

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Yaumi (2018:7) “media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.” Suryani, dkk (2018:5) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di isengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut Nizwardi dan Ambiyar (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut Software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pebelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif. Perubahan dan kemajuan teknologi diberbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran

memiliki posisi sentral dalam posisi belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu.

Media adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (atau guru melakukannya kurang efisien). Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman terhadap materi ajar dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dalam suatu kegiatan pembelajaran yang didesain secara terencana untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Media Video Youtube

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan

berbagai macam konten video buatan pengguna/kreator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web “(Budiargo, 2015:47). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa youtube adalah media yang mudah digunakan untuk melihat video.

a. Kelebihan Dan Kekurangan Media Youtube

1) Kelebihan Media Youtube

- a) Bisa melihat dan mengupload video yang kita suka, sehingga kita sebagai pengguna dapat bebas melihat video yang kita suka dan membuat video kita sendiri.
- b) Sebagai ajang promosi diri. Youtube merupakan media yang cocok buat kita untuk menyalurkan bakat yang kita miliki melalui video atau gambar bergerak dan juga cocok buat promosi usaha kita karena youtube memiliki pengguna yang banyak.
- c) Bisa mendownload setiap video, sehingga kita dapat menyimpan video yang ingin kita putar nanti seperti siaran langsung di televisi.
- d) Bisa belajar streaming, banyak video bermanfaat. Tidak bisa kita pungkiri bahwa media sosial youtube banyak sekali

memiliki video-video yang menarik baik di dalam negeri ataupun di luar negeri seperti video tentang edukasi pembelajaran, tutorial, dan masih banyak lagi video yang bermanfaat lainnya.

- e) Bisa belajar streaming, banyak video bermanfaat. Tidak bisa kita pungkiri bahwa media sosial youtube banyak sekali memiliki video-video yang menarik baik di dalam negeri ataupun di luar negeri seperti video tentang edukasi pembelajaran, tutorial, dan masih banyak lagi video yang bermanfaat lainnya.

2) Kekurangan Media Youtube

- a) Bisa disalahgunakan penggunaannya.
- b) Banyak informasi yang menyesatkan, contohnya saja seperti penyebaran berita-berita hoax dan ujaran kebencian kepada orang ataupun golongan tertentu.
- c) Banyak negara yang memblokir youtube.
- d) Youtube menyediakan untuk penggunaanya kebebasan dalam mengupload video, sehingga disini rentan disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Contohnya seperti penyebaran video porno dan video tidak berguna lainnya.
- e) Gambarnya terjeda jeda. Hal ini sering terjadi karena koneksi internet kita lagi lama (lemot), maka dalam menonton video di youtube pun akan terganggu.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Mandagi dan I Nyoman (2019:145) “belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya.” Hariyanto (2019:1) mengemukakan bahwa “belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses ranah kognitif.”

Sedangkan Lefudin (2014:4-5) menjelaskan bahwa “belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.” Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang merubah serta meningkatkan tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.”

b. Pengertian Hasil Belajar

Suprijono (2017:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.” Miranda (2010:34) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-

kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Basri dan Husnul (2019) “hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai seseorang dengan melalui proses sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku, pola pikir serta kemampuan.” Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai peserta didik melalui proses sehingga menghasilkan kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik dan dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi.

c. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat paling terkenal adalah yang dikemukakan oleh Bloom yang membagi klasifikasi belajar menjadi 3 ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Misalnya Straus, Tetroe, dan graham (2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitik beratkan pengetahuan akademik yang diperoleh oleh siswa lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah

afektif menitik beratkan pada sikap, nilai dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada keterampilan dan pengembangan diri siswa yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangann keterampilan (Ricardo dan Rini, 2017:194).

Adapun menurut moore (Ricardo dan Rini, 2017:194) menyatakan bahwa ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif yaitu; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif yaitu; penerimaan, menjawab, penilaian, organisme, dan penentuan cirri-ciri nilai.
- 3) Ranah psikomotorik yaitu; fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement.

Taksonomi Bloom sendiri sudah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dimana dengan mengubah istilah tingkatan yang melibatkan substansi proses berfikir, penyederhanaan, pemilihan subkategori dan istilah alternatif serta pergeseran posisi (urutan) tingkat pemikiran.

Penelitian kali ini, peneliti akan memfokuskan penilaiannya pada ketiga ranah tersebut. Tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa dari ketiga ranah tersebut. kategori-kategori dalam dimensi

proses berfikir kognitif akan dijadikan acuan dalam pembuatan pertanyaan, dan dalam pembuatan pertanyaan ini didasarkan pada taksonomi Anderson yang sebelumnya dikemukakan oleh Bloom atau dikenal juga dengan dengan taksonomi Bloom.

