

**PENGARUH KONTEN KANAL YOUTUBE “SAYA BISA” TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA DI SMP NEGERI 2 AIFAT
KABUPATEN MAYBRAT**

SKRIPSI



OLEH:

**LINCE KOCU
NIM:148420620022**

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH
SORONG
2025**

**PENGARUH KONTEN KANAL YOUTUBE “SAYA BISA” TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA DI SMP NEGERI 2 AIFAT
KABUPATEN MAYBRAT**

**Skripsi
Untuk memperoleh derajat sarjana pada
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA)
Sorong**

**Di pertahankan dalam ujian
Skripsi pada tanggal 04 Desember 2025**

**Oleh
LinceKocu**

**Lahir
Di Kokas**

HALAMAN PERSETUJUAN

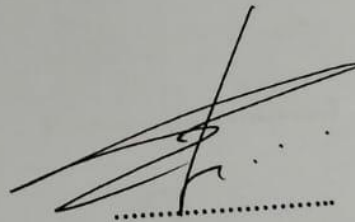
**PENGARUH KONTEN KANAL YOUTUBE “ SAYA BISA ” TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA DI SMP NEGERI 2 AIFAT KABUPATEN
MAYBRAT**

Lince Kocu
Nim : 148420620022

Skripsi Ini Telah Di Setujui Tim Pembimbing
Pada : Rabu 22 November 2025

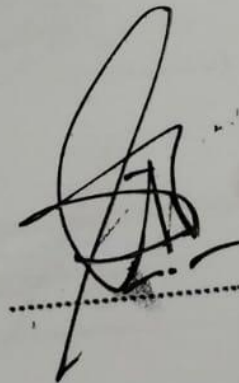
Pembimbing I

Endra Putra Raharja M.Pd
NIDN. 1411079501



Pembimbing II

Edi Sutomo, M.Pd
NIDN. 1416088401



HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH KONTEN KANAL YOUTUBE “ SAYA BISA ” TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA DI SMP NEGERI 2 AIFAT KABUPATEN
MAYBRAT

NAMA : Lince Kocu
NIM : 148420620022

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas EKSAKTA Universitas
Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada tanggal 22 November 2025



Ketua Penguji

Lina Kumala Sari, M.Pd.
NIDN. 1402129601

Penguji I

Edi Sutomo, M.Pd
NIDN. 1416088401

Penguji II

Endra Putra Raharja M.Pd
NIDN. 1411079501

(.....)

(.....)

(.....)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini tidak terdapat karya yang Sudah di ajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 22 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan

Lince Kocu

MOTTO

Tesalonika 5, Ayat: 18

Mengucap Syukurlah Dalam Segala Hal Sebab Itulah
Yang Di Kehendaki Allah Di dalam Kristus Yesus Bagi Kamu.

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kasih karunia-Mu yatuhan yang telah membeikan napas hidup dan kekuatan, dan hikmat kebikaksanaan kepintaran, hingga sanpai pada saat ini saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Karya ini ku persembahkan kepada :

1. Bapa Karel alexfafom Dan Mama Rifka Kocu dan Nene Ku Tercinta Dorkas Tubur, yang saya kasihi dan saya banggakan, Bapa Dana Mama, walau berat beban yang harus kalian tempuh di sepanjang waktu demi mencari nafkah untuk menjaga, merawat saya dan menyekolahkan saya dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi ini, namun semangatmu tak pernah pudar tak pernah surut demi melihat anak mu ini tersenyum bahagia. Semoga kesuksesanku ini menjadi pengukir senyummu dikala sudah dalam setiap perjuanganmu.
2. Adikadikku yang saya sayangi dan cintai yang telah memberikan semangat dan dukungan hingga saya dapat berjuang meraih keberhasilan ini.
3. Almamaterku Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, tempat dimana saya di didik di bina di ajarkan, hingga saya diberikan gelar pertama saya S,Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konten kanal YouTube “Saya Bisa” terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Aifat Kabupaten Maybrat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Aifat Kabupaten Maybrat yang berjumlah 15 siswa, sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian dengan teknik purposive sampling.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket minat belajar dengan skala Likert yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya sebagai syarat analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten kanal YouTube “Saya Bisa” berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Aifat Kabupaten Maybrat. Penggunaan media pembelajaran berbasis video YouTube mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan konten kanal YouTube “Saya Bisa” sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar IPA siswa.

Kata kunci: YouTube, Media Pembelajaran, Minat Belajar, IPA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penelitian dengan judul “Pengaruh Konten Kanal Youtube “Saya Bisa“ Terhadap Minat Belajar IPA Di SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat”.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan hambatan. Namun berkat bimbingan, bantuan nasihat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya dosen pembimbing, segala kesulitan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si. selaku Rektor Universitas pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Bapak Sahidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Ibu Lina Kumalasari, M.Pd. selaku Ketua Program Studi pendidikan IPA Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
4. Bapak Endra Putra Raharja, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini dengan baik.
5. Bapak Endra Putra Raharja, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

6. Keluarga tercinta yang telah memberikan semangat, motivasi, kasih sayang dan doa kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyusun skripsi ini.
8. Semua sahabat, teman dan keluarga selalu memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi kalangan akademis, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan IPA, masyarakat pada umumnya dan bagi dunia ilmu pengetahuan.

Sorong, November 2025
Yang membuat pernyataan

Lince Kocu
Nim : 148420620022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Definisi Operasional.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
2.1. Kajian Teori.....	7
2.1.1. Media Pembelajaran.....	
2.1.2. YouTube.....	
2.1.3. Minat Belajar.....	
2.1.4. Pembelajaran IPA	
2.2. Penelitian Relevan.....	
2.3. Kerangka Berpikir	
2.4. Hipotesis Penelitian.....	
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Dan Desain Penelitian	32
3.2 Variabel Penelitian	33
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	34
3.4 Populasi dan Sampel	34
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	35
3.6 Uji Validitas Reliabilitas	38
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41

4.1. Hasil Penelitian	41
4.2. Pembahasan	50
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	30
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat (Ali Musri Syam, 2015). Perkembangan tersebut berpengaruh hamper keseluruhan aspek kehidupan manusia (Azhar Arsyad, 2015). Dunia pendidikan juga ikut terbawa arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Salah satu aspek dalam dunia pendidikan yang ikut berkembang adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada zaman ini seharusnya memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital ini, yang senang menggunakan teknologi untuk belajar kapanpun yang merekamau. Apalagi dunia sempat mengalami pandemi yang menyebabkan siswa-siswi tidak bisa pergi ke sekolah. Tentu hal tersebut mengharuskan guru untuk menjadi lebih kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran (Fatty Faiqoh, 2016). Dalam rangka mencapai proses pembelajaran yang kreatif dan mengikuti kemajuan zaman, tentu salah satu hal yang dibutuhkan oleh setiap pendidik adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran sendiri adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2019), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan demikian maka

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk memudahkan tersampainya pesan pembelajaran dari guru kepada siswa (Andy Subhan Amir, 2016).

Penggunaan media-media tersebut haruslah sejalan dengan perkembangan teknologi. Maka dari itu, para pendidik diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara konseptual adalah pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi informasi. Para pendidik dapat mengalihkan penggunaan media konvensional ke media teknologi guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman serta karakteristik siswa di era digital ini.

Minat Belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sementara itu Zakiah Darajat (2019) minat belajar adalah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat (Natriani Syam, 2018).

