

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip oleh Rusman, media merupakan saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).²⁰ Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud dengan perantara atau pengantar sumber pesan adalah guru yang menyampaikan materi, sedangkan untuk penerima pesan yaitu siswa yang menerima materi melalui media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.²¹ Secara lebih khusus menurut Azhar Arsyad, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan

²⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 161.

²¹ Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No.2 Tahun 2018, hal. 103

menyusun kembali informasi visual atau verbal.²² Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat membantu menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada murid untuk memudahkan murid dalam menerima materi pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terdapat dalam Alqur'an, Firman Allah SWT An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

44. (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,²³

Pendidik dalam menerapkan media pembelajaran harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Anapa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit mendapatkan kesuksesan.²⁴

Pelaksanaan dalam proses belajar mengajar, metode mengajar dan

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), hal. 3

²³ Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran dalam Persepektif Al-Qur'an*, *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis*, Vol. 6 No. 2 Tahun 2018, hal. 103

²⁴ *Al-Qur'an Tajwid ...*, hal. 408

media pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting. Keduanya saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan salah satu metode pembelajaran akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang cocok, meskipun aspek lain juga perlu diperhatikan dalam menentukan media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.²⁵ Media dapat membantu seorang guru dalam rangka terlaksananya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efisiensi dan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. McKnown dalam bukunya "*Audio Visual Aids to Instruction*" yang dikutip oleh Miftah, mengemukakan empat fungsi media. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis kemudian menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi instrinsik bagi siswa, sebab pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian

²⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 19

siswa. Ketiga, memberikan penjelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu siswa. Dan rasa ingin tahu perlu dirangsang untuk selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.²⁶

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:²⁷

1) Dapat memotivasi minat atau tindakan.

Dalam memenuhi fungsi motivasi, pemilihan media dapat berupa menggunakan teknik drama dan hiburan. Hasil dari media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (andil dalam tanggung jawab, ikhlas dalam melayani, atau memberikan sumbangan mental).

2) Menyajikan informasi,

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyampaian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/ kurang senang, netral, atau senang.

3) Memberi intruksi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Materi harus dirancang

²⁶ M. Miftah, Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2013, hal. 100

²⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 23-25.

secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Adapun paparan dari Daryanto dalam bukunya, media harus bermanfaat sebagai berikut:²⁸

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Paparan manfaat media di atas dapat berfungsi agar peserta didik lebih mudah dalam menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik. Maka dari itu seorang guru harus bisa dan terus berinovasi dalam pembelajaran dan melibatkan media di dalamnya untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan guru tersebut. Dengan memulainya masa industri 4.0 dimana teknologi-teknologi mulai berkembang luas dan banyak digunakan di bidang manapun, seorang guru harus bisa memanfaatkan hal tersebut. Untuk itu, salah satu pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah menggunakan media berbasis audio-visual. Salah satu media

²⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 5

pembelajaran berbasis audio-visual yang simpel tetapi tidak mengurangi esensi dari media itu sendiri adalah pemanfaatan video yang berasal dari *Youtube* .

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran *Youtube*

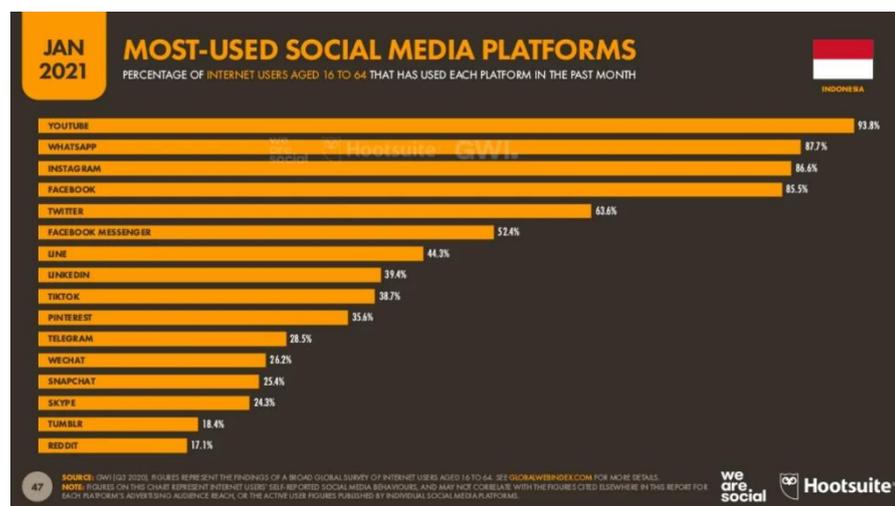
a. Pengertian *Youtube*

Youtube adalah perusahaan yang mengumpulkan koleksi *user generated content* memuat ribuan film pendek dan episode televisi, dan ratusan film full-length.²⁹ *Youtube* dibuat oleh 3 mantan karyawan *Paypal* yang bernama Steve Chen, Chad Hurley, Jawed Karim pada Februari 2005, situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video yang dibuat oleh pengguna/ creator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, video pendidikan juga ada dalam situs ini, dan banyak berbagai video lainnya yang tersebar di *Youtube*. Namun, pada November 2006, *Youtube, LLC* diakuisisi oleh *Google* dengan nilai sebesar US\$1,65 miliar dan secara resmi beroperasi dibawah kendali dan menjadi anak perusahaan *Google*.³⁰ Sekarang sudah lebih dari dua

