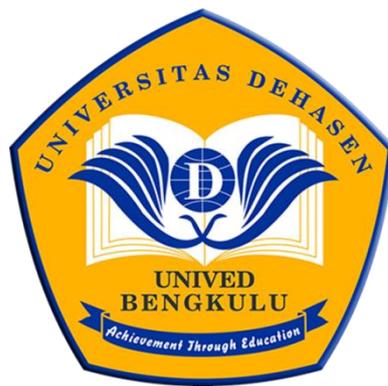


**PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO
TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMK S 10
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan

Program Studi Pendidikan Komputer

Memperoleh Gelar Strata 1 (Skripsi)

Oleh :
Apriansyah Putra
19210010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO
TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA DIKELAS X SMK S 10
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**OLEH
APRIANSYAH PUTRA
NPM. 19210010**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing 1.



**Diah Selviani, M.Pd.Mat
NIDN. 0212019001**

Pembimbing 2,



**Yenni Fitria, M.Pd
NIDN. 0222078204**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169**

LEMBAR PENGESAHAN

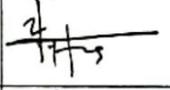
PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMK S 10 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

OLEH
APRIANSYAH PUTRA
NPM. 19210010

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 8 Juni 2023
Dan dinyatakan Lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	Diah Selviani, M.Pd.Mat	0212019001		19/6-2023
2	Sekretaris	Yenni Fitria, M.Pd	0222078204		21/6/2023
3	Penguji I	Hermawansa, M.TPd	0208098602		15/6-2023
4	Penguji II	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		15/6-2023

Bengkulu, 8 Juni 2023

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIK. 1703007

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMK S 10 KOTA BENGKULU

Oleh :
Apriansyah Putra¹⁾
Diah Selviani¹⁾
Yenni Fitria¹⁾

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu. (2) untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa Observasi, Tes, dan Angket. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Jaringan Akses. Adapun hasil penelitian ini berdasarkan hasil observasi, angket, dan tes yang dilakukan, bahwa pemanfaatan media pembelajaran video berbasis tutorial memiliki dampak positif dalam pembelajaran mata pelajaran informatika pada siswa kelas X. Guru yang menggunakan media ini mampu mengelola kelas dengan lebih baik dan memperhatikan siswa yang tidak fokus saat menyaksikan video pembelajaran. Mayoritas siswa, yaitu 98% (41% sangat setuju dan 57% setuju), memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial. Antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media ini juga menjadi indikator positif. Hasil belajar siswa juga menunjukkan keberhasilan dari pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial. Rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 76 hingga 100, dengan nilai terendah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa mampu mencapai standar yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran informatika dengan bantuan media ajar berbasis video tutorial.

Kata Kunci : Media ajar berbasis video tutorial, Hasil belajar siswa.

ABSTRACT

THE UTILIZATION OF TUTORIAL VIDEO-BASED TEACHING MEDIA TO STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN INFORMATICS SUBJECT IN CLASS X AT SMK S 10 IN BENGKULU CITY

By :
Apriansyah Putra¹⁾
Diah Selviani¹⁾
Yenni Fitria¹⁾

This study aims (1) to find out how the Utilization of Video Tutorial-Based Teaching Media Against Students' Learning Outcomes in Informatics Subject in Class X at SMK S 10, Bengkulu City. (2) to find out how the use of video tutorial-based teaching media on students' learning outcomes in informatics subject in class X at SMK S 10, Bengkulu City. The method used in this study is a qualitative research method, with data collection techniques in the form of observation, tests and questionnaires. The samples in this study were the students of class X Access Network Engineering. The results of this study are based on the results of observations, questionnaires, and tests conducted, that the use of tutorial-based video learning media has a positive impact on learning informatics for class X students. Teachers who use this media are able to manage classes better and pay attention to students who not focus while watching the learning video. The majority of students, namely 98% (41% strongly agreed and 57% agreed), gave a positive response to the use of video tutorial-based teaching media. The enthusiasm of students in participating in the learning process with this media was also a positive indicator. Student learning outcomes also showed the success of using video tutorial-based teaching media. The range of scores obtained by students ranges from 76 to 100, with the lowest score exceeding the Minimum Completeness Criteria (KKM) set, namely 75. This shows that the students are able to achieve the standards set in informatics subjects with the help of video-based teaching media tutorials.