Berdasarkan pengertian di atas maka dipahami bahwa minat perlu

ditumbuhkan pada siswa dalam belajar, karena dengan adanya minat siswa akan aktif untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru. Minat juga merupakan suatu unsure penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien (Natriani Syam, 2015)

Melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP N 2 Susumuk ditemukan fakta bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan tidak menggunakan media apapun. Pada hal, jika dilihat dari fungsi media sendiri, media memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Di antaranya adalah media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Selain mempermudah guru, media juga mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan. Selanjutnya, media pembelajaran juga berfungsi untuk mendorong keinginan siswa untuk mengetahui dan lebih mendalami suatu hal serta memberikan persepsi yang lebih baik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang vital dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan langsung dengan proses penerimaan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa, yang secara tidak langsung berkaitan dengan minat belajar siswa.

Ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan mengenai benda atau makhluk hidup, tetapi menyangkut cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Sehingga dibutuhkannya media yang dapat

memfasilitasi penyampaian materi IPA kepada siswa. Maka dari itu, dalam pembelajaran IPA dirasa kurang menarik apabila pembelajaran dilakukan tidak dengan menggunakan media apapun.

Saat ini youtube sering kali digunakan oleh seseorang sebagai media pembelajaran, media mencari informasi, dan hiburan. *YouTube* juga sering dijadikan sebagai alternative platform dalam media pembelajaran, dimana para pengajar baik dosen maupun guru memanfaatkan media sosial yang satu ini dalam proses pembelajaran kepada siswa. Youtube sebagai media pembelajaran memiliki surveillance atau motif informasi. Karena video yang dimuat di dalam YouTube dapat memuat pesan yang ingin disampaikan kepada komunikan atau peneriman pesan, sama halnya dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Konten Kanal Youtube “Saya Bisa” Terhadap Minat Belajar IPA di SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Konten Kanal YouTube Saya Bisa terhadap Minat Belajar IPA di SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konten kanal YouTube Saya Bisa terhadap minat belajar IPA di SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media dalam proses pembelajaran IPA.

2. Manfaat praktis, adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan contoh dalam penggunaan media untuk proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.
- b. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan dan pedoman dalam menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas serta sebagai bahan masukan agar guru dapat lebih kreatif dalam memilih media dan memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini memberikan siswa pengalaman baru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan video YouTube sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- d. Manfaat bagi peneliti, proses penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti sebagai calon guru profesional yang dapat dijadikan bahan masukan dalam memilih media.

- e. Manfaat bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mengadakan penelitian yang jauh lebih mendalam tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran.
- f. Manfaat bagi institusi pendidikan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi.
- g. Manfaat peningkatan kualitas pendidikan yang sedang dilaksanakan.
- h. Penelitian yang mendalam tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran.
- i. Memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- j. Pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN

2.1. Kajian Teori

2.1.3. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin medium yang mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association for Education and Communication Technology/AECT) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam

penggunaan, dan menarik bagi siswa, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Lebih jelasnya dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah media sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan dapat merangsang pikiran pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang

digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan materi atau isi yang mampu merangsang pikiran pembelajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan dari pembelajaran tercapai (Miarso, 2018).

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis, terdapat 6 jenis dasar dalam media pembelajaran yaitu:

a. Teks

Dasar dalam menyampaikan informasi yang memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan untuk memberi daya tarik dalam penyampaian informasi atau materi.

b. Media Audio

Menyampaikan informasi dengan lebih berkesan. Menambah daya tarik terhadap suatu informasi. Jenis-jenis audio termasuk suara latar, musik, atau suara rekaman.

c. Media Visual

Media yang mampu memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti foto, gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.

d. Media Proyeksi Gerak

Seperti media visual tetapi dapat bergerak, seperti film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

e. Benda-Benda Tiruan atau Miniatur

Media seperti benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh para siswa. Media ini dibuat untuk menutupi keterbatasan baik objek

maupun situasi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

Menurut Sadiman (2019), media pembelajaran terdiri dari:

- a. Media grafis atau media visual seperti gambar/foto, grafik, kartun, poster, sketsa, diagram, bagan/chart.
- b. Media audio yang berkaitan dengan pendengaran seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam seperti film bingkai, film rangkai, media transparan, film, televisi, dan video.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, atau film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pembelajaran.

Adapun fungsi media khususnya media visual adalah bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi media visual

dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain, bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau disampaikan secara verbal.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Direktorat Tenaga Kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta cara mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, ada tujuh klasifikasi media.

Klasifikasi berdasarkan persepsi indera yang diperoleh dalam penggolongan ini, media dibedakan dalam tiga kelas yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Penggolongan media dipaparkan sebagai berikut:

- a. Media audio visual yang dapat bergerak, seperti film suara, pita video, dan film televisi.
- b. Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti film rangkai suara, dan sebagainya.
- c. Media audio yang semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual yang dapat bergerak, seperti film bisu.
- e. Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti halaman cetak, foto, mikrofon, slide bisu, dan sebagainya.
- f. Media audio, seperti radio, telepon, pita audio, dan sebagainya.
- g. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri, dan sebagainya.

Klasifikasi berdasarkan penggunaannya:

- a. Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual (misalnya laboratorium Bahasa, IPA, IPS, laboratorium Pusat Sumber Belajar).
- b. Media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (misalnya film dan slide).
- c. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal (misalnya televisi).

Media juga dapat dikelompokkan berdasarkan sifat modernitasnya, antara lain sebagai berikut:

- a. Ruang kelas otomatis

- b. Sistem proyeksi berganda
- c. Sistem interkomunikasi
- d. Sistem ruang kelas

2.1.4. YouTube

1. Sejarah YouTube

YouTube didirikan oleh Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim yang merupakan mantan karyawan PayPal (perusahaan pembayaran transaksi melalui internet). Situs pembuatan YouTube dimulai pada bulan Februari 2005 dan versi beta dirilis pada bulan Mei 2005. Sedangkan pada bulan Desember 2005, YouTube secara resmi telah diluncurkan.

Menurut Sianipar, YouTube adalah sebuah basis data berisi konten video populer di media sosial dengan menyediakan berbagai macam berita yang sangat membantu. YouTube berfungsi untuk mencari video atau menonton secara langsung. YouTube dapat dilihat oleh semua kalangan masyarakat di seluruh dunia, dan sebagian besar dari kalangan generasi muda menggunakan YouTube dalam kehidupan sehari-hari. YouTube dapat digunakan untuk mencari informasi, berita terkini, hiburan, bahkan dapat digunakan sebagai sarana belajar.

Lembaga pendidikan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan media ajar yang baru dan menarik bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran, YouTube dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video memungkinkan siswa secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan dan praktik. YouTube dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai media ajar

yang disukai oleh para siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat, khususnya siswa, lebih mudah memahami informasi berupa pengetahuan melalui media yang berkaitan dengan teknologi informasi seperti YouTube dibandingkan dengan penyampaian secara konvensional di kelas.

Sebagian besar siswa tertarik dengan hal-hal yang bersifat video visual dibandingkan dengan cara-cara umum, seperti misalnya penyampaian pengetahuan yang hanya berasal dari buku. Dengan pemanfaatan YouTube, siswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan YouTube, siswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat daripada mempelajarinya melalui buku pelajaran, karena biasanya media pembelajaran dibuat menarik sehingga siswa tidak akan merasa jenuh. Hal ini disinyalir dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media Pembelajaran YouTube

Sudjana (2018:1) menjelaskan bahwa 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.