²⁹ Muhammad Fadhil, Pengaruh Motif Mengakses Channel Youtube Kelas Pagi Terhadap Tingkat Kepuasan Menonton Komunitas Instameet Pekanbaru, *JOM FISIP*, Vol. 6: Edisi I 2019. Hal. 5

³⁰ Indra Permana, *Pengaruh Tayangan Media Sosial Youtube terhadap Perkembangan Perilaku Menyimpang Siswa di Sekolah SMA Indonesia Raya Bandung*, (Bandung: FKIP UNPAS, 2017), Hal. 22

miliar video per bulan diakses oleh warga internet, ini telah menjadikan Youtube sebagai pemimpin yang jelas dalam berbagi video online.



Gambar 1.1 Grafik Akses Sosial Media Tahun 2021

Survei *We are Social* menyebutkan penduduk Indonesia yang aktif bermain media sosial mencapai 150 juta orang. Dari beragam jenis media sosial, *Youtube* merupakan media yang paling banyak dimainkan, terutama memutar musik.³¹ Grafik akses media sosial memberikan informasi bahwa *Youtube* merupakan aplikasi yang paling sering dikunjungi oleh warga internet Indonesia. *Youtube* diakses oleh semua kalangan, baik dari anak-anak, remaja, hingga orang tua, mereka mengakses dari untuk mendengarkan musik sampai melihat video tutorial, review dan lain-lain. Ini menunjukkan bahwa rata-rata orang Indonesia mengakses *Youtube* hanya sebagai media hiburan saja, bukan sebagai media pembelajaran.

³¹ <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia?rq=Indonesia>, diakses pada tanggal 28 Desember 2021, pukul 00.10 WIB

Budiargo menyampaikan bahwa *Youtube* adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web.³² Menurut Huwaidah, media sosial youtube adalah salah satu situs yang menyediakan berbagai macam video, mulai dari video clip sampai film.³³ Dengan adanya *Youtube* ini, siswa bisa dengan mudah menikmati media dengan cara melihat video.

Mengacu pada beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Youtube* merupakan media sosial berbasis video yang dapat digunakan untuk mengunggah atau mengunduh berbagai macam video yang kita perlukan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru terhadap siswa untuk membuat pembelajaran lebih baik dan terkendali melauai video yang disediakan *Youtube* sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Youtube*

Youtube memiliki banyak manfaat dan kemudahan sehingga sangat populer bagi penggunaanya. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwasanya *Youtube* juga memiliki suatu

³² Budiargo, *Pengaruh Tayangan Media Sosial Youtube Terhadap Perkembangan Perilaku Menyimpang Siswa Di SMA Bandung*, (Bandung : FKIP UNPAS, 2015), hal. 47

³³ Anisa Isnaini Huwaidah., *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN 1 Nologaten Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo, 2019), hal. 29

kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan menurut Mangole dan teman-temannya.³⁴

1) Kelebihan

- a) Bisa mengunggah dan mengunduh video yang kita sukai, sehingga kita bisa bebas memilih video yang disukai atau membuatnya sendiri.
- b) Sebagai ajang promosi diri. *Youtube* sebagai sarana untuk menyalurkan bakat yang kita miliki melalui video atau gambar bergerak dan juga cocok sebagai promosi hasil produksi usaha kita, karena mudah dan banyak penggunanya.
- c) Bisa belajar banyak dari video yang ditonton. Platform ini menyediakan banyak sekali unggahan video dari berbagai macam daerah. Banyak sekali video-video pembelajaran atau edukasi yang dapat bermanfaat dalam menambah kasanah keilmuan kita.
- d) Kualitas HD, dengan ukuran gambar yang memadai, pengguna sangat nyaman dan jelas dalam menonton suatu video di *Youtube*.

2) Kekurangan

- a) Banyak disalahgunakan, siapa sangka karena kebebasan yang ada dalam media ini, banyak oknum yang

³⁴ Mangole, K. D. B., Pemanfaatan Youtube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa, *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, Vol. 6 No. 4 Tahun 2017, hal. 7

memanfaatkan keadaan ini untuk disalahgunakan. Ada beberapa tindakan kriminal yang masuk di dalamnya.