Keywords: *Video tutorial-based teaching media, students' learning outcomes.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNIVED Bengkulu dengan Judul **PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMK S 10 KOTA BENGKULU**. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK, CA, CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
2. Dra Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
3. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

4. Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat selaku Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran dan dorongan moral sejak penyusunan Skripsi ini.
5. Ibu Yenni Fitria, M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran dan dorongan moral sejak penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak Hermawansa, M.TPd selaku Penguji I yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M. Pd.T selaku Penguji II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Terima Kasih kepada Bapak Jonaidi, M.Pd selaku kepala Sekolah SMK S 10 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin saat penelitian di sekolah.
9. Seluruh guru dan staf SMK S 10 Kota Bengkulu yang telah memberikan semangat, motivasi dan kelancaran saat penelitian di sekolah.
10. Seluruh Dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan Skripsi ini.
11. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa.

Penyusun menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membantu untuk karya kedepan lebih baik. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat.

Bengkulu, 8 Juni 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Deskripsi Konseptual	7

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	18
2.3 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	24
3.2 Tempat, waktu dan subjek penelitian.....	25
3.3 Metode dan Prosedur Penelitian.....	26
3.4 Kehadiran Peneliti	28
3.5 Data dan Sumber Data.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan instrumen Penelitian	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	31
3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	35
4.1.2. Hasil Observasi	35
4.1.3. Hasil Angket	40
4.1.4. Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial	43
4.1.5. Tahap Pembuatan Media Pembelajaran	44
4.1.6. Faktor Internal dan Eksternal	45
4.2 Pembahasan.....	46
4.2.1. Hasil Observasi dan Angket	46
4.2.2. Hasil Belajar	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53

5.1 Simpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Angket.....	30
-----------------------	----

4.1.2 Tabel Hasil Observasi Guru	35
4.1.3 Tabel Hasil Angket Siswa	40
4.2 Tabel Hasil Belajar Siswa	50

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Kerangka Berpikir	22
2.2 Gambar Keterangan Kerangka Berpikir.....	22
3.1 Gambar Model Interaktif.....	32
4.2 Gambar SmartPhone, Jaringan Internet, dan aplikasi Text To Speech.....	44
4.3 Gambar aplikasi KineMaster.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2 Tes

Lampiran 3 Angket

Lampiran 4 Kartu Bimbingan

Lampiran 5 ATP Informatika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, mungkin semua orang sudah menggunakan media dalam melakukan aktivitas terutama aktivitas yang berhubungan komunikasi antara individu yang satu dengan individu lainnya. Adanya media, maka setiap orang akan lebih mudah dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Oleh karenanya, pengertian media bisa dibilang sangat luas, bagi seorang guru pasti akan menentukan media pembelajaran yang pas kepada para peserta didiknya.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa Anda manfaatkan. Apalagi di zaman sekarang ini peran teknologi sudah masuk ke berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Media pembelajaran berfungsi di antaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Youtube adalah media sosial yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini. Popularitasnya diproyeksikan akan terus meningkat seiring dengan jumlah pengguna. Sebelumnya, Pada Tanggal 5 April 2017 Youtube mencatat jumlah penonton bulanan terdaftar (*logged-in monthly users*) sebesar 1,5 miliar pada pertengahan 2017. Meningkatnya popularitas Youtube didorong oleh meningkatnya nilai guna *platform* berbagi video pada situs tersebut bagi para penggunanya. Pada tanggal 9 Mei 2018, Google mewakili Youtube menyampaikan hasil riset yang dilaksanakan bersama Kantar TNS (Perusahaan konsultasi meek dan analisis data yang berpusat di London). Pengguna internet mengunjungi Youtube bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, tetapi juga untuk belajar atau mendapatkan informasi. Informasi di atas menjadi kajian menarik untuk diteliti dan dikembangkan melihat bahwa pengguna Youtube yang berada diantara usia 18 hingga 29 tahun adalah pengguna Youtube dengan jumlah pengguna terbesar, yaitu dengan presentase 82%. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik rentang usia tersebut didominasi oleh remaja yang berprofesi sebagai mahasiswa dan perkembangan Youtube sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan sebuah peluang di dunia pendidikan sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisor, motivator, dan sebagai evaluator Rusman, (2011: 58).

Pengaruh teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk perubahan dan inovasi yang terjadi dalam sistem pembelajaran khususnya penggunaan

media, yang mana pada pembelajaran dulu menggunakan media-media konvensional sekarang berubah ke sistem teknologi dan informasi. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap *Gerlach* dan *Ely* yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011).