Wigati Rahmawati dan Widodo (2018, hlm. 811) menjelaskan tujuan media sebagai berikut: tujuan pembelajaran YouTube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Video pembelajaran di YouTube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik

untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran media YouTube memberikan siswa kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas bisa interaktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

3. YouTube Sebagai Media Pembelajaran

Wigati Rahmawati dan Widodo (2018, hlm. 811) menjelaskan bahwa keunggulan YouTube sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Potensial, yaitu YouTube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan.
- b. Praktis, yaitu YouTube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan, termasuk siswa dan guru.
- c. Informatif, yaitu YouTube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dan lain-lain.
- d. Interaktif, yaitu YouTube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab, bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- e. Ekonomis, yaitu YouTube gratis untuk semua kalangan.

4. Manfaat YouTube

Manfaat dari YouTube adalah sebagai berikut:

- a. Informatif, artinya YouTube dapat memberikan informasi.
- b. Cost effective, maksudnya YouTube dapat diakses secara gratis melalui jaringan internet.

- c. Potensial, artinya situs ini sangat populer dan semakin banyak video yang ada pada YouTube sehingga bisa memberikan pengaruh kepada pendidikan.
- d. Praktis dan lengkap, maksudnya YouTube bisa digunakan dengan mudah oleh semua kalangan dan banyak video yang bisa dijadikan sumber informasi.
- e. Shareable, artinya video yang ada di YouTube dapat dibagikan ke situs lainnya dengan cara membagikan tautan yang ada pada video tersebut.
- f. Interaktif, maksudnya YouTube dapat memfasilitasi untuk tanya jawab dan diskusi melalui kolom komentar.

Dalam proses pembelajaran, YouTube juga memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Memberikan ilustrasi materi pembelajaran.
- c. Memberikan tutorial terhadap materi praktik.
- d. Tampilan yang menarik akan memotivasi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa keunggulan YouTube untuk membantu pembelajaran sangatlah praktis serta bisa memberikan informasi ilmu yang lebih luas dan dapat diakses secara gratis.

5. Kekurangan Media Youtube

Selain kelebihan, media YouTube memiliki beberapa kekurangan, di antaranya sebagai berikut:

- a. YouTube memerlukan koneksi jaringan yang baik.

- b. Apabila koneksi jaringan tidak lancar, video akan mengalami kendala ketika ditonton.
- c. Durasi waktu penayangan video tidak sama dengan jam pembelajaran di kelas.
- d. Terdapat video yang memiliki durasi pendek dan durasi panjang.
- e. Banyak berita hoaks, dikarenakan banyak pihak tidak bertanggung jawab serta menyebarkan berita tidak benar.
- f. Kualitas dan konten video tidak semuanya memiliki kualitas yang baik.
- g. Kualitas dan konten video tergantung pada YouTuber atau pembuat video.
- h. YouTube terlalu bebas untuk mengunggah sehingga terdapat banyak konten video berbau pornografi yang tidak pantas dilihat anak di bawah umur.

6. Langkah-Langkah Media Pembelajaran Youtube

Arsyad (2019, hlm. 89) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual.

- a. Persiapan dalam merencana, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan interest, bahan diskusi, dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.
- b. Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan dibahas dalam materi.
- c. Sasaran siswa harus diperhitungkan apakah perorangan atau kelompok kecil.
- d. Arahkan siswa dengan berbagai macam stimulus, diberi suatu

pertanyaan atau pendahuluan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran YouTube pada penelitian ini.

- a. Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop dan proyektor.
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Menayangkan video-video pembelajaran terkait dengan subtema pendapatan nasional.
- d. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
- e. mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- f. Peserta didik mengerjakan resume yang diberikan terkait dengan submateri yang telah dijelaskan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran YouTube adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web YouTube sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran.

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.

Widodo (2019, hlm. 811) menjelaskan tujuan media pembelajaran

YouTube adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Video pembelajaran di YouTube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran media YouTube adalah memberikan siswa kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru.

2.4.3. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek, baik objek berupa benda hidup maupun benda yang tidak hidup (Hadis dan Nurhayati, 2018: 44). Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel, 2019: 30). Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh

(Slameto, 2013: 121). Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditandai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.

Djaali (2019: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas, karena minat merupakan dorongan yang paling kuat dari dalam diri seseorang. Hidi, Renninger, dan Krapp (Ormrod, 2018: 101) menyatakan bahwa minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami afek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya (Slameto, 2013: 180).

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minat pun berkurang (Hurlock, 1978: 114).

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang

telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas itu berupa serangkaian kegiatan jiwa raga menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor) (Djamarah, 2018: 2). Soemanto (2016: 104) menyatakan bahwa belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Adanya suatu proses interaksi yang dilakukan seseorang di suatu lingkungan akan menghasilkan pengalaman dan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh. Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya (Djamarah, 2018: 13).

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2020: 63). Perubahan akibat belajar itu akan bertahan lama, bahkan sampai taraf tertentu, tidak menghilang lagi. Kemampuan yang telah diperoleh menjadi milik pribadi yang tidak akan hilang begitu saja (Winkel, 2017: 57).

Sedangkan pengertian minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, dan ketertarikan

seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar (Widyastuti, 2018: 5–6).

Dapat disimpulkan, minat belajar adalah rasa suka dan rasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Belajar adalah kebutuhan setiap manusia agar menjadi lebih baik daripada sebelumnya dan terjadi perubahan yang positif dalam hidup manusia. Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan. Dengan kata lain, seseorang akan memiliki kemampuan dan kompetensi yang lebih baik setelah menempuh proses belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh sesuatu, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang akan membawa pengaruh positif ke dalam kehidupan siswa. Pengertian minat menurut Alisuf Sabri adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap

senang kepada sesuatu. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti sikapnya senang kepada sesuatu itu.

Menurut Muhibbin Syah dalam buku Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru menerangkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut H. Djaali dalam buku Psikologi Pendidikan menerangkan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Minat juga diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang lain, aktivitas, atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.

Dalam batasan tersebut terkandung suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subjek, ada usaha (untuk mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai, dan berhubungan) dari subjek yang dilakukan dengan perasaan senang, serta ada daya penarik dari objek. Menurut Effendi dan Praja menyatakan bahwa belajar dengan minat akan lebih baik daripada belajar tanpa minat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu kecenderungan yang erat kaitannya dengan perasaan individu, terutama perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggapnya berharga atau sesuai dengan kebutuhan dan memberi kepuasan kepadanya. Sesuatu yang dianggap berharga tersebut dapat berupa aktivitas, orang, pengalaman, atau benda yang dapat dijadikan sebagai stimulus atau

rangsangan yang memerlukan respons terarah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar yaitu kecenderungan hati yang melibatkan perasaan senang untuk melakukan kegiatan belajar dengan harapan dapat memberi kepuasan terhadap sesuatu, sehingga hasil akhir dari belajar tersebut adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap serta minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang dapat mendukungnya untuk melakukan hal positif dan giat untuk belajar.

2. Ciri-ciri Minat

Berikut ini yang merupakan ciri-ciri minat adalah sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar
- 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 5) Minat dipengaruhi budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat cenderung bersifat egosentris
- 8) Minat bergantung pada pelaksanaan pembelajaran
- 9) Perkembangan minat sangat terbatas

3. Indikator Minat

Indikator minat ada empat, menurut Safari (Wasti, 2017: 8). Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu

yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

4. Aspek-Aspek Minat

Minat terdiri dari dua aspek. Kedua aspek minat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Minat pada aspek kognitif berkisar sekitar pertanyaan apa saja keuntungan dan kepuasan pribadi yang dapat diperoleh dari minat itu. Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan

didapat dari proses suatu aktivitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respons dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya. Maka seseorang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas yang diminatinya tersebut.

