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus memenuhi keinginan yang diinginkan. Hasil tersebut dapat berupa hasil belajar, kreativitas siswa, dan perubahan perilaku dan kepribadian siswa (Emda, 2018).

Model pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Mempengaruhi hasil belajar siswa karena semakin menarik tampilan media maka akan semakin mempengaruhi pembelajaran (Kuswanto & Walusfa, 2017). Model pembelajaran yang dianggap cocok untuk guna menumbuhkembangkan cara berpikir siswa adalah model pembelajaran simulasi (Hifni, 2022). simulasi adalah suatu cara penyajian pembelajaran dengan memperlihatkan atau menghadirkan suatu proses, situasi atau objek penelitian (simulasi alias nyata) kepada siswa. Jenis model ini adalah model yang diterima untuk memahami dunia. Model ini menawarkan siswa jalan langsung untuk memahami diri sendiri atau orang lain, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di masyarakat.

Dengan menggunakan model simulasi ini, kita dapat memberikan sesuatu yang mendekati aslinya, dan dapat dikatakan model simulasi adalah model yang dirancang untuk meniru hal yang sebenarnya. Salah satu inovasi bisa diterapkan guru dan pendidik adalah menggunakan aplikasi *YouTube* untuk mendukung model pembelajaran berbasis simulasi (Abdulloh dkk., 2019). Berbagai jenis ilmu yang berkaitan dengan bahan ajar dalam dunia pendidikan saat ini tersedia melalui aplikasi *YouTube*. Penggunaan

*YouTube* dapat meningkatkan pembelajaran dan mendorong pemikiran kreatif siswa dalam pembelajaran IPA (Tian Belawati, 2019).

Pembelajaran IPA sangat membutuhkan penggunaan model pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi IPA bersifat abstrak dan menyesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa yang sebenarnya lebih bersifat fungsional (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Dengan model pembelajaran, abstraksi ini dapat disempurnakan dan dibuat dapat dimengerti oleh siswa. Pembelajaran saintifik itu sendiri didukung oleh guru. Dosen menciptakan kondisi yang ideal untuk kegiatan pembelajaran, menyediakan ruang yang memudahkan mahasiswa untuk mengamati dan mengolah informasi, serta membantu mahasiswa menemukan pemahamannya sendiri tentang apa yang dilihat dan dipelajarinya. dapat dicapai Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPA, fokus kegiatan pembelajaran adalah menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan benda-benda alam yang dipelajarinya (Satriaman dkk., 2019).

Proses pembelajaran IPA penting untuk dilaksanakan sehingga siswa tidak hanya sekedar menghafal pengetahuan melainkan dapat menerapkannya secara langsung dalam kehidupan (Sumarni dkk., 2019). Pembelajaran IPA dapat berjalan efektif jika guru bukan hanya sekedar mengajar untuk mentransfer pengetahuan tetapi juga dapat melibatkan para siswa melakukan kegiatan ilmiah dalam memahami gejala-gejala alam. Guru diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan ilmiah baik di dalam laboratorium ataupun menggunakan perangkat lain seperti memanfaatkan aplikasi *YouTube* berbasis simulasi untuk menumbuhkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA.

Media *YouTube* dianggap cocok sebagai sarana penunjang pembelajaran untuk diterapkan dalam model pembelajaran simulasi. Model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *YouTube* ini cocok dengan gaya belajar milenial yang terbiasa belajar dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan cocok dengan digunakan pada proses pembelajaran (Yudela dkk., 2020). Penggunaan *YouTube* juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan melatih kreativitas peserta didik. Aplikasi *YouTube* dapat memberikan manfaat yang cukup signifikan bagi dunia Pendidikan dan membuat pembelajaran lebih berkesan. Dari aplikasi *YouTube* banyak sekali video-video pembelajaran yang cocok untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Aplikasi *YouTube* sudah mengikuti perkembangan zaman yang berbasis kemajuan teknologi informasi dan hal tersebut relevan dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan (Unri, 2022).