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di SMK S 10 Kota Bengkulu terhadap proses pembelajaran Informatika terdapat beberapa permasalahan yaitu dalam proses belajar mengajar masih terpusat pada guru, ini ditandai dengan guru yang tidak banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif sehingga siswa tidak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Kondisi belajar yang kurang kondusif seperti halnya siswa ribut, ngobrol, melamun, siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, waktu belajar yang siang membuat kondisi siswa mudah mengantuk. Berdasarkan uraian penulis diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Ada 10 siswa yang ada di kelas, terdapat 3 orang siswa yang terlihat bosan, hal ini dapat dilihat dari kegiatan para siswa yang masih keluar masuk kelas, ribut, melamun, dan ada yang mengobrol.
- 1.2.2 Penggunaan media dalam pembelajaran belum optimal, hal ini terlihat pada saat guru memberikan materi masih menggunakan metode ceramah.
- 1.2.3 Selama ini menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, masih terdapat 6 orang siswa yang nilainya di bawah KKM.
- 1.2.4 Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran informatika dengan pokok bahasan sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

- 1.3.1 Media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan *youtube* yang termasuk ke media *visual*.
- 1.3.2 Pada materi pelajaran penelitian ini penulis batasi hanya pada pokok materi sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, dalam bentuk video dan videonya di share ke *youtube*.
- 1.3.3 Penelitian ini akan dilihat dari ranah kognitif atau nilai hasil belajarnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1.4.1 Apakah ada manfaat Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu?

1.4.2 Bagaimana Pemanfaat Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Untuk mengetahui Pemanfaat Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

1.5.2 Untuk mengetahui Bagaimana Pemanfaat Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

Dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama.

1.6.2 Manfaat praktis

Manfaat penelitian untuk mahasiswa, mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya serta melatih mental dan kesiapan pada saat menjadi seorang guru di kemudian hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar dalam bahasa arab, media adalah perantara atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Arsyad (2017: 8). Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan pesan pengajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali, Nurita (2018: 173)..

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran adalah perantara antara guru dan peserta

didik untuk menyampaikan pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan dan terkendali.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum, Sudjana dan Rivai (2016: 1). Tujuan pembelajaran youtube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif Wigati Rahmawati, Widodo (2018: 811). Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran media youtube adalah memberikan peserta didik kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang di sampaikan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas lebih interaktif sehingga bisa meningkatkan hasil belajar

3. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran terbagi menjadi :

- a. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.
- c. Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.
lingkungan sebagai media pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Prose belajar sesungguhnya adalah komunikasi yang dilakukan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada muridnya. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah dipahami ataupun informasi yang abstrak sehingga sulit dipahami, berikut ini manfaat media pembelajaran :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.1.2 Youtube

Aplikasi perangkat lunak atau *software application* adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket aplikasi atau *application suite*. Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *OpenOffice.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan

sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

1. Definis Youtube

Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan *PayPal* pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. (*Hopkins, Jim (October 11, 2006). 6 "Surprise! There's a third Youtube co-founder". USA Today*). Diakses tanggal November 29, 2008). Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi *Adobe Flash Video* dan *HTML5* untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan.

Youtube didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, yang sebelumnya merupakan karyawan pertama *PayPal*. (*Graham, Jefferson (November 21, 2005). "Video websites pop up, invite postings". USA Today*. Diakses tanggal July 28, 2006). Hurley belajar desain di Indiana University of Pennsylvania, sementara Chen dan Karim belajar ilmu komputer di University of Illinois at UrbanaChampaign.

2. Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang penting dalam pendidikan. Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk meneruskan informasi (pesan) dari sumber pemberi pesan ke penerima pesan, Daryanto (2016: 4). Media dalam pendidikan adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya Briggs (1977:87). Secara umum media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu segala

sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif maupun psikomotorik yang di capai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, Kunandar (2013: 62). Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, Susanto (2013:5). Sedangkan menurut Arikunto, (2009:24) adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi pencapaian atau perubahan tertentu baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi di diri seseorang.

1. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan kecakapan siswa dalam pembelajaran di kelas.
- b. Mengetahui prose pembelajaran sejauh mana siswa merubah sikapnya untuk mencapai yujuan pembelajaran yang lebih baik .

- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- d. Memberi pertanggung jawaban dari pihak sekolah kepada wali murid dan Lembaga yang berkaitan.

2. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar terbagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut :

- a. Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran.
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar.baik dari segi strategi mengajar maupun materi yang disampaikan.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Klasifikasi belajar dari Bloom dalam Sudjana (2013: 22) secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif

Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah kognitif terbagi menjadi beberapa macam, yaitu:

- a) Tipe hasil belajar : Pengetahuan
- b) Tipe hasil belajar : Pemahaman
- c) Tipe hasil belajar : Aplikasi
- d) Tipe hasil belajar : Analisis
- e) Tipe hasil belajar : Sintetis
- f) Tipe hasil belajar : Evaluasi

b. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotor

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Setiap individu mempunyai enam tingkat keterampilan individu yaitu gerakan reflex, keterampilan dasar, kemampuan perseptual, gerakan ekspresif interaktif, gerakan skill.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa hasil belajar pada dasarnya terbagi menjadi tiga macam, yaitu ranah kognitif menyanggung intelektual peserta didik, ranah afektif menyanggung dengan sikap peserta didik, dan ranah psikomotor menyanggung dengan keterampilan peserta didik, dan pada penelitian ini penulis befokus pada ranah kognitifnya saja.

4. Faktor-faktor hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi belajar mempunyai beberapa jenis tetapi jenis yang paling kuat mempengaruhinya Slemato (2010: 54) yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor Internal Faktor internal (dari dalam diri siswa) meliputi : faktor jasmaniah (seperti: kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat,

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal Faktor eksternal yang meliputi: faktor keluarga (meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, dan tugas rumah).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor internal yang berdasarkan dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berdasarkan dari luar diri siswa atau lingkungan.

5. Penilaian Hasil Belajar

Kurikulum yang digunakan di SMK S 10 Kota Bengkulu untuk mata pelajaran Informatika adalah Kurikulum Merdeka. Pemilihan kurikulum merdeka disesuaikan dengan karakteristik siswa, kekhasan, serta kesiapan tingkat satuan

pendidikan. Yang menjadi pembeda dari Kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak lagi digunakan dan berganti menjadi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu menetapkan kriteria atau indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kriteria ini dikembangkan saat pendidik merencanakan asesmen, yang dilakukan saat pendidik menyusun perencanaan pembelajaran, baik dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran ataupun modul ajar. Kriteria ketercapaian ini juga menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih/membuat instrumen asesmen, karena belum tentu suatu asesmen sesuai dengan tujuan dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kriteria ini merupakan penjelasan (deskripsi) tentang kemampuan apa yang perlu ditunjukkan/didemonstrasikan peserta didik sebagai bukti bahwa ia telah mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pendidik tidak disarankan untuk menggunakan angka mutlak (misalnya, 75, 80, dan sebagainya) sebagai kriteria. Yang paling disarankan adalah menggunakan deskripsi, namun jika dibutuhkan, maka pendidik diperkenankan untuk menggunakan interval nilai (misalnya 70 – 85, 85 – 100, dan sebagainya).

Dengan demikian, kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran dapat dikembangkan pendidik dengan menggunakan beberapa pendekatan, di antaranya:

1. Menggunakan deskripsi sehingga apabila peserta didik tidak mencapai kriteria tersebut maka dianggap belum mencapai tujuan pembelajaran,
2. Menggunakan rubrik yang dapat mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
3. Menggunakan skala atau interval nilai, atau pendekatan lainnya sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan pendidik dalam mengembangkannya. Berikut adalah contoh-contoh pendekatan yang dimaksud. Contoh salah satu tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase C: “peserta didik mampu menulis laporan hasil pengamatan dan wawancara”

Mata pelajaran Informatika di SMK S 10 Kota Bengkulu memiliki batas minimal nilai 75 untuk mencapai KKTP

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil Penelitian yang relevan adalah hasil-hasil yang diperoleh dari penelusuran yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian yang relevan bertujuan untuk mendukung dan menjadi landasan untuk penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) yang berjudul "Upaya Menaikan Kualitas Pendidikan Dengan Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Pada Masa Pandemi COVID-19", dengan tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis bagaimana persepsi peserta didik dan orang tua terhadap penggunaan Youtube sebagai media ajar serta menganalisis minat peserta didik

jika program dijalankan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rencana pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam belajar sangat disetujui dan pemanfaatan Youtube sebagai media ajar sangat diminati. Hasil penelitian pertama dari penelitian ini memiliki persamaan yaitu pemanfaatan Youtube. Namun memiliki perbedaan yaitu pada tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis bagaimana persepsi peserta didik dan orang tua terhadap penggunaan Youtube sebagai media ajar serta menganalisis minat peserta didik jika program dijalankan, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Youtube dalam pembelajaran serta mengetahui kendala beserta solusi dalam pemanfaatan Youtube (Sari, 2020).