5. Unsur-Unsur Minat

Unsur-unsur minat meliputi dua hal, yaitu:

a. Perhatian

Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Makin banyak kesadaran yang menyertai suatu aktivitas atau pengalaman batin berarti makin intensiflah perhatiannya (Muchlisin Riadi, 2020).

b. Motif

Motif diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (Muchlisin Riadi, 2020).

Cara membangkitkan minat untuk belajar adalah sebagai berikut (Muchlisin Riadi, 2020):

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

6. Minat Belajar di Sekolah

Minat belajar adalah rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat (Hadis dan Nurhayati, 2020: 44). Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus terhadap sesuatu (orang, benda, atau kegiatan) disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya serta membuktikannya dalam perubahan tingkah laku atau sikap yang sifatnya relatif menetap. Hal yang menjadikan siswa berminat belajar

terhadap suatu pelajaran adalah siswa akan selalu memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus karena ia senang atau suka dengan pelajaran tersebut (Faizah, 2020: 15).

7. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam beberapa hal, minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Minat juga tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Dalam Teori Perilaku Terencana, minat dipengaruhi dari norma yang berlaku, informasi di lingkungan sekitar, keyakinan akan perilaku diri sendiri (pengalaman), maupun dari orang lain. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh berkembangnya minat, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor dari diri sendiri, yang meliputi antara lain:

1) Motivasi

Motivasi ini akan mendorong manusia untuk berbuat, menjadi penggerak atau motor, mengarah pada suatu tujuan yang diinginkan dicapai dengan mempertimbangkan dan menyeleksi perbuatan yang akan dikerjakan demi mencapai tujuan yang diinginkan.

2) Kebutuhan

Kebutuhan ini dipengaruhi dari usia seseorang. Misalkan, awal masa dewasa muda (usia 22–25 tahun) sering disebut juga masa berharap bekerja (job hopping). Maka yang diperlukan adalah bekerja dan mempunyai penghasilan guna memenuhi kebutuhan

sehari-hari. Kebutuhan inilah yang dapat menumbuhkan minat untuk bekerja. Sekolah adalah kebutuhan untuk mendapatkan pekerjaan secara konkret.

3) Sikap terhadap Obyek

Sikap senang terhadap obyek dapat memperbesar minat seseorang terhadap obyek. Sebaliknya, jika sikap tidak senang terhadap obyek, maka akan memperkecil pula minat terhadap obyek.

4) Tingkat Kecerdasan

Seseorang yang cerdas dapat mengkondisikan diri untuk menentukan apakah berminat atau tidak dengan memilah dan mempertimbangkan yang hendak dilakukan.

5) Kesehatan

Kondisi organ-organ tubuh seperti kebugaran jasmani, kesehatan mata dan telinga, serta kepenuhan gizi mempengaruhi minat seseorang. Ia akan mengetahui kondisi fisik diri sendiri untuk berminat terhadap sesuatu.

Faktor internal merupakan faktor-faktor dari diri sendiri seseorang tersebut, seperti motivasi yang akan mendorong manusia untuk semangat, kemudian kebutuhan, kecerdasan, dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa, baik lingkungan sosial maupun lingkungan non sosial, yang meliputi:

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga sangat berpengaruh dalam diri siswa. Keluarga memegang peranan penting karena keluarga adalah sekolah pertama dan terpenting. Dalam keluargalah seseorang dapat membina kebiasaan, cara berpikir, sikap, dan cita-cita yang mendasari kepribadiannya. Di lingkungan sekolah, seseorang akan berhadapan dengan guru, staf tata usaha, teman, dan sebagainya. Bahkan peran teman yang berlebihan dapat lebih banyak berpengaruh daripada keluarga.

2) Lingkungan Non Sosial

Lingkungan non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, waktu belajar, dan sebagainya. Hal ini terkait dengan sarana dan fasilitas yang menunjang minat seseorang.

8. Fungsi Minat Belajar

Adapun fungsi minat belajar adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar.
- c. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.
- d. Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan.
- e. Penentu arah perbuatan siswa yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

2.4.4. Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. (Ilmu Pengetahuan Alam) diberikan pada semua tingkatan siswa di sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Beberapa pengertian mengenai IPA atau sains banyak dikemukakan para ahli, yang mengemukakan bahwa sains merupakan proses untuk memproduksi pengetahuan. Proses ini sangat tergantung pada proses melakukan pengamatan yang cermat dari fenomena-fenomena yang ada dan menemukan teori-teori untuk membuat keputusan dari hasil pengamatan tersebut. Sains juga merupakan pengetahuan yang sistematis, berlaku secara umum, serta berupa kumpulan data hasil observasi atau pengamatan dan eksperimen. Secara sederhana, sains juga didefinisikan sebagai apa yang dilakukan oleh para ilmuwan. Dengan kata lain, sains bukan hanya merupakan kumpulan pengetahuan mengenai benda atau makhluk hidup, melainkan menyangkut cara kerja, cara berpikir, serta cara memecahkan masalah (Trianto, 2019: 136).

Selanjutnya, dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dikemukakan mengenai pengertian IPA, yaitu IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang fenomena-fenomena alam atau peristiwa yang terjadi di alam berdasarkan hasil pengamatan atau observasi dan eksperimen serta dipelajari dari semua tingkat pendidikan.

2. Karakteristik IPA

Sebagai ilmu, IPA memiliki karakteristik yang membedakannya dengan bidang ilmu lainnya. Ciri-ciri khusus tersebut dipaparkan sebagai berikut:

- a. IPA mempunyai nilai ilmiah, artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya.
- b. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.
- c. IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, observasi, dan seterusnya.
- d. IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan-bagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.
- e. IPA meliputi empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi, dan sikap.

3. Tujuan Pembelajaran IPA

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu.
- b. Mengembangkan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat.
- c. Mengembangkan keterampilan proses dalam memecahkan masalah.
- d. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman ke dalam bidang pengajaran lain.
- g. Mengembangkan pemahaman tentang bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari sebagai materi.

4. Sistem Pencernaan Pada Manusia

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, sistem pencernaan melibatkan serangkaian organ pencernaan. Sistem pencernaan manusia dimulai dari mulut dan berakhir di anus. Berikut adalah ilustrasi gambar sistem pencernaan di dalam tubuh manusia:



Link : https://www.youtube.com/watch?v=QR_m6tVHtyQ

1) Mulut

Mulut berfungsi sebagai tempat masuknya makanan dan dimulainya proses pencernaan. Ini karena di dalam mulut terjadi pencernaan secara mekanik oleh gigi dan pencernaan kimiawi oleh enzim amilase.

2) Tenggorokan dan Kerongkongan

Tenggorokan (faring) merupakan saluran pencernaan yang menghubungkan rongga mulut ke kerongkongan (esofagus). Makanan yang ditelan dari mulut kemudian masuk melalui tenggorokan dan diteruskan ke kerongkongan.

3) Lambung

Sistem pencernaan pada manusia selanjutnya adalah lambung. Di lambung terjadi pencernaan mekanik dan pencernaan kimiawi. Pencernaan mekanik di lambung terjadi saat makanan dihaluskan kembali oleh otot-otot lambung. Sementara itu, makanan akan mengalami pencernaan kimiawi karena dicerna oleh enzim dalam getah lambung. Getah lambung ini dihasilkan dari sel kelenjar dinding lambung. Nah, getah lambung terdiri dari:

- a. Pepsin, yaitu enzim yang berfungsi memecah protein menjadi asam amino.
- b. Renin, yaitu enzim yang berfungsi mengubah protein menjadi kasein.
- c. Asam klorida (HCl), yaitu asam yang berfungsi untuk membunuh kuman dan bakteri pada makanan serta mengaktifkan pepsinogen

menjadi pepsin.