Kajian Kurniyawati dan Prastowo (Kurniyawati & Prastowo, 2021) terhadap model pembelajaran Simulasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model simulasi berbasis TIK di dalam kelas. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Rahmaniari dan Prastowo (Rahmaniari & Prastowo, 2021) dengan mendemonstrasikan bagaimana model berbasis simulasi TIK dapat mempengaruhi pembelajaran aktif siswa. Penelitian Raturandang (Raturandang dkk., 2021) menyatakan bahwa penggunaan lingkungan belajar berbasis simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari rata-rata 35,71% pada periode pertama menjadi

92,86% pada periode kedua. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti penerapan aplikasi pembelajaran *YouTube* berbasis simulasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan berpikir kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA.

## B. Metode

Jenis penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang meliputi kepada mengamati bersama menemukan jawaban atas masalah secara metode dan analisis (Kılıçoğlu, 2018). Penelitian disajikan ke dalam bentuk narasi agar mudah dipahami bagi pembaca guna mendalami peristiwa yang diamati. Penelitian ini dilakukan di sekolah Dasar Lematang Lestari Desa Banuayu Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Sumber data yaitu wali kelas IV B dan siswa IV B, penelitian ini dilakukan pada bulan September 2022 selama semester ganjil. Dengan cara mengumpulkan data meliputi wawancara kepada wali kelas IV B dan siswa kelas IV B di SD Lematang Lestari. Observasi proses pembelajaran mengumpulkan dokumentasi di kelas, baik melalui foto, catatan, atau dokumentasi tertulis lainnya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis model Miles dan Huberman: pengolahan data, reduksi data, penyajian data, dan inferensi (Hariani, 2021). Untuk mempermudah dalam memperoleh data maka digunakan indikator berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford sebagai berikut (Mentari dkk., 2018):

### 1. Kemampuan berpikir cepat (*thinking quickly*)

kapasitas untuk menghasilkan sejumlah besar ide spontan. Berpikir lancar mengutamakan kuantitas daripada kualitas.

### 2. Fleksibilitas berpikir (*fleksibilitas*)

Kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide, jawaban dan pertanyaan; kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda; kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif dan arah; kemampuan menerapkan pendekatan dan cara berpikir yang berbeda. Orang kreatif adalah pemikir yang fleksibel. Anda dapat dengan mudah membuang cara berpikir lama dan menggantinya dengan yang baru.

### 3. Elaborasi (*elaboration*)

Kapasitas untuk menghasilkan konsep dan menambah atau menguraikan informasi tentang suatu objek, konsep, atau keadaan untuk meningkatkan minatnya.

### 4. Originalitas (*originalitas*)

Kapasitas untuk menghasilkan konsep orisinal atau konsep unik.

## C. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV B yang berinisial FS mengungkapkan bahwa pelaksana pembelajaran di kelas IV B memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu dalam riset ini peneliti berkesempatan mengungkapkan pelaksanaan belajar model simulasi memanfaatkan aplikasi *YouTube* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *YouTube* berbasis model simulasi ini bersifat pura-pura, acting atau meniru dan

menumbuhkan berpikir kreatif siswa. Siswa dapat dikatakan berpikir secara kreatif ketika dia mampu berpikir jika menerapkan konsep berpikir kreatif. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *YouTube* berbasis simulasi diikuti semua siswa kelas IV SD Lematang Lestari. Tahap pertama dari proses pembelajaran adalah pembukaan; tahap kedua adalah kegiatan inti; dan tahap ketiga adalah penutup.

Guru yang biasanya hanya menggunakan metode konvensional, kini telah memasukkan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi seperti *YouTube* ke dalam kegiatan pembelajaran. Para ahli berbeda pendapat tentang definisi media, tetapi kesepakatan umum adalah bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim pesan dari satu orang ke orang lain dan menarik minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga pembelajaran berlangsung (Zaini & Dewi, 2017).