- b) Kurangnya penyaringan terhadap video yang memberikan informasi yang kurang benar. Contohnya saja bahwa di youtube masih banyak penyebaran tentang berita *hoax* dan ujaran kebencian terhadap orang atau suatu golongan tertentu.
- c) Kecepatan bergantung pada kestabilan sinyal yang ada. Ini merupakan salah satu kekurangan dikarenakan ketika kita menonton *Youtube* , maka kita sangat bergantung pada sinyal. Sinyal yang bagus akan memberikan kita kenyamanan dalam menonton. sedangkan apabila sinyal itu kurang stabil, maka tingkat kenyamanan dalam menonton bisa berkurang.
- d) Banyak video yang berkualitas rendah. Ini menyebabkan kita menjadi kurang nyaman ketika menonton video tersebut.

Terlepas dari kelemahan yang telah disebutkan, diharapkan media pembelajaran *Youtube* dapat memudahkan dan memberikan pengalaman yang lebih kepada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Kegunaan Media *Youtube* dalam Suatu Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi sangat penting diterapkan dalam pembelajaran pada era yang serba digital seperti sekarang,. Akses yang mudah, cepat dan gratis menjadikan *Youtube* tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga sebagai media untuk keperluan di bidang pendidikan. *Youtube* menurut penulis dapat memberikan informasi ter-update dan praktis. Berdasarkan pemaparan Huwaidah, bahwa *Youtube* sebagai media pembelajaran di dalam kurikulum 2013 sangat berguna sebagai bahan pendukung karena *Youtube* mampu memberikan edit value terhadap pendidikan, praktis digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru, memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dan ekonomis yaitu gratis untuk semua kalangan.³⁵ Wigati menjelaskan tujuan pembelajaran *Youtube* untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif.³⁶ Melalui pembelajaran *Youtube* siswa dapat memahami lebih cepat dibandingkan dengan menggunakan media konvensional, karena biasanya media pembelajaran dibuat lebih menarik sehingga membuat siswa menjadi

³⁵ Huwaidah, *Pengaruh Penggunaan ...* hal. 29

³⁶ Sofyani Wigati, Pengembangan *Youtube* Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara untuk Materi Integral di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Etnomatnesia* Tahun 2018, hal 811

tidak jenuh.³⁷ Menurut Moghavenny yang dikutip oleh Asrul bahwa media video *Youtube* memungkinkan pendidik untuk meningkatkan aktifitas belajar serta lebih fokus guna memahami materi secara cepat.³⁸ Hal ini disinyalir dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

d. Cara Membuat Konten Video Pembelajaran di Youtube

Dalam membuat konsep video pembelajaran perlu menyiapkan beberapa langkah: menyiapkan materi yang akan disampaikan sesuai dengan bidang ilmu yang dikuasai, mengklasifikasikan materi-materi agar lebih runtut dalam penyampaiannya, menentukan model penyampaian materinya, serta membuat *storyboard* agar lebih mudah dalam menyampaikan.

Untuk alat yang diperlukan dalam membuat video pembelajaran, ada baiknya kita perlu mengenal fungsi dan cara pakai alat tersebut. Di antaranya seperti kamera dan handphone untuk mengambil suatu foto maupun video, microphone untuk menangkap suara, komputer untuk mengedit hasil tangkapan foto atau video bahkan pada handphone saat ini bisa untuk mengambil dan mengedit foto maupun video sekaligus, dan lain-lain. Adapun proses pembuatan konten video pembelajaran sebagai berikut:

³⁷ Haryadi Murjianto, Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar, *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2019, hal. 137

³⁸ Asrul Agus, Pengaruh Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 3 Selong Lombok Timur. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, Vol. 1 No. 2 tahun 2021, hal. 203

1) Menyiapkan peralatan

Pelaksanaan pembuatan pembelajaran, peralatan-peralatan yang diperlukan harus dipersiapkan.

2) Perekaman

Perekaman disini bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, rekaman dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

3) Proses Mengedit

Penambahan kesan yang seru dalam video pembelajaran diperlukan proses editing. Bisa seperti penambahan ilustrasi, teks, musik latar belakang, dan lain-lain. Banyak software maupun aplikasi edit yang bisa kita pakai, yaitu *Movie Maker*, *Adobe Premiere*, *Capcut*, *VN* dan lain-lain. Dalam proses ini seorang Guru harus bisa berkreasi lebih agar hasil pembuatan video pembelajaran menjadi lebih seru, menyenangkan, dan tidak membuat jenuh siswa.

4) *Rendering*

Rendering adalah proses penggabungan dari video dan ilustrasi yang ditambahkan pada proses editing, bisa dikatakan ini adalah langkah terakhir yang dimana hasilnya adalah berupa output yang bisa kita nikmati. Video bisa direndner dalam format mp4 atau yang lainnya sesuai dengan ketentuan.