4) Pankreas, Hati, dan Empedu

Hati adalah organ pelengkap dalam sistem pencernaan karena membentuk cairan empedu yang diperlukan dalam proses pencernaan lemak. Cairan empedu ini berwarna kuning kehijauan dan mengandung garam, kolesterol, dan lesitin. Cairan empedu tersebut kemudian ditampung di kantung empedu sebelum digunakan di usus halus. Jadi, fungsi kantung empedu adalah menyalurkan empedu ke usus halus, sedangkan hati berfungsi menghasilkan empedu.

Pankreas berfungsi memproduksi enzim pencernaan untuk mencerna karbohidrat, protein, dan lemak di usus halus. Selain itu, pankreas juga menghasilkan senyawa bikarbonat yang akan menetralkan makanan dari lambung yang bersifat asam sehingga tidak melukai dinding usus halus.

5) Usus Halus

Selanjutnya, usus halus merupakan organ pencernaan yang terletak di antara lambung dan usus besar. Bentuknya berupa saluran dengan panjang sekitar 670 cm sampai 760 cm. Usus halus dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu duodenum, jejunum, dan ileum.

Duodenum atau usus dua belas jari berfungsi sebagai tempat pencernaan makanan secara kimiawi. Caranya, makanan dari lambung yang masuk ke duodenum akan dinetralkan terlebih dahulu oleh senyawa bikarbonat dari pankreas. Selanjutnya, makanan dicerna menggunakan enzim amilase, lipase, dan tripsin dari pankreas, serta enzim maltase yang

dihasilkan oleh usus halus itu sendiri.

Enzim amilase memecah amilum menjadi maltosa, kemudian maltosa dipecah lagi menjadi glukosa oleh enzim maltase. Enzim lipase memecah lemak menjadi asam lemak dan gliserol dengan bantuan empedu yang mengemulsikan lemak sehingga enzim lipase dapat bekerja dengan baik. Sementara itu, enzim tripsin memecah pepton menjadi asam amino.

Glukosa, asam lemak, gliserol, dan asam amino merupakan bentuk zat gizi sederhana yang siap diserap oleh tubuh. Proses penyerapan terjadi di jejunum dan ileum. Oleh karena itu, jejunum (usus kosong) dan ileum (usus penyerapan) berfungsi sebagai tempat penyerapan sari makanan atau zat gizi sederhana. Struktur usus halus dipenuhi vili atau jonjot usus yang berfungsi memperluas area penyerapan sari makanan.

6) Usus Besar

Usus besar adalah organ pencernaan yang terhubung dengan usus halus. Sisa makanan yang tidak dapat dicerna dan diserap tubuh akan diteruskan ke usus besar. Usus besar berfungsi membusukkan sisa makanan dan mengubahnya menjadi feses dengan bantuan bakteri *Escherichia coli*. Di usus besar terdapat beberapa bagian, yaitu:

- a. Kolon, sebagai tempat pemadatan feses atau penyerapan kembali air dari zat sisa makanan.
- b. Rektum, sebagai tempat penyimpanan feses sementara.

7) Rektum dan Anus

Sebelum feses dikeluarkan dari tubuh melalui anus, feses akan

disimpan terlebih dahulu di dalam rektum. Di rektum, sensor akan mengirimkan sinyal ke otak untuk memutuskan apakah feses perlu dikeluarkan atau tidak. Jika feses perlu dikeluarkan, anus akan berfungsi sebagai tempat pembuangan feses atau zat sisa makanan. Otot anus berfungsi menahan dan menjaga feses agar tidak keluar dari rektum sebelum waktunya.

2.5. Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Rizki Wulandari, Masturi, dan Fina Fakhriyah pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis YouTube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh menurunnya hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis YouTube terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.
2. Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Isnainy Hidayati, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun, dan Dewi Widianara Rahayu pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Aplikasi YouTube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar.
3. Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian

yang dilakukan oleh I. W. Iwantara, I. W. Sadia, dan I. K. Suma pada tahun 2014 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video YouTube dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video YouTube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan pretest-posttest non-equivalent control group design. Populasi penelitian adalah siswa Kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal dengan sampel sebanyak 105 siswa yang terdiri atas dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil dan media video YouTube.

4. Hasil penelitian Saraswati mengenai pemanfaatan media YouTube di kalangan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara angkatan 2009–2010 menunjukkan bahwa mayoritas responden memanfaatkan media YouTube untuk mengakses berbagai video sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengetahuan umum mengenai berbagai situasi nasional maupun internasional dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai penunjang tugas harian yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah. Selain itu, media YouTube juga dimanfaatkan untuk memperoleh informasi mengenai berbagai jenis musik maupun film, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai bahan berkreasi.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2016) mengenai

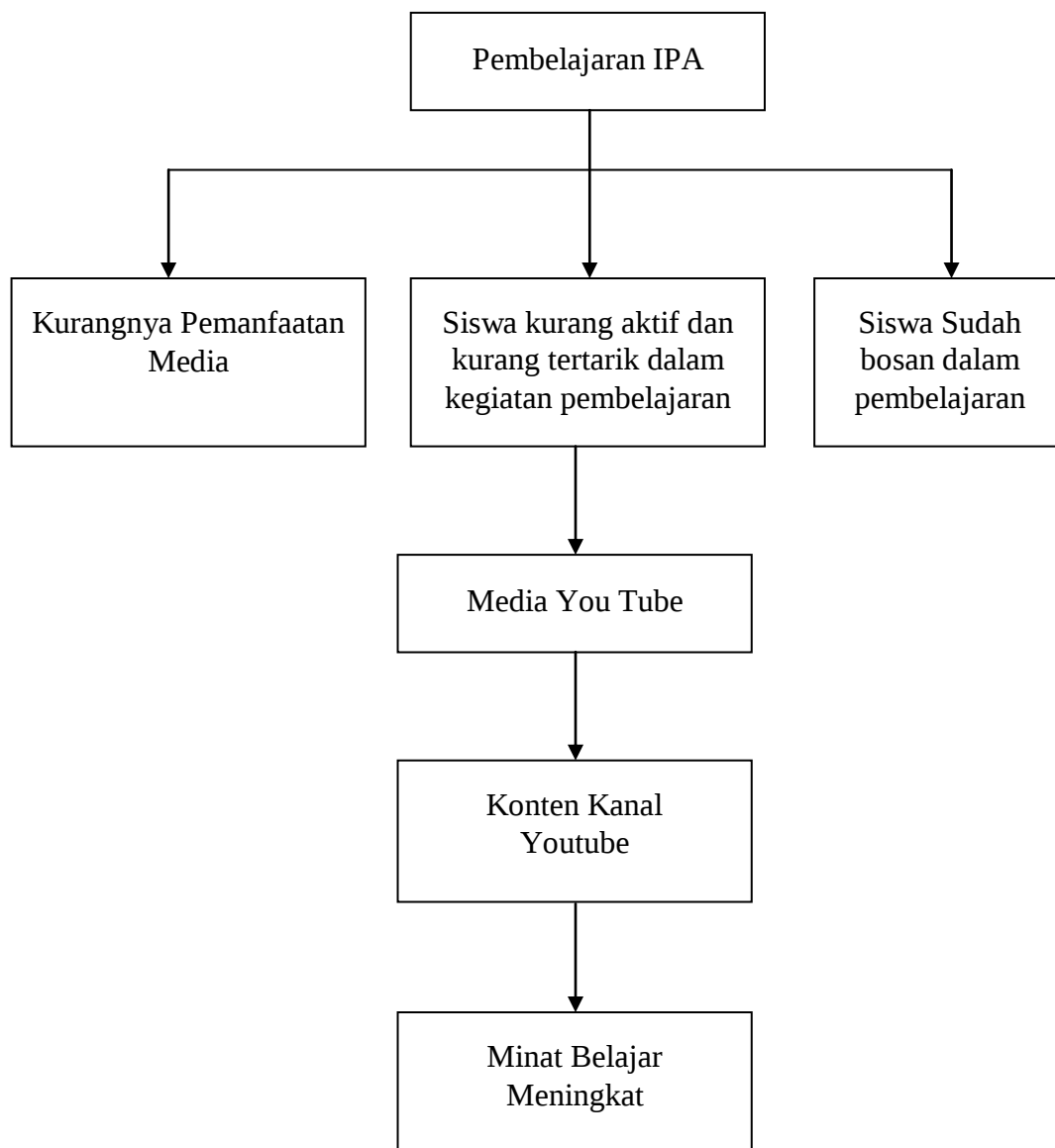
pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Panjura Malang menunjukkan bahwa video dari media YouTube dapat digunakan sebagai stimulus siswa, media motivasi siswa, serta media publikasi karya siswa. Pemanfaatan media YouTube memberikan pengetahuan dan ilmu, keterampilan, serta sikap positif bagi siswa. Hasil penilaian yang dilakukan dalam bentuk tes dan ujian menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2.6. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kajian teori dapat menghasilkan kerangka penelitian bahwa dalam suatu keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh hasil belajar siswa. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa salah satunya yaitu media pembelajaran. Pembelajaran sendiri adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara individual dengan lingkungan yang menimbulkan perubahan secara positif dari perilaku yang sebelumnya. Hal utama dalam pembelajaran yaitu keterlibatan siswa untuk ikut serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa dapat berperan aktif saat pembelajaran maka dibutuhkan sebuah media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan mengubah cara belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat bukan hanya mencapai nilai KKM.