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Tri Yudha Setiawan (2021) yang berjudul "Pemanfaatan Youtube pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid 19 di Kelas II C Sekolah Dasar 02/IV Kota Jambi" dengan tujuan penelitian yaitu Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Youtube pada system pembelajaran dalam jaringan masa pandemi COVID-19 di kelas IIC sekolah dasar. Langkahlangkah yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan Youtube serta dampak ketika memanfaatkan Youtube pada pembelajaran dalam jaringan, dan kendala serta solusi dalam memanfaatkan Youtube. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIC SD Negeri 02/IV Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur-fitur yang digunakan guru yaitu deskripsi video, penyesuaian *Thumbnail*, *playlist*, *jadwal*, *Share Link*, dan layar akhir. Langkahlangkah yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan Youtube pada pembelajaran dalam jaringan terdiri dari dua tahapan yaitu tahapan persiapan dan

tahapan pelaksanaan. Kendala yang dihadapi saat memanfaatkan Youtube pada sistem pembelajaran dalam jaringan yaitu (1) Kuota internet (2) Tidak bias berinteraksi secara online. Solusinya yaitu (1) Membuka tautan secara langsung tanpa berpindah ke Youtube (2) Menggunakan fitur komentar dan Live Streaming.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Mujianto (2019) dengan judul penelitian "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar" dengan tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam belajar *public speaking* dan menganalisis minat dan motivasi belajar mahasiswa.

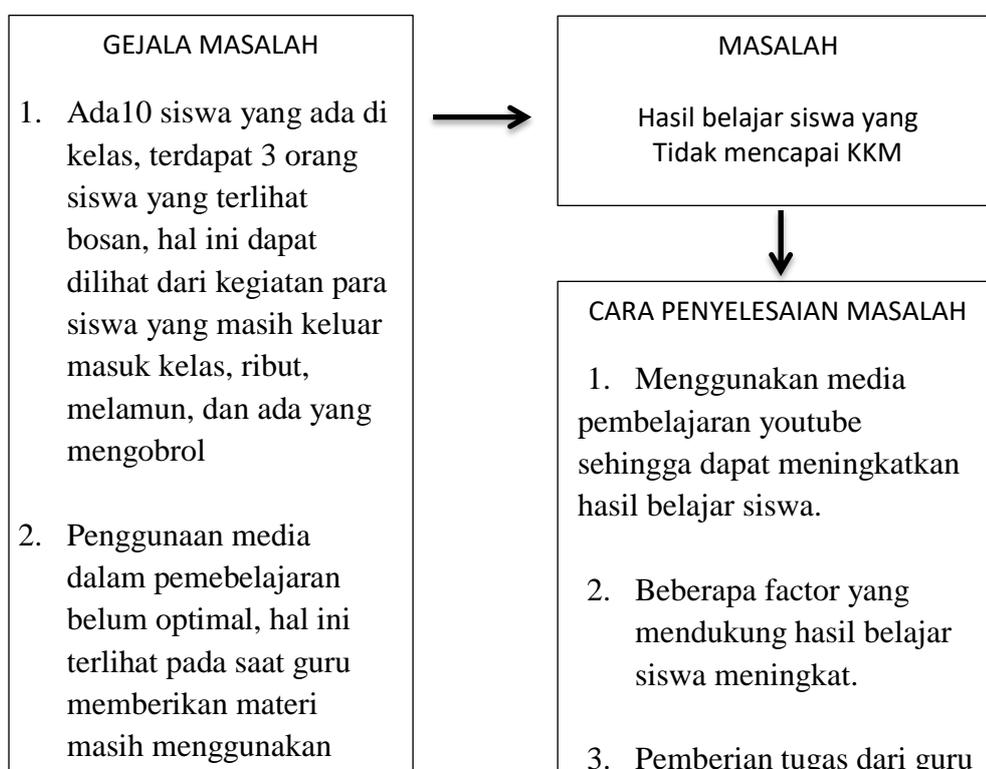
Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Youtube sebagai media ajar berperan positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu membahas tentang pemanfaatan Youtube. Perbedaan penelitian terletak pada Tujuan penelitiannya dan subjek penelitian. Dan perbedaan penelitian terletak pada waktu, dan tempat yang dilaksanakan di SMK S 10 Kota Bengkulu, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan juga