5) Mengunggah ke Channel *Youtube*

Sebelum mengunggah hasil video pembelajaran, pastikan guru mempunyai akun *Youtube* setelah itu baru bisa diunggah ke *Youtube* dan bisa dibagikan kepada siswa melalui link yang telah disalin.

3. Tinjauan tentang Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Aktif menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah giat (bekerja, berusaha).³⁹ Menurut Riswani dan Widayati keaktifan belajar siswa yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep.⁴⁰ Pada penelitian ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dan relatif tetap, serta ditunjukkan dalam bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek

³⁹ Debdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2008), hal. 31

⁴⁰ Elza Firanda Riswani, Ani Widayati, Model *Active Learning* dengan Teknik Learning *Starts With A Question* dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 10 No. 2 Tahun 2012, hal. 7

lain yang ada pada individu yang belajar.⁴¹ Jadi belajar aktif adalah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan rajin dan sungguh-sungguh. Kegiatan disini sering diartikan dengan kesibukan dan kegiatan yang mengarahkan seluruh tenaga, pikiran, atau badan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan atau seseorang atau menggunakan tenaga, pikiran untuk mencapai tujuan tertentu. Kesemuanya itu untuk mencapai kemampuan yang optimal.

Sardiman mengutip pendapat Paul D. Dierich membagi aktivitas belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:⁴²

- 1) Kegiatan-kegiatan visual (Visual activities): misalnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (Oral activities): seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi bertanya, memberi sesuatu, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (Listening activities): sebagai contoh: mendengarkan penyajian, bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis (Writing activities): misalnya: menulis cerita, karangan, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mngerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (Drawing activities): yang termasuk didalamnya antara lain: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.

⁴¹ Taha Basalama, Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Inpres Kobisonta A1, *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2017, hal. 101

⁴² Sardiman, *Interaksi & Motivasi...*, hal. 99

- 6) Kegiatan-kegiatan metrik (Motor activities): melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental (Mental activities): merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional (Emotional activities): minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih.

Klasifikasi aktivitas belajar dari Dierich di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar cukup kompleks dan bervariasi. Aktivitas belajar tidak hanya terbatas pada kegiatan jasmani saja yang bisa diamati secara fisik, melainkan juga termasuk dalam kegiatan yang bersifat rohani. Keadaan dimana siswa melakukan suatu aktivitas belajar inilah yang dinamakan dengan keaktifan belajar. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah keadaan dimana siswa aktif dalam belajar, yaitu aktif secara jasmani maupun rohani yang meliputi klasifikasi berjumlah delapan kegiatan belajar yang sudah disebutkan di atas.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar menurut Rizka Vitasari sebagai berikut: perhatian siswa terhadap penjelasan guru, memahami masalah yang diberikan guru, kemampuan siswa mengemukakan pendapat, berdiskusi dengan kelompok, mempresentasikan hasil kelompok.⁴³

⁴³ Rizka Vitasari, dkk., Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari, *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, Vol. 4 No. 3 Tahun 2016, hal. 3

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki jika semua siswa dikelas terlibat langsung saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar dapat ditumbuhkan selama proses pembelajaran dengan beberapa faktor, sebagaimana disebutkan oleh Gagne dan Briggs yang dikutip dalam bukunya Martinis, yaitu:⁴⁴

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik);
- 3) Mengingat kompetensi belajar peserta didik;
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari);
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya;
- 6) Munculkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran;
- 7) Memberikan feedback
- 8) Melakukan pelatihan-pelatihan terhadap peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur;
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran

c. Ciri-ciri Siswa yang Aktif dalam Pembelajaran

Mengutip dari Sudjana, Syifa Tiara menyebutkan keaktifan belajar siswa mempunyai beberapa indikator sebagai berikut:

“Siswa ikut serta dalam melaksanakan tugas, aktif mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti baik bertanya kepada guru maupun teman, ikut melaksanakan diskusi, ikut serta dalam pemecahan suatu permasalahan yang sedang dibahas dalam suatu materi tertentu, ikut serta mencari informasi untuk memecahkan permasalahan yang sedang dibahas dalam suatu materi tertentu, siswa mampu menilai dirinya sendiri atas hasil yang telah

⁴⁴ Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press dan *Center for Learning Innovation (CLI)*, 2007), hal. 122

diperolehnya, seperti misalnya melaksanakan tugas dengan materi pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya”.⁴⁵

Siswa dikatakan aktif jika siswa melakukan sesuatu seperti menulis, membaca buku paket ataupun literatur lain, siswa berani bertanya terkait dengan apa yang belum dipahami, mengungkapkan pendapat, dan sebagainya. Siswa mempelajari ilmu pengetahuan, mengalaminya (mengamati, mengobservasi, mempraktekkan, dan menganalisis). Menemukan pengetahuan maksudnya adalah dalam suatu pembelajaran pasti ada permasalahan dimana siswa itu belum bisa memahami materi yang disampaikan. Rasa ingin tahu membuat siswa menjadi lebih aktif bertanya kepada guru atau siswa lain yang lebih mengetahuinya.

Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah jika siswa kurang aktif dalam bertanya, karena jika siswa kurang aktif bertanya, pembelajaran terbatas pada mendengarkan dan mencatat saja, gaduh apabila ada tugas, kurangnya persiapan belajar, kurang respon ketika ditanya sudah paham apa belum. Oleh karena itu, membuat siswa aktif dalam pembelajaran adalah tugas guru. Guru harus menyiapkan strategi dan metode yang tepat dipakai dalam pembelajaran.

⁴⁵ Syifa Tiara Naziah, dkk., Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar, *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol. 7 No. 2 Tahun 2020, hal. 110-111

4. Tinjauan tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut kamus Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Astuti rahman, hasil belajar secara bahasa adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha.⁴⁶ Susanto berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.⁴⁷ Pendapat lain yang dikemukakan oleh Suprijono, hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan.⁴⁸ Nana Sudjana memberikan definisi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁴⁹ Secara istilah hasil belajar semakna dengan prestasi belajar.

Beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diterima oleh peserta didik setelah mereka melakukan suatu pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang karena mendapatkan pengalaman baru.

⁴⁶ Astuti Rahman, Pengaruh Bahasa Daerah terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 1 SD Inpres Maki Kecamatan Lamba-Leda Kabupaten Manggarai Timur, *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2016, hal. 75-76

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 5

⁴⁸ Agus Suprijono, *Coopeative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 5

⁴⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), cet ke-10, hal. 22

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Suatu kelas pasti heterogen dalam pemikiran. Karena itulah meskipun berada dalam lingkup yang sama tetapi antara siswa satu dengan yang lain itu berbeda-beda dalam penerimaan pembelajaran dan berpengaruh dalam hasil belajarnya. Secara global faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.⁵⁰

1. Faktor Internal

Faktor internal (faktor dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini meliputi 2 aspek, yakni:

a) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti mendukung kegiatan belajar, seperti gangguan kesehatan, cacat tubuh, gangguan penglihatan, gangguan pendengaran, dan lain sebagainya sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.

⁵⁰ Akhmad Affandi, *Dasar-dasar Pendidikan*, (CV Elsi Pro: Cirebon, 2016), hal. 137-139

b) Aspek psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran siswa. Diantaranya adalah tingkat intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

1) Intelegensi siswa

Tingkat kecerdasan merupakan wadah bagi kemungkinan tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Jika tingkat kecerdasan rendah, maka hasil belajar yang dicapai akan rendah pula.

2) Sikap siswa

Sikap merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dengan cara relatif tetap terhadap objek, baik secara positif maupun negatif.

3) Bakat siswa

Secara umum bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

4) Minat siswa

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

5) Motivasi siswa

Tanpa motivasi yang besar, peserta didik akan banyak mengalami, karena motivasi merupakan faktor pendorong kegiatan belajar.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal, yakni kondisi/ keadaan lingkungan di sekitar siswa. Adapun faktor ekstern yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa adalah:

a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial siswa di sekolah adalah para guru, staf administrasi memengaruhi semangat belajar siswa. Masyarakat, tetangga, dan teman-teman sepermainan disekitar perkampungan juga termasuk dalam lingkungan sosial bagi siswa. Namun lingkungan sosial yang lebih banyak memengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua.

b. Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat

belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Tercapainya hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa dalam belajar. Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa.

c. Ciri-ciri Keberhasilan dalam Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut.⁵¹

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri.
- 2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya akan bertahan lama diingatkannya, membetuk perilakunya, bermanfaat untuk memelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnya.
- 4) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

⁵¹ Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 17

5. Tinjauan tentang Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.⁵² Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.⁵³

Dari beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaigus membuat/mengangkat sebuah tema yang dapat mempersatukan indikator dari

⁵² Depdiknas, *Model Pembelajaran...*, hal. 5

⁵³ Hilda Karli, Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia, *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2016, hal. 4

semua mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap dan pembelajaran dengan menggunakan tema. Dengan demikian pembelajaran diarahkan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dalam penerapan pembelajaran tematik integratif di SD/ MI sendiri tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemendikbud dalam *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013* menguraikan tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah dalam belajar karena siswa dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.

