

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN *YOUTUBE* DAN HASIL BELAJAR

A. Media Pembelajaran *Youtube*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media terdiri dari media auditif, media visual dan media audio-visual. Menurut Azhar Arsyad (2011: 3). Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”, media juga bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima . Menurut Permendiknas No. 40 Tahun 2008, media pendidikan adalah peralatan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Komunikasi dalam pembelajaran sering kali kurang memberikan kejelasan tentang pesan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan materi yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Menurut Gagne (Dina Indriana, 2011: 14) media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat atau benda atau perlengkapan berupa apapun yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam membantu kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran antara guru atau pengajar dengan peserta didik agar proses interaksi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam

pembelajaran, media dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila disampaikan hanya dengan kata-kata ataupun penjelasan di papan tulis.

2. Aplikasi *Youtube*

Aplikasi *Youtube* adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Menurut Baskoro, (2013) *Youtube* mempunyai pengertian sebagai situs media digital (video) yang dapat di *download*, diunggah, serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri. Sianipar, (2013) *Youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. *Youtube* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Tujuan memanfaatkan *youtube* sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di *youtube* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online. Pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat komputer atau media presentasi terhubung dengan internet.

Youtube memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran potensial yaitu *youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan *edit value* terhadap *education/pendidikan*. Praktis yaitu *youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru. Informatif yaitu *youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan. Interaktif yaitu *youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran. Untuk memanfaatkan *youtube* sebagai media pembelajaran, seorang guru harus mengetahui secara detail tentang bagaimana membuat *account* di *youtube*, bagaimana cara mengupload video pembelajaran di *youtube* sehingga dapat diakses oleh siswa atau siapapun, bagaimana *search* atau mencari video pembelajaran di *youtube*

untuk menambah pengetahuan siswa ataupun guru. Melihat kondisi ini, maka penulis memaparkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *youtube* oleh guru geografi dalam terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak.

3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran *Youtube* sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan sebuah peluang di dunia Pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia berkualitas. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lembaga Pendidikan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan media ajar yang baru dan menarik bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran, *youtube* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video, memungkinkan siswa secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan dan praktek. *Youtube* dapat dimanfaatkan oleh Lembaga Pendidikan sebagai media ajar yang disukai oleh para mahasiswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat khususnya siswa lebih mudah memahami informasi berupa pengetahuan melalui media yang berkaitan dengan teknologi informasi seperti *youtube* dibandingkan dengan penyampaian secara konvensional di kelas. Sebagian besar siswa, tertarik dengan hal-hal yang bersifat video visual dibanding dengan cara-cara umum seperti misalnya penyampaian pengetahuan yang hanya berasal dari buku.

Dengan pemanfaatan *youtube*, siswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan *Youtube*, siswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat daripada mempelajari melalui buku pelajaran, sehingga mahasiswa tidak merasa jenuh Sianipar (2011), Manfaat media *youtube* dalam proses pembelajaran :

1. Menyampaikan materi pembelajaran
2. Memberikan ilustrasi materi pembelajaran
3. Memberikan tutorial terhadap materi praktek
4. Tampilan yang menarik akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran
5. Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan
6. Menyelesaikan masalah pada persoalan materi pelajaran
7. Mendapatkan informasi yang beranekaragam dan berguna dalam pembelajaran

Dalam hal pembelajaran praktikum siswa dapat mencari sumber tutorial teknis pelaksanaan praktikum atau step langkah yang disertai video yang didapatkan dari penyedia melalui jejaring *youtube*. Siswa akan merasa lebih mudah dalam mengikuti tutorial dan contoh yang di berikan dalam video bahkan bila ada bagian yang kurang jelas atau kurang dipahami maka siswa dapat *merecall* atau menonton ulang video yang disediakan tanpa membebani guru ataupun instruktur.

Bagi guru maupun pengajar media sosial *youtube* selain sebagai media untuk menyampaikan ilmu di sisi lain juga bisa digunakan untuk menimba ilmu atau sumber referensi materi yang lebih mendukung dan inovatif modern terhadap materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Bahkan dalam jejaring ini guru dapat mencari referensi video yang dijadikan bahan ajar dukung untuk mempermudah proses pembelajaran.

4. Pemilihan Media

Pemilihan media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu pemilihannya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Pemilihan media pembelajaran *youtube* tentunya didasari oleh pertimbangan tertentu. Untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.. Menurut Arief S. Sadiman (2012: 83), Ditinjau dari kesiapan pengadaanya

pemilihan media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu.

Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangannya, sehingga kita sebagai seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat dalam penyampaian suatu materi. Menurut Dina Indriana (2011: 28) beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran dan pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan lain sebagainya.

Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menurut Hujair A.H. Sanaky (2013: 6-7) menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

- 1) Tujuan pengajaran.
- 2) Bahan pelajaran.
- 3) Metode mengajar.
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan.
- 5) Pribadi pengajar.
- 6) Kondisi siswa; minat dan kemampuan pembelajar.
- 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan seterusnya.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

5. Kekurangan dan Kelebihan Media *Youtube*

Kelebihan dan kekurangan merupakan dua sisi yang tak bisa dipisahkan karena kelebihan dan kekurangan merupakan sesuatu yang bersifat ada kecenderungan subyektif. Kelebihan dan kekurangan media sosial *youtube*. Media sosial *youtube* sekarang ini merupakan media sosial yang sangat populer. Hal ini karena *youtube* memiliki banyak manfaat dan memberikan kemudahan bagi penggunaanya. Menurut Mahendra, (2020,3) Berikut kelebihan dan kekurangan dari *youtube*:

a. Kelebihan Media *Youtube*

- 1) Dapat melihat dan mengambil berbagai video di *youtube* yang belum sempat ditonton di TV sebelumnya, sehingga tidak terlewatkan informasi maupun *infotainment*.
- 2) Dapat dengan mudah mencari video yang diinginkan dengan menuliskan jenis video karena didalam *youtube* terdapat menu “*search*”.

- 3) Dapat memilih berbagai jenis format video di *youtube* dengan aplikasi pemutar video yang kita punya.
- 4) Dapat menonton video di *youtube* dengan jelas dan nyaman karena video-video di *youtube* sudah bagus.

b. Kekurangan Media *Youtube*

- 1) Apabila terjadi gangguan pada koneksi internet, maka akan mengganggu dalam mengambil video di *youtube*.
- 2) Ukuran atau kapasitas video di dalam *youtube* pada umumnya sangat besar.
- 3) Tidak tersedia aplikasi pengambilan video pada *youtube* di website, sehingga harus menggunakan aplikasi lain seperti *youtube* downloader dan *keepvid*.
- 4) *Youtube* juga menyediakan fasilitas upload video yang bisa digunakan oleh siapa saja, sehingga sangat mungkin dapat disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Seperti halnya terdapat oknum yang mengunggah video porno dan video tentang penghinaan terhadap golongan tertentu.

Menurut Hadad, (2012:11) Media mampu menguasai dan mengarahkan perasaan serta pemikiran manusia. Ketika sebuah media digunakan untuk mengarahkan seseorang ke arah yang baik maka akan berpengaruh baik pula. Media pada dasarnya berguna untuk menyampaikan berita, pendapat, pemikiran, informasi kepada orang lain berupa media cetak, audio maupun video. Media sosial *youtube* merupakan sebuah media yang menyediakan fasilitas kepada pengguna untuk menampilkan berbagai macam informasi berupa video serta membagikan video yang dibuat sendiri untuk di unggah agar ditayangkan oleh pengguna lainnya dengan situs web.

Dalam penelitian ini menggunakan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi android yaitu aplikasi *youtube*. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, media pembelajaran, media pembelajaran berupa aplikasi android diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media tersebut berorientasi pada siswa dan lebih sesuai dengan kurikulum

2013 yang lebih menuntut keaktifan siswa, sehingga siswa lebih leluasa dalam menggunakannya dan tidak terikat oleh waktu (bisa digunakan kapan saja).

6. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Youtube

Penggunaan aplikasi *Youtube* ini sangatlah mudah, bisa di akses melalui hp (*handphone*) dan komputer melalui situs web. Penggunaan aplikasi *youtube* ini dapat di akses di mana saja dan kapan saja selagi masih memiliki akses untuk menghubungkan internet. Untuk itu peneliti memaparkan cara penggunaannya dalam pembelajaran sebagai berikut ;

- a. Menyiapkan bahan ajar sesuai perangkat pembelajaran
- b. Menyiapkan bahan pembelajaran semenarik mungkin berdasarkan kreativitas pengajar.
- c. Menmbuat akun media sosial *youtube*
- d. Mengupload/mengunggah video pembelajaran disertai keterangan di kolom deskripsi video.
- e. Menyiapan bentuk tes Latihan soal dalam bentuk pilihan ganda
- f. Membagikan link video untuk dibagikan di grup kelas.
- g. Memastikan siswa telah mengikuti Langkah-langkah yang tertera di kolom deskripsi video sebagai bahan acuan nilai hasil belajar.

B. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi

1. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu Rusman (2015:1) (dalam Rosita 2020). Sedangkan menurut Mahmud (2015:61) belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Wina Sanjaya (2016:112) (dalam Rosita 2020) belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

pengalamannya Slameto, (2015:2) (dalam Rosita 2020). Dari beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi hidupnya. Menurut Sugihartono, dkk. (2012: 74) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah lakudan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Kadek Sukiyasa dan Sukoco (2013: 129) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

Purwanto (2010: 46) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atau sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Menurut Arief S. Sadiman (2012: 2) salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran. Dampak adanya proses pembelajaran tersebut dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

3. Penilaian Hasil Belajar

Dalam menentukan hasil belajar siswa terutama dalam bidang studi teknologi informasi dan komunikasi diperlukan penilaian. Penilaian dapat dilakukan dalam ulangan harian atau setiap kali pertemuan (formatif), pertengahan semester (sub sumatif) dan per semester (sumatif). Djamarah, S.B (2005:249) mengatakan bahwa fungsi penilaian hasil belajar adalah:

- a. Memberikan umpan balik kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki cara belajar mengajar, mengadakan perbaikan bagi siswa, serta menempatkan pada situasi belajar mengajar yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- b. Menentukan nilai belajar siswa antara lain diperlukan untuk pemberian laporan pada orang tua sebagai penentuan kenaikan kelas dan penentuan kelulusan siswa.

Nana Sudjana (2001:111) mengatakan penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang dikuasai oleh para siswa.
- b. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil tidaknya pengajaran.

Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2009:86) menyampaikan tiga ranah belajar yang berkaitan dengan hasil belajar : (1) Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. (2) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. (3) Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif merupakan yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Sehubungan dengan hal

tersebut, maka penilaian terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak dalam penelitian ini dilakukan dalam nilai tes atau pemberian soal tes,

4. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Tafsir (2008:12), hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran.

M. Gagne mengatakan bahwa “macam bentuk hasil belajar dibedakan menjadi lima yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, kemampuan motorik, sikap dan nilai”.

a. Keterampilan Intelektual

Adalah hasil belajar yang terpenting dari system lingkungan.

b. Strategi Kognitif

Mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.

c. Informasi Verba, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini dikenal dan tidak jarang.

d. Keterampilan motorik yang diperoleh disekolah, antar lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya

e. Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang dan kejadian.

Menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2009: 22) hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom dalam Sudjana (2009: 23) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni :

- 1) *Knowledge* / Pengetahuan adalah tingkat belajar pengetahuan yang paling rendah tetapi sebagai prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman.
- 2) *Comprehension* / Pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap suatu makna dalam suatu konsep.
- 3) *Application* / Aplikasi adalah penggunaan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) pada situasi kongkret atau situasi khusus.
- 4) *Analysys* / Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya.
- 5) *Evaluation* / Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materil, dll sehingga diperlukan suatu kriteria atau standar tertentu.

b. Ranah Afektif

Penilaian ranah afektif tidak mendapat perhatian dari guru tetapi hasil belajar ranah afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif berdasarkan taksonomi Kratwohl dalam Winkel (1996 : 247) terdiri dari lima aspek yakni :

1) *Receiving* / penerimaan

Mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

2) *Responding* / Partisipasi

Mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan. Kesediaan itu dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.

3) *Valuing* / Penilaian

Mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap: menerima, menolak, atau mengabaikan.

4) *Organization / Organisasi*

Mencakup kemampuan untuk membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada

1. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor menurut klasifikasi Simpson dalam Winkel (1996: 249) tingkatan keterampilan yaitu sebagai berikut:

1) *Perception / Persepsi*

Mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan anatara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.

2) *Set / Kesiapan*

Mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.

3) *Guided response / Gerakan terbimbing*

Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak, sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi). Kemampuan ini dinyatakan dalam gerakan anggota tubuh menurut contoh yang diperlihatkan atau diperdengarkan.

4) *Mechanical response / Gerakan yang terbiasa*

Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto (2003 :3), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor internal terdiri dari:

1) Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor jasmaniah
- b) Faktor psikologis

2) Faktor eksternal terdiri dari:

- a) Faktor keluarga
- b) Faktor sekolah
- c) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah (2011 :132), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

- a) Aspek fisiologis
- b) Aspek psikologis

2) Faktor eksternal meliputi:

- a) Faktor lingkungan sosial
- b) Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut Chalijah Hasan (1994:94), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal siswa
 - a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
 - b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor-faktor eksternal siswa
 - a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

6. Manfaat hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan Susanto Ahmad (2016 :20) bahwa:

“Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk:

- a) Menambah pengetahuan,
- b) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c) Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

C. Penelitian Relevan

Penelitian ini pada dasarnya bukan penelitian yang benar-benar baru, sebelum ini banyak yang sudah mengkaji objek penelitian tentang media pembelajaran. Oleh karena itu penulisan dan penekanan dalam penelitian ini harus berbeda dengan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya berdasarkan pengamatan penilitan, ditemukan beberapa karya dan Jurnal yang telah terbit yang memuat tentang media pembelajaran *youtube* antara lain sebagai berikut :

1. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Garut dengan Judul ” Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar “ Jurnal ini ditulis oleh Haryadi Mujianto (2019). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *explanatory research* dengan pendekatan deskriptif dan verifikatif. Metode ini digunakan untuk melakukan pengujian perkiraan dan hipotesis. Dalam melakukan pengujian hipotesis, penulis menggunakan uji t. Sedangkan alat statistic berupa regresi,

korelasi, dan asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, autokorelasi, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *youtube* sebagai media ajar berperan positif secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa.