AECT (Association of Education and Communication Technology) yang mendefinisikan media sebagai segala media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan pengertian media yang berbeda mencakup perangkat apa saja yang dapat berfungsi sebagai saluran pesan guna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurfadhillah dkk., 2021).

Arsyad, Gagne dan Briggs berpendapat bahwa alat belajar meliputi buku, tape recorder, kamera kaset video, perekam video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, realitas, dan model. Perangkat pembelajaran ini secara fisik dapat menyampaikan isi materi pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah bagian dari sumber belajar atau perlengkapan fisik yang mengandung muatan pendidikan yang dapat mendorong siswa untuk belajar (Budiyono, 2020).

Proses belajar mengajar juga dipengaruhi oleh model pembelajaran. Model simulasi, yang merupakan replikasi atau visualisasi perilaku sistem, seperti rencana pendidikan yang berjalan pada waktu tertentu, adalah salah satu contohnya. Pembelajaran juga dapat menggunakan media (Dewanto dkk., 2020).

Sesuai dengan yang dipaparkan oleh Simanjorang salah satu strategi yang dapat diterapkan pada kelompok belajar adalah dengan metode simulasi. Pengalaman pendidikan yang menggunakan teknik rekreasi pada umumnya akan menjadi objek bukan artikel atau gerakan yang sebenarnya, melainkan tindakan pendidikan imajiner (Simanjorang, 2018). Balai Bahasa Depdiknas juga menjelaskan bahwa pelatihan simulasi adalah pelatihan memperagakan sesuatu dalam bentuk artifisial yang mirip dengan aslinya. Model atau pemeran statistik digunakan untuk mendemonstrasikan sistem atau proses dalam simulasi (Ikhwan, 2017).

Model simulasi dapat didefinisikan sebagai proses meniru sesuatu yang nyata dan sekitarnya dari beberapa definisi di atas. Karakteristik utama dari perilaku sistem fisik biasanya dijelaskan oleh tindakan melakukan simulasi ini. Berdasarkan cara guru menggunakan bantuan media seperti *YouTube* untuk membantu siswa belajar terlihat bahwa siswa senang dan antusias menggunakan aplikasi *YouTube* ini yang memiliki banyak video pembelajaran yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dipelajari (Aditama dkk., 2021).



Gambar 1. Proses pembelajaran menggunakan video dalam aplikasi *YouTube*

Proses pelaksanaan ini yang pertama dilakukan yaitu guru menampilkan video di kelas yang berada di *YouTube*. Pembelajaran menggunakan video yang berada di *YouTube* ini dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar baik itu di sekolah maupun di rumah. Adapun respon atau jawaban peserta didik dalam wawancara yang dilaksanakan peneliti. *Mekanisme* pengajaran dengan menampilkan video dalam *YouTube* pada materi pelajaran IPA, kelas IV yang berjumlah 23 orang siswa semuanya sangat senang karena mereka setuju bahwa pembelajaran dengan tambahan menampilkan video di kelas dapat menambah semangat belajar, dan lebih mudah dipahami.

Pemanfaatan aplikasi *YouTube* berbasis simulasi dapat menghadirkan dinamika yang kompleks akan suatu konsep yang sulit hanya dijelaskan menggunakan kata-kata. Persamaan atau eksperimen di kelas terutama dalam pembelajaran IPA. Konsep dalam pelajaran IPA sering hanya dihafal tanpa dipahami membuat konsep yang sudah dipelajari tidak teraktualisasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pemanfaatan video pembelajaran yang berada di *YouTube* dapat menghibur, memotivasi dan dapat menumbuhkan berpikir kreatif siswa yang dapat diaktualisasikan dan diterapkannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Paparan data hasil observasi indikator dampak penggunaan *YouTube* yang ditemukan dilampirkan disajikan pada tabel 1.