- 1) Menurut Mandagi dan I Nyoman (2019:145) “belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya.”Hariyanto (2019:1) mengemukakan bahwa “belajar merupakan tahapan perubahan Ranah kognitif yaitu; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif yaitu; penerimaan, menjawab, penilaian, organisme, dan penentuan cirri-ciri nilai.
- 3) Ranah psikomotorik yaitu; fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement.

Taksonomi Bloom sendiri sudah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dimana dengan mengubah istilah tingkatan yang melibatkan substansi proses berfikir, penyederhanaan, pemilihan subkategori dan istilah alternatif serta pergeseran posisi (urutan) tingkat pemikiran.

Penelitian kali ini, peneliti akan memfokuskan penilaiannya pada ketiga ranah tersebut. Tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa dari ketiga ranah tersebut. kategori-kategori dalam dimensi proses berfikir kognitif akan dijadikan acuan dalam pembuatan pertanyaan, dan dalam pembuatan pertanyaan ini didasarkan pada taksonomi Anderson yang sebelumnya dikemukakan oleh Bloom atau dikenal juga dengan dengan taksonomi Bloom.

Menurut Mandagi dan I Nyoman (2019:145) “belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya.” Hariyanto (2019:1) mengemukakan bahwa “belajar merupakan tahapan perubahanseluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses ranah kognitif.”

Sedangkan Lefudin (2014:4-5) menjelaskan bahwa “belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.” Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang merubah serta meningkatkan tingkah laku seseorang sebagai hasil

interaksi dengan lingkungannya.” Pada penelitian ini hasil belajar hanya difokuskan padarajah kognitif saja.

3. Penilaian Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Pengukuran dalam sekolah berkaitan hanya dengan pecandaraan (deskripsi) kuantitatif mengenai tingkah laku siswa. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis dan kemampuan mengevaluasi (Sukirman, 2012: 55). Taksonomi Bloom (2008) mengklasifikasikan perilaku menjadi 6 kategori dari yang sederhana (mengetahui) sampai yang lebih kompleks (mengevaluasi). Ranah kognitif terdiri atas pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), evaluasi (evaluation). Kemudian Taksonomi Bloom ranah kognitif direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2011: 66-68) yakni: mengingat (remember), memahami (understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan menciptakan (create). Berikut ini

merupakan penjelasan mengenai enam jenjang ranah kognitif menurut Majid (2014: 4-13).

a. Mengingat(Remember)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah ²⁴(*problem solving*). Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

b. Memahami/ Mengerti(Understand)

Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasi (*classification*) dan membandingkan (*comparing*)

Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang peserta didik berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dari prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan

berkaitandengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari objek yang diperbandingkan.

c. Menerapkan (apply)

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanaka percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan procedural (procedural knowledge). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (executing) dan mengimplementasikan (implementing).

d. Analisis (analysis)

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap peserta didik untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan peserta didik untuk mampu membedakan fakta

dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung.

e. Mengevaluasi (Evaluate)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh peserta didik. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi evaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antar penilaian yang dilakukan pada standar dan kriteria yang dibuat oleh peserta didik. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan peserta didik adalah kegiatan evaluasi.

f. Menciptakan (Create)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsure-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk ataupun yang berbeda dengan yang sebelumnya.

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (generating) dan memproduksi (producing). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternative hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan konseptual, pengetahuan procedural, dan pengetahuan metakognisi.

4. Matematika

Matematika merupakan simbolis yang berfungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan tata ruang, sedangkan hasil teoritisnya ialah untuk memudahkan berfikir (Supardi, 2013). Matematika timbul karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Matematika memiliki struktur yang bersifat deduktif, yang tidak meliputi generalisasi yang didasarkan pada observasi melainkan pada pembuktian deduktif (Sukada, 2013).

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting baik dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun dalam membentuk kepribadian manusia. Peranan matematika telah merasuk ke semua sendi kehidupan manusia. Matematika

sebagai alat bantu telah banyak diaplikasikan untuk mempermudah, mengefektifkan, dan mengefisienkan pekerjaan-pekerjaan manusia. Dikatakan pula bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan strategi yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. (Yuhariati, 2012).