⁵⁴ Kemendikbud, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV*, Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan, 2012), Hal. 198

- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik diantaranya sebagai peningkatan pemahaman konseptual terhadap realitas sesuai dengan tahap perkembangan intelektualnya, pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya, dan pembelajaran tematik dapat mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:⁵⁵

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu

⁵⁵ Depdiknas, *Model Pembelajaran....*, hal. 4

memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkrit*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran

dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti tentang pengaruh media pembelajaran *Youtube* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual *Youtube* Materi Phytagoras terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa” Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah Uji T, yang sebelumnya diuji prasarat yaitu normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Labshool UMJ dipengaruhi oleh penggunaan media media audio visual *Youtube* pada materi teorema Pythagoras. Hal ini terlihat dari Uji hipotesis uji-t dimana $t_{hitung} = 2,24$ sedangkan $t_{tabel} = 1,745$ pada taraf signifikansi = 0,05,

sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 2,24 > t_{tabel} = 1,745$ sehingga H_0 ditolak.⁵⁶

2. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Rochmannudin Rifa'i dengan judul "Pengaruh Media *Youtube* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Di SMAN 1 Gondang Tulungagung". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung yang berjumlah 310 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara purposive sampling. Sampel yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen, dan XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 71 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji t dan uji MANOVA yang sebelumnya di uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. 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. $0,000 < 0,05$,

⁵⁶ Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Materi Pythagoras Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa, *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Z Vol. 6 No. 1, Tahun 2020, hal. 87

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.⁵⁷

3. Penelitian yang ketiga, yang dilakukan oleh Amalia Rizki Wulandari, Masturi, Fina Fakhriyah tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Youtube* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimental Design dengan desain penelitian The Nonequivalent pretest-posttest control-group. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument tes, dengan populasi berjumlah 26 siswa. Analisis data menggunakan uji-t dua sampel independent pada taraf signifikansi 5%. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Youtube* dapat memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana hasil penelitian didapatkan hasil, belajar IPA kelas eksperimen sebesar 84,23 dan nilai rata-rata post-

⁵⁷ Rochmannudin Rifa'i, Pengaruh Media Youtube terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Di SMAN 1 Gondang Tulungagung, (*Skripsi IAIN Tulungagung, 2020*)

test kelas kontrol sebesar 79,92. Maka berdasarkan data tersebut kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar IPA lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Youtube* terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V sekolah dasar tema 7 materi kalor.⁵⁸

4. Penelitian keempat adalah dilakukan oleh Delfisanur, Delima Yanti Sari, Hasanuddin, dan Ambiyar tentang media pembelajaran berbasis youtube digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Mesin Konversi Energi di Kelas X SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara kelas eksperimen (TKR 1), dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Youtube* dan kelas kontrol (TKR 2), dengan proses pembelajaran secara konvensional terhadap peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quacy eksperimen* (Eksperimen Semu) dengan populasi dalam penelitian ini adalah kelas X TKR, yaitu TKR 1 dan TKR 2 yang masing-masing kelas berjumlah 28 siswa. pengambilan data melalui tes tertulis yaitu melalui pre-test dan posttest. Berdasarkan hasil uji Independent

⁵⁸ Amalia Rizki Wulandari dkk, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar, *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 6, Tahun 2021, hal. 3379

Sample T-test nilai tes akhir (posttest) , dapat diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 6,367 dengan nilai signifikannya sebesar 0,000. Dimana t-hitung dibandingkan dengan t tabel, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,367 > 2,000$) dan nilai signifikansi $< Sig.\alpha$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas control pada tes akhir posttest⁵⁹

5. Yang terakhir, Achmad Baihaqi, Amaliya Mufarroha, dan A. Ilham Tsabit Imani melakukan penelitian dengan judul Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penerapan Youtube sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan setting lokasi adalah SMK Nurul Yaqin Sampang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data dengan membandingkan hasil wawancara dengan data yang lain. Adapun hasil dari penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat lebih mempermudah dalam mencari informasi, manipulasi, pengelolaan dan transfer ilmu atau pemindahan informasi; (2) Mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK untuk kelancaran proses belajar; (3) Meningkatkan profesional guru dalam penggunaan media Youtube khususnya dalam pelajaran PAI, dan (4)

⁵⁹ Delfisanur,dkk, Pengaruh Media Pembelajaran..., hal. 53

Mengubah sekolah menjadi institusi pembelajaran kreatif dan dinamis sehingga siswa termotivasi, selalu ingin tahu dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik salah satunya media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi youtube sebagai pendukung pembelajaran, merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran PAI di era teknologi secara umum, dan khususnya di SMK Nurul Yaqin Sampang.⁶⁰