Aplikasi *YouTube* berbasis simulasi ini yang mampu memvisualkan keadaan nyata. Dapat menjadi media eksplorasi untuk berbagai fenomena alam yang tidak dapat dibawa dalam kelas. Sehingga dengan pemanfaatan *YouTube* berbasis simulasi ini dapat memberikan kesempatan realitas kepada siswa untuk memahami hubungan antara konsep yang sedang dipelajari. Simulasi dapat menggabungkan animasi, visualisasi dan pengalaman laboratorium interaktif.

Sulit bagi siswa sekolah dasar untuk memvisualisasikan konsep sedemikian rupa sehingga mereka percaya bahwa mereka memahaminya, yang merupakan salah satu masalah yang sering muncul dalam pengajaran IPA. Konsep pembelajaran IPA yang sering dijelaskan tanpa direpresentasikan membuat pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi tidak bermakna. Terlebih jika peserta didik pernah dibawa ke alam untuk melihat fenomena alam itu sendiri. Memanfaatkan video pembelajaran di aplikasi *YouTube* ke dalam pembelajaran IPA di dalam kelas dapat memberikan pengalaman

baru bagi siswa. Pemanfaatan aplikasi *YouTube* berbasis simulasi ini dapat menumbuhkan berpikir kreatif siswa yang dapat diterapkannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari dari pengalaman yang didapatkannya dari pembelajaran IPA dengan memanfaatkan *YouTube* berbasis simulasi dalam kelas.

Tabel 1. Paparan Data Hasil Observasi

No	Indikator dampak penggunaan <i>YouTube</i>	Deskripsi
1.	Efek kognitif	siswa merasa mudah dalam mengembangkan segala keingintahuannya tentang pengetahuan, dengan <i>YouTube</i> siswa merasa mudah dan banyak mengambil informasi dan menambah pengetahuan kognitifnya.
2.	Efek afektif	Siswa merasa senang dan terhibur serta merasa puas setelah pengetahuan yang ia inginkan terpenuhi dan secara mudah dapat diakses dan dipelajari.
3.	Integritas social	Siswa mampu mengambil hikmah dan mengambil kesimpulan tentang apa yang telah dilihatnya dan didapatkan dari <i>YouTube</i> serta terkadang merasa termotivasi untuk mengikuti dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan bermasyarakat.
4.	Integritas pribadi	Siswa mampu mengendalikan diri dan mau memperbaiki diri terkait dengan kekurangan yang ia miliki
5.	Efek negative	Siswa terkadang terlalu senang dan lupa diri tentang tugasnya karena merasa sudah nyaman ketika menggunakan <i>YouTube</i> .

Berdasarkan hasil observasi yang didapati oleh peneliti bahwasanya Kondisi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *YouTube* sebagai media pembelajaran, kreativitas siswa terbilang cukup rendah menyebabkan suasana ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung terbilang pasif dan pembelajaran hanya berfokus kepada guru. Pemanfaatan aplikasi *YouTube* sebagai media pembelajaran terlihat adanya peningkatan yang terlihat cukup jelas yaitu siswa menjadi lebih aktif dan mereka menjadi lebih semangat dalam belajar. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian dari Wayu menunjukkan bahwa, video pembelajaran dari aplikasi *youtube* dapat merangsang kreativitas, minat dan motivasi belajar siswa. Menggunakan video dari *youtube* sebagai media secara tidak langsung meningkatkan kreativitas siswa, karena dengan menggunakan aplikasi *youtube* siswa lebih antusias memperhatikan materi ajar yang disampaikan melalui *youtube* (Wayu, 2022). Dorongan dari eksternal juga



mempengaruhi yaitu dukungan dari keluarga khususnya orang tua yang memiliki peran mendampingi mereka. Ketika mereka di luar sekolah, lingkungan pertemanan positif yang mampu mendorong dalam perubahan tingkah laku maupun pola pikir siswa. Faktor internal juga menjadi hal yang penting seperti dorongan dalam diri siswa untuk mau berubah dan keluar dari zona nyaman mereka untuk mulai mengeksplor dunia luar.

Peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan aplikasi *YouTube*. Proses awal pembelajaran menggunakan aplikasi *YouTube* oleh guru sebanyak 3 kali pertemuan dengan video pembelajaran IPA di aplikasi *YouTube*. Proses peningkatan kreativitas siswa lebih mudah menerima materi yang diberikan oleh guru kepada siswa serta rasa keingintahuan yang besar, dimanfaatkan oleh guru untuk mengasah pola pikir siswa untuk lebih kritis. Maka dari itu pertemuan dirancang oleh guru se-intens mungkin, agar dapat menumbuhkan berpikir kreativitas siswa hal tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada ibu FS menyampaikan, peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat oleh penyampaian beberapa siswa yang mana mereka mempraktekkan sendiri pelajaran yang mereka peroleh di sekolah, contohnya materi perubahan wujud benda. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Ardiyansah, pengajaran menggunakan media youtube sangat bermanfaat dan menarik karena fasilitas youtube banyak dan bervariasi serta dapat dipilih sesuai dengan keinginan pengguna. Youtube dapat merangsang dan meningkatkan kreativitas siswa pada proses pembelajaran. Menggunakan *YouTube*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa untuk pembelajaran IPA, kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pemanfaatan aplikasi youtube dalam pembelajaran dikarenakan juga pada aplikasi tersebut memiliki banyak konten-konten yang menstimulasi kreativitas siswa, sehingga siswa dapat mensimulasikan hasil pembelajaran yang diperoleh dari youtube. Hal tersebut sesuai hasil pernyataan dari peneliti (Ardiansyah & Nugraha, 2022).

#### **D. Simpulan**

Aplikasi berbasis simulasi *YouTube* merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang dapat digunakan pendidik untuk menjaring masukan peserta didik. Membiasakan siswa berpikir kreatif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran. Melalui video pembelajaran IPA di *YouTube*, sebagai bagian dari proses pembelajaran, siswa dan guru dapat memberikan lebih banyak kesempatan belajar di dunia nyata. Dengan memanfaatkan aplikasi *YouTube* berbasis simulasi ini memberikan dampak positif terkait pengetahuan, menumbuhkan berpikir kreatif siswa dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Temuan penelitian ini menunjukkan hal itu dengan memanfaatkan *YouTube* sebagai media dalam Pembelajaran IPA berbasis simulasi dapat membantu siswa berpikir lebih kreatif. Ini masuk akal wawancara yang dilakukan oleh Ibu FS di SD Lematang Lestari, setelah menggunakan Model simulasi berbantuan *YouTube* siswa jadi lebih semangat dan lebih antusias dalam pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar pendekatan media pembelajaran lain dapat digunakan untuk lebih mengembangkan aplikasi yang dapat dilakukan guru.