Pada hakikatnya, matematika lebih ditekankan pada penggunaan metode daripada persoalan pokok matematika itu sendiri (Supardi, 2013). Menurut Sari (2013) matematika memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur dan mengungkapkan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan matematika pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika adalah kegiatan manusia dan sekaligus sebagai alat. Ini berarti bahwa perlu menempatkan kedua pandangan itu pada tempat yang cocok/sesuai dengan perkembangan peserta didik. (Soedjadi, 2014).

Berdasarkan uraian mengenai konsep matematika di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan kompetensi yang memadai dalam mengajarkannya. Matematika melatih pola pikir manusia agar senantiasa berpikir logis, sistematis, cermat, dan cerdas. Oleh karena itu, seorang pengajar diharapkan dapat menyampaikan atau menciptakan pembelajaran yang

menarik penuh dengan inspirasi, inovatif, kreatif, dan bermakna sehingga pelajaran matematika akan mudah dipahami oleh siswa.

B. Penelitian yang relevan

1. Anisa Isnaini Huwidah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD N 1 Nologaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019".

Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) Media Sosial Youtube SDN Nologaten 1 Ponorogo termasuk kategori baik. Hal ini diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan prosentase tertinggi adalah kategori baik yaitu 22 siswa (73,5%). (2) Hasil kreativitas siswa SDN Nologaten 1 Ponorogo termasuk kategori baik. Hal ini diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan prosentase tertinggi adalah kategori cukup yaitu 22 siswa (78,57%). (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial youtube terhadap kreativitas siswa di SDN Nologaten 1 Ponorogo tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan statistika yaitu F_{hitung} sebesar 6,01 dan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 4,22. Maka H_0 diterima yang artinya ada pengaruh signifikan Media Sosial

Youtube Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Di SDN Nologaten 1 Ponorogo. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

2. Rochmannudin Rifa'i, Institut Agama Islam Negri (IAIN) Tulungagung tahun ajaran 2020 dengan judul "Pengaruh media youtube terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pai di SMA 1 Gondang Tulungagung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Ada pengaruh yang signifikan media YouTube terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMAN 1 Gondang Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji t-test memperoleh hasil nilai sig. $0,013 < 0,05$, maka hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. 2) Ada pengaruh yang signifikan media YouTube terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMAN 1 Gondang Tulungagung.

Hal ini dapat dibuktikan dengan uji t-test memperoleh hasil nilai sig. $0,000 < 0,05$, maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. 3) Ada pengaruh yang signifikan media YouTube terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMAN 1 Gondang Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari nilai uji MANOVA menunjukkan bahwa hasil pada Pilla's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root yang terdapat pada effect factor dan diperoleh keseluruhan data yang sama yaitu sebesar 0,000.

Jadi nilai sig. $0,000 < 0,05$, maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan jika menggunakan media pembelajaran Youtube dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMAN 1 Gondang Tulungagung.

3. Penelitian Ini ditulis Haryadi Mujiyanto, dengan judul jurnal, “Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar”, dari Universitas Garut, Program Studi Ilmu Komunikasi, Peminatan Public Relations, tahun 2019. Metode Penelitian ini menggunakan metode explanatory research, yang bertujuan menelaah kausalitas antar variabel dan menjelaskan suatu fenomena tertentu. Pendekatan penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif dan verifikatif. Permasalahan dalam penelitian ini adalah ketika menunggu giliran praktik, beberapa mahasiswa masih kedapatan memainkan gawai. Penulis sekaligus sebagai dosen mata kuliah Publik Speaking mencoba memanfaatkan Youtube sebagai alternatif dan tambahan media ajar konvensional.

Selain untuk mencari informasi, mahasiswa diminta untuk mengunggah tugas video hasil kreasinya ke Youtube sehingga hasil kreasinya dapat dilihat oleh banyak orang. Hal ini ditujukan agar mahasiswa dapat lebih antusias dalam mengerjakan tugas. Jika mahasiswa antusias dalam mengerjakan tugas maka mereka akan