Dengan adanya youtube dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik yang memanfaatkan media social tersebut untuk pembelajaran sehingga lebih termotivasi dan efektif dapat meningkatkan minat belajar serta hasil

belajar juga meningkat. Sesuai dengan uraian diatas, maka peneliti membeikan sebuah gambaran mengenai keterkaitan dalam penggunaan Youtube selama proses pembelajaran berlangsung terhadap hasil belajar IPA materi system pencernaan.



2.7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 64).

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif adalah:

1. Ada pengaruh metode pembelajaran online menggunakan Konten Kanal YouTube “Saya Bisa“ terhadap minat belajar IPA di SMP Negeri 2 Aifat Kabupaten Maybrat.
2. Tidak ada pengaruh metode pembelajaran online menggunakan Konten Kanal YouTube “Saya Bisa“ terhadap minat belajar IPA di SMP Negeri 2 Aifat Kabupaten Maybrat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Kurniawan (2017) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada Pengaruh Konten Kanal Youtube “Saya Bisa“ Terhadap Minat Belajar IPA Di SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex Post Facto Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang lebih fokus pada data-data numeric yang diolah dengan metode statistika. Karena pada umumnya penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian sampel besar karena pada pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial yaitu dalam rangka menguji hipotesis dan menyandarkan suatu kesimpulan pada probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan menggunakan pendekatan ini maka akan diperoleh signifikasi hubungan antara variabel yang diteliti. Menurut Arikunto (2016), pendekatan kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari tahap pengumpulan data,

penafsiran terhadap data tersebut serta hasilnya. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan angket:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

X : Konten Kanal Youtube “Saya Bisa“

Y : Minat belajar

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui variable bebas pengaruh Konten Kanal Youtube “Saya Bisa“ dan variable terkait minat belajar peserta didik.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2018). Penelitian ini akan menggunakan dua variable penelitian yaitu variable independen (variabel bebas) yaitu X dan variable dependen (variable terkait) yaitu Y.

1. Variabel bebas(independent Variabel) X

Variabel bebas pada penelitian ini adalah Konten Kanal Youtube “Saya Bisa“ (X)

2. Variabel terkait (dependent variabel) Y

Variabelterkait pada penelitian ini adalah minat belajar peserta didik pada muatan IPA (Y).

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

3.3.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu dimulai dari Juli sampai dengan Agustus 2025. Pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat tahun ajaran 2023/ 2024 yang berjumlah 15 Peserta didik.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2019). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive smpling*. *Purpose sampling* yaitu mengambil sebagian dari populasi yang ada yaitu peserta didik Kelas VIII sebagai sampel penelitian.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data yang valid terkait dengan penelitian, teknik yang digunakan oleh penulis sebagai berikut;

1. Angket atau Kuesioner

“Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti”. Angket merupakan berbagai instrumen yang disiapkan oleh peneliti yang berisi beberapa pertanyaan untuk mendapatkan reaksi, sikap, dan kepercayaan responden.

Pada penelitian ini skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert, dimana skala likert adalah pertanyaan-pertanyaan yang bersifat sistematis untuk menunjukkan sikap seorang respondenterhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut. Skala likert yang digunakan penulis bersifat tertutup yaitu penulis sudah memberikan alternatif jawaban kepada responden yang kemudian jawaban alternatif tersebut dipilih oleh responden sesuai dengan pengalaman yang dimiliki.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pada penelitian ini penulis memberikan angket kepada responden yang berisikan 20 item pertanyaan berkaitan dengan media pembelajaran konten kanal youtube “Saya Bisa” terhadap minat belajar siswa yang sudah disediakan jawaban alternatif, sehingga responden dapat memilih jawaban yang sesuai dengan apa yang

dialaminya, adapun ketentuannya yaitu sebagai berikut;

- a. Untuk pertanyaan positif
 - 1) Jawabanya mendapat skor 4
 - 2) Jawaban sering mendapat skor 3
 - 3) Jawaban kadang-kadang mendapat skor 2
 - 4) Jawaban tidak pernah mendapat skor 1
- b. Untuk pertanyaan negatif
 - 1) Jawabanya mendapat skor 1
 - 2) Jawaban sering mendapat skor 2
 - 3) Jawaban kadang-kadang mendapat skor 3
 - 4) Jawaban tidak pernah mendapat skor 4

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang membutuhkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan suatu data yang valid. Sutrisno Hadi (2019) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”.

Observasi partisipatif berupa observasi pasif adalah observasi pengamatan dimana penulis datang ke tempat penelitian dan mengamati objek yang akan diteliti. Berdasarkan pengertian tersebut, observasi yang akan dilakukan penulis terhadap penelitian ini adalah observasi pasif dimana penulis datang ke tempat kegiatan pembelajaran berlangsung dan

mengamati minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis visual dan audio-visual.

3. Dokumentasi

“Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data penunjang berupa dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi seputar sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, dan struktur organisasi yang ada di SMP Negeri 2 Aifat Kabupaten Maybrat.

B. Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yaitu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati”.

1. Membuat kisi-kisi instrumen

“Kisi-kisi ini berisi lingkup materi pertanyaan, abilitas yang diukur, jenis pertanyaan, jumlah pertanyaan, waktu yang dibutuhkan, serta menentukan respon yang akan diukur, apakah hendak mengukur sikap terhadap sesuatu, kognitif, dan tingkat kepuasan”.