## Daftar Rujukan

- Abdulloh, A., Fahmi, M. Z., & Siswanto, I. (2019). Penggunaan Media Sosial (Youtube) Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran di Madrasah Gresik. *Jurnal Abdi*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.26740/Ja.V5n1.P33-37>
- Aditama, W. B., Ramdani, A., & Khairunnisa, K. (2021). Penerapan Computer Based Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal Of Classroom Action Research*, 3(1), 30–45.
- Amin, A. (2017). Pemahaman Konsep Abstrak Ajaran Agama Islam Pada Anak Melalui Pendekatan Sinektik dan Isyarat Analogi dalam Alquran. *Madania: Jurnal Kajian Keislaman*, 21(2), 157. <https://doi.org/10.29300/Madania.V21i2.608>
- Ardiansyah, M. A. M., & Nugraha, M. L. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1).
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309.
- Dewanto, S., Santosa, A., Andriani, D., Industri, T., & Indonesia, U. K. (2020). Simulasi Sistem Pelayanan Rawat Jalan Di Rumah Sakit Menggunakan Simulasi Kejadian Diskrit. *Ina. J. Ind. Qual. Eng*, 8(1), 25–36.
- Elin Herlina, Ni Putu Gatriyani, Nur Saqinah, Galugu, Vini Rizqi, Nanny Mayasari, Feriyanto, Junaidi, Qomarotun Nurlaila, Hijratur Rahmi, Anita Cahyati, Wahyudi, Ratnadewi, Dede Abdul Azis, & Risna Saswati. (2022). *Strategi Pembelajaran* (Makassar). Tohar Media.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>
- Erwin Widiasworo. (2018). *Cerdas Pengelolaan Kelas* (Yogyakarta). Diva Press.
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal Of Instructional Media And Model*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32585/Ijimm.V2i1.627>
- Farihatun, S. M. (2019). *Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar*.
- Hariani, N. M. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Sains SD Secara Daring Melalui Media Whatsapp Group Selama Pandemi Covid-19. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 12(1), 1–13. <https://doi.org/10.36417/Widyagenitri.V12i1.384>
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). *Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor*. 09.
- Hifni, M. (2022). *Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Simulasi Phet Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Logis*. 1.

Ikhwan, A. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.24269/Ijpi.V2i2.623>

Kılıçoğlu, A. (2018). Qualitative Research For Educational Science Researchers: A Review Of An Introduction To Qualitative Research. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3352>

Kurniyawati, S. U., & Prastowo, A. (2021). *Kontribusi Model Simulasi TIK untuk Menumbuhkan Berpikir Logis Dalam Pembelajaran Matematika*. 14(2).

Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII*.

M. Sobry Sutikno. (2021). *Strategi Pembelajaran (Jawa Barat)*. Penerbit Adab.

Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Pendipa Journal Of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.2.2.131-134>

Muhammad Anwar. (2018). *Menjadi Guru Profesional (Jakarta)*. Prenada Media Group.

Ningsih, R., & Bachtiar, M. Y. (2022.). *Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Project Based Learning Tk Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur*.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III*. 3.

Rahmaniar, E., & Prastowo, A. (2021). Implikasi Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 639–647. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1854>

Raturandang, S., Rompas, P. T. D., & Palilingan, V. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Dasar Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 378–387. <https://doi.org/10.53682/Edutik.V1i4.2214>

Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2019). Implementasi Pendekatan Student Centered Learning Dalam Pembelajaran Ipa Dan Relevansinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (Jpsi)*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.23887/Jpsi.V1i1.21912>

Shilphy A. Octavia. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Yogyakarta)*. Deepublish.

Simanjorang, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar Ipa Melalui Metode Simulasi Berbasis Bioedutainment Pada Siswa Smp Negeri 1 Selesai Tahun Ajaran 2016/2017. *Tabularasa*, 15(1), 32–42.

Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. (2019). Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem. *J-*

*Pek* (Jurnal Pembelajaran Kimia), 4(1), 18–30.  
<https://doi.org/10.17977/Um026v4i12019p018>

Swandewi, N. L. P., Gita, I. N., & Suarsana, I. M. (2019). Pengaruh Model Quantum Learning Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma. *Jurnal Elemen*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.29408/Jel.V5i1.932>

Tian Belawati. (2019). *Pembelajaran Online* (Banten; 2 Ed.). Universitas Terbuka.

Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>

Unri, J. (2022). *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*.

Wayu, E. R. (2022). *Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Seni Budaya Pada Masa New Normal covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Bengkulu* [Phd Thesis]. Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Yudela, S., Putra, A., & Laswadi, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Youtube Pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 526–539. <https://doi.org/10.26877/Imajiner.V2i6.7089>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/Ra.V1i1.1489>

Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 286. <https://doi.org/10.25157/Teorema.V5i2.4194>