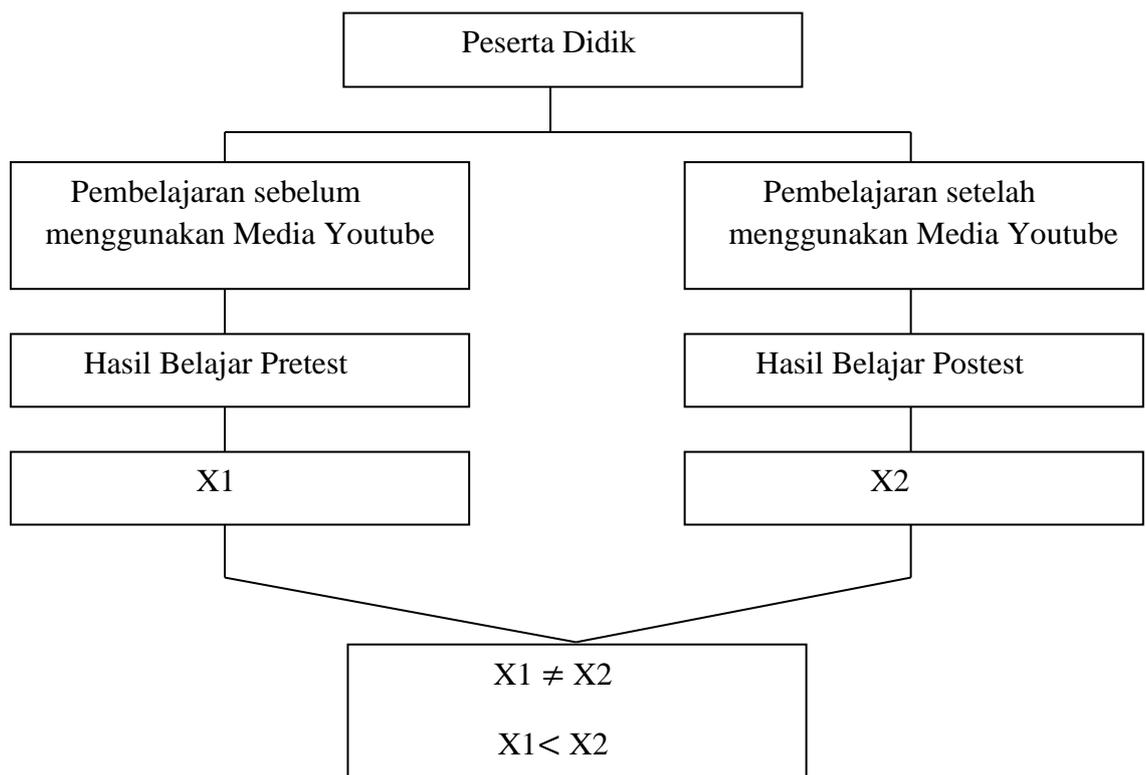
antusias pula dalam menerima materi perkuliahan sehingga proses transfer materi berjalan dengan lebih efektif. Hasil dari penelitian ini Tanggapan mahasiswa mengenai pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam belajar Public Speaking adalah sangat setuju, ditunjukkan oleh rata-rata skor sebesar 4,45 yang berada pada interval 4,20-5,00. Artinya, mahasiswa sangat setuju dengan pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam belajar Public Speaking. Youtube digunakan mahasiswa sebagai sarana mencari informasi, berita dan hiburan. Selain itu, Youtube juga digunakan untuk saling berbagi video. Di kelas Public Speaking, mahasiswa secara individu maupun kelompok diberikan tugas untuk merekam tugas seperti pidato dan mc yang dilaksanakan di kelas. Kemudian hasil rekaman ditugaskan untuk diunggah di Youtube. Hasil wawancara menunjukkan mahasiswa merasa senang dan antusias. Karena selain mengerjakan tugas kuliah, mereka juga memiliki kesempatan untuk mengapresiasi hasil karya di Youtube yang dapat dilihat oleh masyarakat luas pengguna Youtube. Tanggapan mahasiswa mengenai minat dalam belajar Public Speaking adalah sangat berminat, ditunjukkan oleh rata-rata skor sebesar 4,45 yang berada pada interval 4,20-5,00. Artinya, mahasiswa sangat berminat dalam belajar Public Speaking. Tanggapan mahasiswa mengenai motivasi dalam belajar Public Speaking adalah sangat termotivasi, ditunjukkan oleh rata-rata skor sebesar 4,46 yang berada pada interval 4,20-5,00. Artinya, mahasiswa sangat termotivasi dalam

belajar Public Speaking. Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar berperan secara signifikan terhadap Minat Belajar 58 Mahasiswa. Pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas dengan tingkat signifikan adalah H_0 ditolak karena: Probabilitas $0,000 < 0,05$. Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar berperan secara signifikan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas dengan tingkat signifikan adalah H_0 ditolak karena: Probabilitas $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan dari tiga penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran youtube dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Gambar 1 Tabel Kerangka Konsep



D. Hipotesis

Dengan demikian hipotesis yang akan penulis ajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media youtube dan media konvensional.
2. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan media youtube lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar yang menggunakan media konvensional.