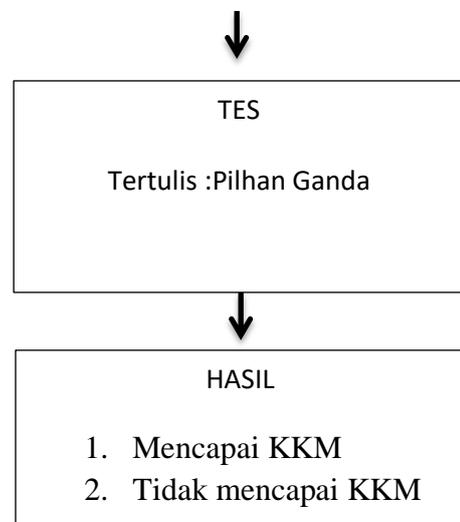
terdapat perbedaan didalam penelitian ini adalah konten youtube untuk mempermudah dalam menjelaskan materi yang bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan youtube sebagai media ajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran informatika dikelas X SMK S 10 Kota Bengkulu. Adapun persamaan peneliti dengan peneliti yang terdahulu sama-sama menggunakan media youtube dalam penelitiannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Youtube merupakan situs web berbagi video. Youtube didirikan oleh 3 orang yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim di Amerika pada february tahun 2005. Youtube sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam jaringan (Daring) karena memiliki beberapa fitur serta kelebihan yang dapat dimanfaatkan guru. Youtube digunakan guru sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran dalam jaringan.

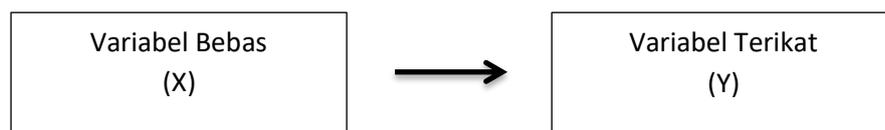
Berkaitan dengan penjelasan tersebut, maka kerangka berpikir dalam pemanfaatan youtube sebagai media ajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir

Berdasarkan dari paparan diatas, dalam penelitian tersebut memiliki hubungan antar variabel penelitian seperti gambar berikut:



Gambar 2.2 Gambar Keterangan Kerangka Berpikir

Keterangan :

X = Media Pembelajaran Youtube

Y = Hasil Belajar Mahasiswa

~~= Pengaruh~~

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

SMK Telekomunikasi Putra Gading Cempaka merupakan satu-satunya sekolah kejuruan yang berada di bawah naungan Yayasan Putra Gading Cempaka (YPGC). Sekolah ini diprogramkan dalam rangka memenuhi kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) dibidang Telekomunikasi dan Informasi. Jurusan yang dimiliki yaitu Teknik Telekomunikasi dengan bidang Keahlian Teknik Jaringan Akses dan Teknik Komputer Jaringan, merupakan salah satu sekolah yang telah lama berdiri pada tahun pelajaran 1992/1993, namun pada tahun ajaran 2004/2005 SMK S 10 Reengineering (Perubahan Program Studi dari Program Studi Gizi ke Program Studi Telekomunikasi), dengan perubahan ini animo masyarakat untuk menyekolahkan anaknya kesekolah SMKS- 10 sangat tinggi. Apalagi melalui spanduk-spanduk yang dipasang, sosialisasi SMKS-10 di media (radio) serta promosi melalui brosur-brosur, stiker ke SMP-SMP atau MTs. Berdasarkan studi kelayakan dapat dikemukakan beberapa alasan :

- 3.1.1 Daerah pemekaran Kecamatan cukup mengalami pertumbuhan dan kemajuan yang pesat.
- 3.1.2 Dukungan masyarakat di dunia usaha dan dunia Industri.
- 3.1.3 Penyelenggaraan Pendidikan ini dapat meningkatkan nilai tambah hasil usaha dan pertumbuhan ekonomi masyarakat.
- 3.1.4 Potensi masyarakat dalam bidang Telekomunikasi.

Pada tahun pelajaran 2022/2023 ini SMK S 10 Telekomunikasi akan menerima siswa tingkat I Angkatan Kesebelas dengan melalui seleksi berstruktur dan berjenjang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan melalui seleksi administrasi, wawancara, tes kemampuan dasar serta tes kesehatan. Sebagai target perolehan siswa pada tahun ajaran baru 2022/2023 ini minimal 100 orang siswa (3 rombel).

Bertolak dari animo yang masuk, sekolah merupakan salah satu sarana vital yang mendukung tercapainya proses belajar mengajar yang bermutu, maka kami bermaksud untuk berupaya mengembangkan/membangun kegiatan pembelajaran secara optimal dan mempercepat terwujudnya animo belajar SMK.S10 Bengkulu yang mencukupi dan bermutu, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di SMK.S10 Kota Bengkulu. Namun sumber dana yang ada dimiliki sekolah dan masyarakat melalui kemite sekolah, masih memiliki keterbatasan untuk mewujudkan hal-hal tersebut, maka kami masih memerlukan bantuan sebagai upaya peningkatannya. Bantuan Rak Buku Perpustakaan bermaksud untuk melaksanakan rencana kami tersebut, untuk kiranya dapat menjadi perhatian dari pemerintah.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK S 10 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Musium No.18, Jemb. Kecil, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Febuari 2023, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Jaringan Akses pada mata pelajaran Informatika dengan sampel 10 orang siswa.