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
1.	Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani yang meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Materi Pythagoras terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pendekatan kuantitatif 2. Teknik pengumpulan data 3. Meneliti tentang pengaruh Youtube 4. Tujuan dari penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian 2. Variabel terikat 3. Teknik analisis data. 4. Materi pembelajaran yang diteliti. 5. Jenjang sekolah. 6. Lokasi atau tempat penelitian. 	Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Labshool UMJ dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual Youtube pada materi teorema Pythagoras. Hal ini terlihat dari Uji hipotesis uji-t dimana $t_{hitung} = 2,24$ sedangkan $t_{tabel} = 1,745$ pada taraf signifikansi = 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 2,24 > t_{tabel} = 1,745$ sehingga H_0 ditolak.
2.	Rochmannudin Rifa'i membahas tentang Pengaruh Media Youtube terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian kuantitatif. 2. Teknik pengumpulan data 3. Meneliti tentang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu dari variabel terikat. 2. Jenjang Sekolah 3. Mata pelajaran 	Ada pengaruh yang signifikan media Youtube terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMAN 1 Gondang Tulungagung. Hal ini

⁶⁰ Achmad Baihaqi, dkk., Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang, *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1 Tahun 2020, hal. 74

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
	PAI di SMAN 1 Gondang Tulungagung	media <i>Youtube</i> . 4. Tujuan penelitian.	yang dipilih.	dibuktikan dari nilai uji MANOVA menunjukkan bahwa hasil pada <i>Pilla's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root</i> 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 <i>Youtube</i> dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMAN 1 Gondang Tulungagung.
3.	Amalia Rizki Wulandari, Masturi, Fina Fakhriyah membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Youtube</i> terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar	1. Pendekatan penelitian 2. Teknik pengumpulan data. 3. Jenjang sekolah	1. Jumlah variabel terikat 2. Mata pelajaran 3. Teknik analisis data.	Analisis data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai <i>Sig. (2-tailed)</i> $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis <i>Youtube</i> terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V sekolah dasar tema 7 materi kalor.
4.	Delfisanur, Delima Yanti Sari, Hasanuddin, dan Ambiyar tentang Pengaruh Media	1. Pendekatan penelitian 2. Jenis penelitian 3. Variabel yang	1. Jenjang sekolah 2. Mata pelajaran yang diambil	Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test nilai tes akhir (posttest) , dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 6,367

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
	Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terhadap Aktifitas dan hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Mesin Konversi Energi di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan	4. digunakan Teknik analisis data		dengan nilai signifikannya sebesar 0,000. Dimana t hitung dibandingkan dengan t tabel, t hitung > t tabel (6,367 > 2,000) dan nilai signifikansi < Sig. α (0,000 < 0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas control pada tes akhir (posttest)
5.	Achmad Baihaqi, Amaliya Mufarroha, dan A. Ilham Tsabit Imani tentang Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang	1. Variabel penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian 2. Jenis penelitian 3. Variabel yang digunakan 4. Teknik analisis data 5. Jenjang sekolah 6. Mata pelajaran yang diambil 	<p>hasil dari penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat lebih mempermudah dalam mencari informasi, manipulasi, pengelolaan dan transfer ilmu atau pemindahan informasi; (2) Mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK untuk kelancaran proses belajar; (3) Meningkatkan profesional guru dalam penggunaan media Youtube khususnya dalam pelajaran PAI, dan (4) Mengubah sekolah menjadi institusi pembelajaran kreatif dan dinamis sehingga siswa termotivasi, selalu ingin tahu dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik salah satunya media yang akan digunakan dalam proses</p>

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
				pembelajaran. Aplikasi youtube sebagai pendukung pembelajaran, merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran PAI di era teknologi secara umum, dan khususnya di SMK Nurul Yaqin Sampang.

Persamaan antara penelitian terdahulu yang pertama dengan penulis adalah sama-sama meneliti pengaruh media *Youtube* terhadap keaktifan belajar, menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik pengumpulan data yang berupa kuesioner, tes, dan dokumentasi. Perbedaan antara keduanya terdapat pada jenis penelitian yang dipakai, peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian deskriptif dan teknik analisis data berupa uji-T, sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian *Quasi Exprimment Design* dengan teknik analisis data menggunakan MANOVA. Selanjutnya, peneliti terdahulu hanya memakai satu variabel terikat berupa “keaktifan belajar, sedangkan penulis memakai dua variabel terikat yaitu “keaktifan dan hasil belajar”. Jenjang sekolah dan mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti berbeda dengan penulis, dimana peneliti terdahulu meneliti pada mata pelajaran matematika kelas tujuh SMP, sedangkan penulis memilih jenjang sekolah dasar kelas dua pada mata pelajaran tematik.

Persamaan antara penelitian terdahulu yang kedua dan penulis adalah dalam melakukan penelitian tentang pengaruh media *Youtube* menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment*

Design dan teknik pengumpulan datanya yaitu kuesioner, tes, dan dokumentasi. Untuk perbedaannya terletak pada variabel yang dipakai oleh peneliti adalah hasil belajar, sedangkan penulis memilih keaktifan dan hasil belajar. Dan peneliti terdahulu memilih mata pelajaran PAI pada jenjang sekolah menengah atas, sedangkan penulis melakukan penelitian pada mata pelajaran tematik jenjang sekolah dasar.