Tabel 3.1.
Kisi-kisi Instrumen Variabel Penelitian

No	Variabel Penelitian	Indikator	No. Soal
1	Minat Belajar	Minat Personal	1-3
		Minat Situasional	4-7
		Minat Psikologikal	8-10
2	Media Pembelajaran	Memperjelas Penyajian Informasi Terkait Materi Pelajaran	1-2
		Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, dan Daya Indra.	3-4
		Meningkatkan Kegairahan Belajar Peserta Didik	5-8
		Memberikan Rangsangan dan Menyamakan Persepsi Peserta Didik terhadap Materi pelajaran	9-10

3.6 Uji validitas dan Reliabilitas

Sebelum angket digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada kelas sampel, angket terlebih dahulu diujicobakan. Uji validitas tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas pada lembar angket dan observasi.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Uji validitas yang dilakukan adalah uji ahli (*Professional Judgment*). Instrumen yang diuji validitas adalah lembar observasi dan lembar angket.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensi mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang telah dapat dipercaya yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Reliabel artinya dapat

dipercaya (Arikunto, 2016). Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur reliabilitas instrument dengan menggunakan SPSS V21,0 *Statisticfor windows*. Kriteria penilaian ditetapkan berdasarkan criteria pengukuran reliabilitas sebagai berikut jika α atau t hitung.

Tabel 3.4 Kriteria Pengukuran Reliabilitas

No.	Hasil	Kriteria
1.	$<0,6$	Reliabilitas Kurang Baik
2.	$0,8 - 1,0$	Reliabilitas Baik
3.	$0,6-0,799$	ReliabilitasDiterima

Sumber Sekaran (2015)

3.7 Teknik Analisi Data

Dalam penelitian statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan, dimana tidak memiliki maksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai variabel X dan Y (Sugiyono, 2014: 207).

3.7.1. Uji Normalitas

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas data sebagai syarat bahwa setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametris, maka harus menguji kenormalan data. Uji normalitas digunakan untuk menguji kenormalan data (Sugiyono, 2012: 79).

Dalam penelitian ini perhitungan uji normalitas menggunakan bantuan komputer program *SPSS versi 20*. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode One Sample Kolmogorov-Smirnov menggunakan

bantuan komputer program SPSS versi 20. Untuk menentukan normalitas dari data tersebut cukup membaca pada nilai signifikansi (Asymp Sig 2-tailed). Jika signifikansi $> 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Tetapi jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data berdistribusi normal.

3.7.2. Uji Regresi Linear *sederhana*

Uji hipotesis dengan analisis regresi ganda, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Keterangan:

X = Media Youtube Konten “Saya Bisa”

Y = Minat Belajar

a = Konstanta (nilai intercep)

b = Koefisien arah regresi

c = Faktor lain diluar rancangan.

Dasar pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai probabilitas lebih kecil daripada atau sama dengan nilai probabilitas Sig. ($0,05 \leq \text{Sig.}$), H_0 diterima (H_a ditolak). Artinya, tidak signifikan.
- b. Jika nilai probabilitas lebih besar daripada atau sama dengan nilai probabilitas Sig. ($0,05 \geq \text{Sig.}$), H_0 ditolak (H_a diterima). Artinya, signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 2 Aifat, yang beralamat di Jalan Sungai Kamundan, Desa Futon, Kecamatan Aifat, Kabupaten Maybrat, Provinsi Papua Barat Daya, berdiri tegak sebagai salah satu pilar pendidikan di wilayah tersebut. Sejak didirikan pada tanggal 05 Juli 2007, sekolah ini telah berperan penting dalam mencetak generasi muda yang cerdas dan berakhlak mulia. Sebagai lembaga pendidikan negeri yang berada di bawah naungan Pemerintah Pusat, SMP Negeri 2 Aifat memiliki komitmen kuat dalam memberikan layanan pendidikan yang berkualitas. Hal ini dibuktikan dengan raihan akreditasi B yang diperoleh pada tanggal 12 Desember 2019 berdasarkan SK Nomor 1447/BAN-SM/SK/2019.

Sekolah ini menawarkan program pembelajaran selama enam hari dalam seminggu dengan sistem pagi. Tersedianya akses internet dan aliran listrik dari PLN menunjukkan komitmen sekolah untuk memberikan fasilitas belajar yang memadai. SMP Negeri 2 Aifat memiliki luas tanah yang cukup luas, yaitu 20.000 meter persegi. Luas lahan ini memberikan kesempatan bagi sekolah untuk mengembangkan sarana dan prasarana yang lebih lengkap dan nyaman guna menunjang proses belajar mengajar.

Desa Susumuk terletak di Distrik Aifat, Kabupaten Maybrat, Provinsi Papua Barat Daya, Indonesia. Koordinat geografis wilayah ini berada sekitar 1°21'7" Lintang Selatan dan 132°28'6" Bujur Timur. Berikut merupakan peta

Desa Susumuk, Kabupaten Maybrat, Provinsi Papua Barat Daya, yang berupa sketsa dari aplikasi yang dibuat.



Sumberdata : peta desa Susumuk Kabupaten Maybrat

Dengan segala sumber daya yang dimiliki, SMP Negeri 2 Aifat terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan demi melahirkan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi tantangan zaman. Semoga sekolah ini terus menjadi wadah yang ideal bagi para siswa untuk meraih cita-cita dan menjadi pribadi yang unggul.

4.1.2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Penggunaan Media Pembelajaran YouTube Konten Kanal “Saya Bisa” Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat

Penulis menyebarkan angket kepada 15 peserta didik yang berasal dari Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat sebagai responden dan sebanyak 10 item pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut;

- a. Untuk pertanyaan positif
 - 1) Jawabanya mendapat skor 4
 - 2) Jawaban sering mendapat skor 3
 - 3) Jawaban kadang-kadang mendapat skor 2

- 4) Jawaban tidak pernah mendapat skor 1
- b. Untuk pertanyaan negatif
- 1) Jawabanya mendapat skor 1
 - 2) Jawaban sering mendapat skor 2
 - 3) Jawaban kadang-kadang mendapat skor 3
 - 4) Jawaban tidak pernah mendapat skor 4

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat, maka telah diperoleh data penggunaan media pembelajaran sebagai berikut;

Tabel 4.1.
Daftar Skor Jawaban Angket Penggunaan Media Pembelajaran
YouTube Konten Kanal “Saya Bisa”

No.	Responden	Skor Item Butir Soal X										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bahmot Kaf	3	2	1	3	4	3	4	2	3	1	26
2	Amelia Kawayas	4	2	1	3	4	3	4	2	3	1	27
3	Feansiska Atanay	3	3	1	4	4	1	4	2	4	2	28
4	Vera Vany Kosama	3	3	1	4	4	1	4	3	3	2	28
5	Nomen Senatany	4	2	1	4	4	1	3	2	3	2	26
6	Wiman Nauw	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	32
7	Agustina Kocu	3	2	1	4	4	1	4	1	4	1	25
8	Regina Awetaku	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	30
9	Irene Baho	3	2	2	3	3	1	4	1	3	2	24
10	Hendrikus Tahrin	3	2	4	3	3	2	4	2	4	2	29
11	Ona Wetaku	4	2	3	4	4	2	4	3	3	3	32
12	Martinus Wafom	4	2	2	3	4	3	4	3	3	1	29
13	Novita Kaaf	4	2	1	4	4	1	4	2	4	2	28
14	Dominggus Fatem	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	32
15	Lois Kaitana	4	2	2	4	4	2	3	3	4	3	31
	Jumlah											427