3.3 Metode dan Prosedur Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena

Penelitiannya dilakukan dalam kondisi yang alamiah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami Sugiyono (2010:5).

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Terkait dengan metode penelitian, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan descriptive. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial secara menyeluruh, luas dan mendalam Bogdan dan Taylor dalam Lexy Moleong (2006:4).

Pemilihan pendekatan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa yang diambil adalah data yang menggambarkan pemahaman terhadap Youtube Sebagai Media Pembelajaran, dengan subfokus Dampak Sosial Informatika, di SMK S 10 Kota Bengkulu.

3.3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati Lexy Moleong (2013: 04). Analisa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang akan dibahas tidak berkenaan dengan angka-angka tetapi mendeskripsikan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam dari fokus penelitian. Penelitian kualitatif selalu berusaha mengungkap suatu masalah, keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya. Hasil penelitian diarahkan dan ditekankan

pada upaya memberi gambaran secara obyektif dan sedetail mungkin tentang keadaan yang sebenarnya dari obyek studi.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deksripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap.

Penelitian kualitatif pada dasarnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran tentang dunia sekitarnya. Melalui penelitian yang bersifat kualitatif, peneliti mendapatkan data tentang bagaimana Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X SMK

S 10 Kota Bengkulu. Cara ini dilaksanakan dengan maksud agar peneliti dapat mengarahkan mutu kedalaman uraian serta ingin membahas semua materi yang disesuaikan dengan landasan teori yang sudah ada.

3.4 Kehadiran Peneliti

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret-April pada semester 2, peneliti sebagai instrumen utama. Peneliti mengajar menggunakan youtube sebagai media, peneliti akan melakukan penelitian ini di kelas X dan hanya 1 atau 2 kali pertemuan.

3.5 Data dan Sumber Data

3.5.1 Data

Data pada penelitian ini adalah hasil observasi pembelajaran yang memanfaatkan youtube sebagai media pembelajaran. Data ini berasal dari kelas X. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari observasi, tes dan angket.

3.5.2 Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang memiliki arti melihat dan memperhatikan. Dalam dunia nyata, observasi erat berkaitan dengan objek dan fenomena baik faktor penyebab dan dampak secara luas. Observasi merupakan teknik melihat dan mengamati perubahan dari fenomena sosial yang tengah berkembang dan tumbuh. Selanjutnya perubahan bisa dilakukan berdasarkan penilaian tersebut.

Peneliti akan mengobservasi pembelajaran informatika pada materi sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya menggunakan youtube sebagai media ajar di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

Instrument lembar observasi pemataaanfaatan youtube sebagai media ajar yang akan dilakukan di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu pada mata pelajaran informatika yaitu dengan menggunakan pengisian lembar observasi di lakukan oleh observer memilih iya atau tidak untuk menyatakan suatu pernyataan yang di sediakan di lembar observasi terpenuhi atau tidak terpenuhi dengan memberikan tanda checklist/centang pada kolom yang telah di sediakan di dalam pertanyaan

3.6.2 Tes

Tes (*test*) merupakan suatu alat penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati prestasi siswa yang sejalan dengan target penilaian. Jawaban yang diharapkan dalam tes menurut Sudjana dan Ibrahim (2001) dapat secara tertulis, lisan, atau perbuatan.

Instrumen lembar tes pemanfaatan youtube sebagai media ajar yang akan dilakukan di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu pada mata pelajaran informatika yaitu dengan pengisian lembar tes berupa 25 soal

pilihan ganda yang berkaitan dengan materi sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya.

3.6.3 Angket

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), angket berarti daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan.