Persamaan antara penelitian terdahulu yang ketiga dan penulis adalah pada pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment Design* dan jenjang sekolah yang dipilih yaitu pada jenjang sekolah dasar. Yang membedakan adalah variabel terikat peneliti terdahulu hanya satu yaitu hasil belajar, sedangkan untuk variabel terikat dari penulis ada dua yaitu keaktifan dan hasil belajar. Pemilihan mata pelajaran yang diteliti juga berbeda, dimana peneliti terdahulu memilih mata pelajaran IPA sedangkan untuk penulis memilih mata pelajaran tematik.

Persamaan antara penelitian terdahulu yang keempat dan penulis adalah pendekatan penelitian yang dipilih yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment Design* dengan variabel penelitian yang sama yaitu tentang media youtube mempunyai pengaruh terhadap keaktifan/ aktivitas dan hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan penulis dan peneliti terdahulu mempunyai persamaan yaitu uji T dan uji Manova. Perbedaan dari penulis dan peneliti terdahulu adalah jenjang sekolah yang diambil, penulis memilih jenjang sekolah dasar sedangkan peneliti terdahulu memilih jenjang sekolah menengah atas, perbedaan selanjutnya terletak pada

pemilihan mata pelajaran, penulis memilih mata pelajaran tematik sedangkan peneliti terdahulu memilih mata pelajaran mesin konversi energi.

Penelitian yang terakhir adalah peneliti dan penelitian terdahulu sama dalam memilih variabel penelitian yaitu youtube sebagai media, akan tetapi peneliti terdahulu dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi juga dalam teknik analisis datanya peneliti terdahulu menggunakan reduksi data dengan membandingkan hasil wawancara dengan data yang lain, sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment Design*, untuk teknik pengumpulan datanya yaitu kuesioner, tes, dan dokumentasi dan teknik analisis data dengan cara Uji T dan MANOVA. Jenjang sekolah yang dipilih juga berbeda, penulis memilih jenjang sekolah dasar sedangkan peneliti terdahulu memilih jenjang sekolah menengah kejuruan.

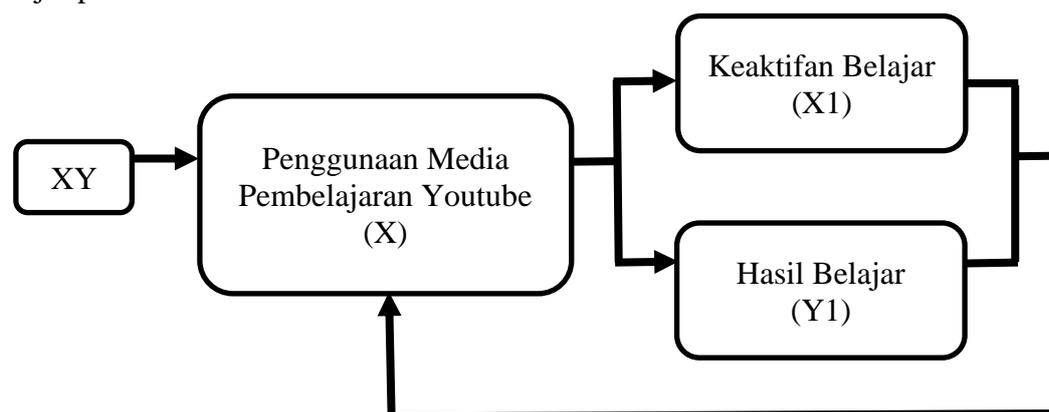
Paparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa persamaan dari peneliti terdahulu dan penulis adalah sama-sama memilih menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan perbedaannya terletak pada pemakaian variabel terikat, dimana peneliti terdahulu memakai satu variabel terikat, sedangkan penulis menggunakan dua variabel terikat.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran tematik pada tema 5 pengalamanku subtema 4 pengalamanku di tempat wisata. Menciptakan

susana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar merupakan tugas guru. Oleh karena itu untuk memberikan inovasi pembelajaran maka guru perlu memilih metode yang dapat memberikan kesempatan peserta didik yang sama sehingga secara sukarela dan berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran kebanyakan peserta didik masih menghafal konsep yang telah dicatatkan akan tetapi belum mampu memahami. Hal ini dikarenakan peserta didik belum punya pengalaman belajar dengan materi yang dihafalnya dalam jangka waktu yang panjang. Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Youtube* efektif digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Penelitian yang akan dilakukan akan tergambar pada bagan kerangka berfikir pengaruh media pembelajaran *Youtube* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik berikut ini.



Bagan 2.1 : Kerangka Berpikir