Persamaan dalam penelitian ini dengan yang peneliti akan lakukan adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan cara penerapan media belajar yang akan dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut. Perbedaannya dalam penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada lokasi, kondisi, dan bidang kajiannya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini terletak di Kota Pontianak, dengan kondisi *daring/online*, dan bidang kajiannya menggunakan media pembelajaran *youtube*.

2. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Raden Mas Said dengan judul ‘ ‘ Penggunaan Media *Youtube* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi ‘ ‘ Jurnal ini ditulis oleh Hikmah Rahmasari (2020). Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana *youtube* sebagai sosial media pembelajaran Bahasa arab yang tepat di masa pandemidengan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data *random sampling*, adapun analisis data pada penelitian ini dengan data reduksi, penyajian data, dan kesimpulan. Subjek penelitian pada peserta didik kelas XI di SMAIT AL Huda Wonogiri. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *youtube* solusi yang tepan untuk media pembelajaran Bahasa arab di masa pandemic dengan persentase survey(80,4% peserta didik sangat setuju, sehingga menunjukkan hasil yang positif.

Persamaan dalam penelitian ini dengan yang peneliti akan lakukan adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan cara penerapan media belajar yang akan

dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut. Perbedaannya dalam penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada lokasi, kondisi, dan bidang kajiannya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini terletak di Kota Pontianak, dengan kondisi *daring/online* , dan bidang kajiannya menggunakan media pembelajaran *youtube*.

3. Penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Toni Saputra (2014) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Trimurjo Kelas X Tahun Ajaran 2013/2014”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan bentuk metode eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Tujuan dalam penelitian ini adalah mencari tahu seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar yang dialami oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Trimurjo. Dari hasil penelitian ini terdapat hasil yang mempengaruhi hasil belajar siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran maket.

Persamaan dalam penelitian ini dengan yang peneliti akan lakukan adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk metode eksperimen dengan cara penerapan media belajar yang akan dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut. Perbedaannya dalam penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada lokasi, kondisi, dan bidang kajiannya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini terletak di Kota Pontianak, dengan kondisi *daring/online* , dan bidang kajiannya menggunakan media pembelajaran *youtube*.

4. Penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Eka Kurniawati (2017) tentang “Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Metro Tahun Ajaran 2016/2017”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan bentuk metode eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Tujuan dalam penelitian ini adalah mencari tahu seberapa besar pengaruh media pembelajaran menggunakan audio visual terhadap hasil belajar yang dialami oleh siswa kelas VIII SMA Negeri 7 Metro. Dari hasil penelitian ini terdapat hasil yang mempengaruhi hasil belajar siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran maket.

Persamaan dalam penelitian ini dengan yang peneliti akan lakukan adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk metode eksperimen dengan cara penerapan media belajar yang akan dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut. Perbedaannya dalam penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada lokasi, kondisi, dan bidang kajiannya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini terletak di Kota Pontianak, dengan kondisi *daring/online* , dan bidang kajiannya menggunakan media pembelajaran *youtube*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan dalam perumusan masalah. Menurut Sugiyono (2013: 96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan menurut Arikunto (2010: 10) “Hipotesis dapat diartikan sebagai sesuatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti, melalui data yang terkumpul. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban

yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah. Pernyataan dugaan atau pernyataan sementara disebut hipotesis. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Statistik

a. Hipotesis (H_a)

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* oleh guru geografi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAS Mujahidin Pontianak.

b. Hipotesis (H_0)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* oleh guru geografi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAS Mujahidin Pontianak.

Hipotesis statistik adalah pernyataan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang sifatnya masih sementara atau lemah kebenarannya. Hipotesis statistik dapat berbentuk suatu variabel seperti *binomial*, *poisson*, dan non normal atau nilai dari suatu parameter seperti rata-rata, varians, simpangan baku, dan proporsi. Hipotesis statistik harus di uji, karena itu harus berbentuk kuantitas untuk dapat di terima atau di tolak. Hipotesis statistik akan di terima jika hasil pengujian membenarkan pernyataannya dan akan di tolak jika terjadi penyangkalan dari pernyataannya.

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *youtube* lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *youtube* pada mata pelajaran geografi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMAS Mujahidin Pontianak.