Instrument angket pemanfaat media ajar berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu yaitu dengan pengisian lembar angket berupa sejumlah pertanyaan tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa kelas X. Tujuan penggunaan angket adalah untuk memperoleh data dalam pembelajaran yang menggunakan media youtube sebagai ajar di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

Responden diharuskan mengisi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket atau kuesioner yang nantinya akan digunakan sebagai laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Terdapat beberapa alasan mengapa angket atau kuesioner digunakan dalam pengumpulan data penelitian yaitu:

1. kuesioner digunakan untuk mengukur variabel yang bersifat faktual
2. kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian
3. kuesioner memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi dengan validitas dan reliabilitas yang tinggi.

pernyataanya adalah sebagai berikut.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Sekolah menyediakan fasilitas wifi untuk terhubung ke internet					
2.	Saya menggunakan smartphone untuk mengakses youtube					
3.	Saya memanfaatkan media sosial youtube untuk melihat materi sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya					
4.	Saya bisa lebih memahami materi dengan menonton video pembelajaran di youtube					
5.	Saya merasa nyaman dengan suasana kelas					
6.	Saya tertarik dengan mata pelajaran ini					
7.	Guru memberikan kesempatan untuk bertanya					
8.	Guru memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan					
9.	Saya merasa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran					
10	Saya merasa tertantang untuk belajar lebih baik lagi					

Tabel 3.1 Tabel Angket

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data, Moleong(2017:280-281). Tahap-tahap analisis data meliputi: mereduksi, memaparkan data, dan menarik kesimpulan.

3.7.1 *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu, Sugiyono (2006 : 338). Dengan cara ini peneliti akan lebih mudah menemukan gambaran lebih jelas dimana mempermudah dalam pengumpulan data berikutnya selain itu mempermudah peneliti dalam pencarian data sebelumnya jika diperlukan, Reduksi dalam penelitian ini dilakukan dan berlangsung sejak penetapan pokok permasalahan, rumusan masalah dan teknik pengumpulan data yang dipakai.

3.7.2 Data Display (Penyajian Data)

Pada penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya Sugiyono (2006 : 341), menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3.7.3 Conclusion Drawing / Verification (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

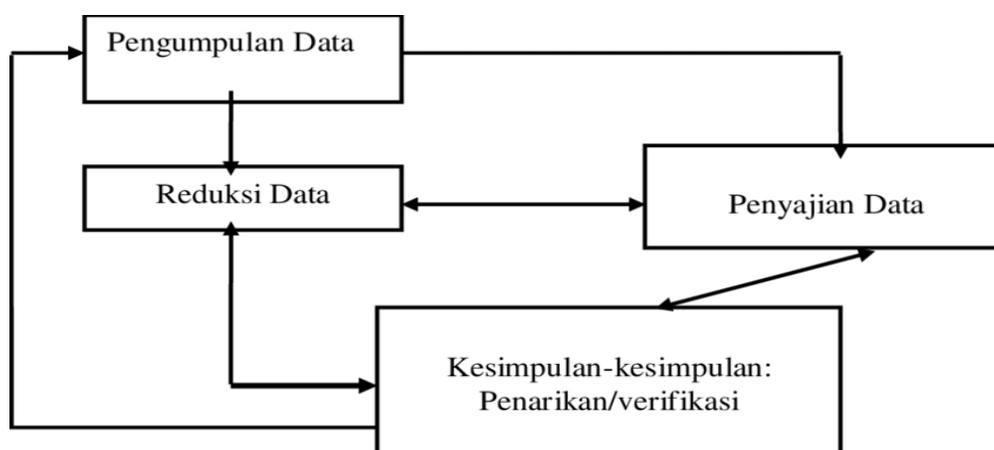
Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah

diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori Sugiyono,(2006 : 345).

Data-data tersebut dipisahkan sesuai dengan permasalahan yang dimunculkan kemudian dideskripsikan, diasumsi, serta disajikan dalam bentuk rupa sehingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasikan.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara ditulis dan diketik dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Laporan ini akan bertambah banyak dan semakin lengkap. Laporan itu perlu direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang paling penting, dicari tema atau polanya. Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperlukan. Secara sistimatis proses analisis data yang dimaksudkan dapat digambarkan dalam skema di bawah ini:

Model Interaktif (Miles dan Huberman 1992: 25-21)



Gambar 3.1 Gambar Model Interaktif

3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data

Penetapan keabsahan suatu data memerlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan yaitu derajat kepercayaan (credibility), keteralihan (transferbility), ketergantungan (dependability), dan kepastian (confirmability) Moleong,(2006: 324). Dalam penelitian ini, untuk pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan kriteria derajat kepercayaan (kredibilitas).

Adapun teknik pemeriksaan data dalam kriteria derajat kepercayaan ini sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikut-sertaan
2. Ketekunan pengamatan
3. Triangulasi

4. Pengecekan sejawat
5. Kecukupan referensial
6. Kajian kasus negatif
7. Pengecekan anggota

Peneliti pada penelitian ini hanya menggunakan teknik triangulasi data, Adapun penjelasan dari teknik yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.