Berdasarkan hasil angket diatas, diketahui nilai tertinggi adalah 32 dan nilai terendah adalah 24 untuk mengetahui interval kelasnya, penulis

menggunakan rumus sebagai berikut;

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah } H \text{ Terbesar} - \text{Jumlah } H \text{ Terkecil} + 1}{\text{Kategori}}$$

Selanjutnya mengklasifikasikan penggunaan media pembelajaran dengan tiga kategori yaitu baik, cukup, kurang. Maka dapat diketahui interval kelasnya adalah;

$$\text{Interval} = \frac{32-24+1}{3} = 3$$

Dengan demikian panjang kelas interval untuk variabel bebas (penggunaan media pembelajaran) adalah tiga. Maka akan diketahui persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$\text{Interval} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

Tabel 4.2.
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran
YouTube Konten Kanal “Saya Bisa” Kelas VIII SMP Negeri 2
Susumuk
Kabupaten Maybrat

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persen	Kategori
1	32	3	20%	Baik
2	28–31	7	46,67%	Cukup
3	24–27	5	33,33%	Kurang
Jumlah		15	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat diketahui bahwa 15 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 3 (20%) peserta didik baik penggunaan media pembelajarannya, sebanyak 7 (46,67%) peserta didik cukup baik penggunaan media

pembelajarannya, dan sebanyak 5 (33,33%) peserta didik kurang penggunaan media pembelajarannya. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat dikatakan dalam kategori cukup baik.

2. Data Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat

Penulis menyebarkan angket kepada 15 peserta didik yang berasal dari kelas Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat sebagai responden dan sebanyak 10 item pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut;

- a. Untuk pertanyaan positif
 - 1) Jawabanya mendapat skor 4
 - 2) Jawaban sering mendapat skor 3
 - 3) Jawaban kadang-kadang mendapat skor 2
 - 4) Jawaban tidak pernah mendapat skor 1
- b. Untuk pertanyaan negatif
 - 1) Jawabanya mendapat skor 1
 - 2) Jawaban sering mendapat skor 2
 - 3) Jawabaa kadang-kadang mendapat skor 3
 - 4) Jawaban tidak pernah mendapat skor 4

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat, maka telah diperoleh data minat belajar peserta didik sebagai berikut;

Tabel 4.3.
Daftar Skor Jawaban Angket Minat Belajar Peserta Didik

No.	Responden	Skor Item Butir Soal Y										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bahmot Kaf	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	30
2	Amelia Kawayas	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	32
3	Feansiska Atanay	1	2	2	2	4	1	3	4	3	2	24
4	Vera Vany Kosama	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	30
5	Nomen Senatany	3	2	3	3	4	2	3	2	4	3	29
6	Wiman Nauw	3	3	2	4	4	2	4	3	4	3	32
7	Agustina Kocu	2	2	2	2	4	2	4	2	3	3	26
8	Regina Awetaku	3	2	3	4	4	2	3	2	3	4	30
9	Irene Baho	2	1	2	2	3	1	4	1	3	2	21
10	Hendrikus Tahrin	3	2	3	2	4	2	4	1	3	3	27
11	Ona Wetaku	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	32
12	Martinus Wafom	3	3	4	3	3	3	2	3	3	1	28
13	Novita Kaaf	2	2	1	3	4	1	3	4	3	3	26
14	Dominggus Fatem	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	32
15	Lois Kaitana	3	3	4	2	4	3	2	4	3	2	30
	Total											429

Berdasarkan hasil angket diatas, diketahui nilai tertinggi adalah 32 dan nilai terendah adalah 21 untuk mengetahui interval kelasnya, penulis menggunakan rumus sebagai berikut;

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah } H \text{ Terbesar} - \text{Jumlah } H \text{ Terkecil} + 1}{\text{Kategori}}$$

Selanjutnya mengklasifikasikan penggunaan media pembelajaran dengan tiga kategori yaitu baik, cukup, kurang. Maka dapat diketahui interval kelasnya adalah;

$$\text{Interval} = \frac{32 - 21 + 1}{3} = 3$$

Dengan demikian panjang kelas interval untuk variabel bebas (penggunaan media pembelajaran) adalah tiga. Maka akan diketahui presentasinya dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$\text{Interval} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

Tabel 4.2.
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik
Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk
Kabupaten Maybrat

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persen	Kategori
1	32	4	26,67%	Baik
2	28–31	6	40%	Cukup
3	24–27	5	33,33%	Kurang
Jumlah		15	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat diketahui bahwa 15 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 3 (20%) peserta didik baik penggunaan media pembelajarannya, sebanyak 7 (46,67%) peserta didik cukup baik penggunaan media pembelajarannya, dan sebanyak 5 (33,33%) peserta didik kurang penggunaan media pembelajarannya. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat dikatakan dalam kategori cukup baik.

4.1.3. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Validitas

Berdasarkan hasil analisis validitas dalam program SPSS 21.0 ditunjukkan dengan membandingkan r hasil (hitung) dengan nilai r tabel. Sedangkan nilai r hitung dalam *Corrected Item Total Corelation*.

Kemudian uji validitas dengan menggunakan korelasi *product moment*, dihasilkan nilai *r*-hitung yang merupakan nilai dari *corrected item total correlation* lebih besar dari pada *r* tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$), sehingga masing-masing butir pernyataan dalam kuesioner tersebut dinyatakan valid. Dengan menggunakan jumlah responden sebanyak 15 Siswa Kelas, maka nilai *r* tabel dapat diperoleh melalui tabel *r* dengan *df* (*degree of freedom*) = $n - 2$, jadi $df = 15 - 2 = 13$, maka nilai *r* tabel = 0,361. *r* tabel dapat dilihat pada lampiran tabel *r* dengan $\alpha = 5\%$. Butir pernyataan dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Berikut ini hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS 21.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	Korelasi Product moment (r)		
	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
Variabel Angket Penggunaan Kanal YouTube			
Item 1	0,634	0,361	Valid
Item 2	0,849	0,361	Valid
Item 3	0,757	0,361	Valid
Item 4	0,510	0,361	Valid
Item 5	0,484	0,361	Valid
Item 6	0,684	0,361	Valid
Item 7	0,606	0,361	Valid
Item 8	0,455	0,361	Valid
Item 9	0,342	0,361	Valid
Item 10	0,578	0,361	Valid
Variabel Angket Minat Belajar			
1	0,454	0,361	Valid
2	0,454	0,361	Valid
3	0,675	0,361	Valid
4	0,602	0,361	Valid
5	0,701	0,361	Valid
6	0,530	0,361	Valid
7	0,482	0,361	Valid
8	0,634	0,361	Valid
9	0,707	0,361	Valid
10	0,468	0,361	Valid

Sumber : (data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan Tabel 4.6. dapat diketahui bahwa hasil perhitungan r hitung semua lebih besar dari r tabel *product moment* (Pearson) yaitu pada $df = (n-2)$ yaitu: $15 - 2 = 13$, dan $\alpha = 5\%$ sebesar 0,361.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap instrumen soal angket menggunakan SPSS V21.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrumen angket sebesar 0,911. Dengan demikian, instrumen soal angket tersebut telah memenuhi syarat reliabel.

Tabel 4.5. Uji reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.694	10

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap instrumen angket minat belajar menggunakan SPSS V21.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrumen angket minat belajar sebesar 0,694. Dengan demikian, instrumen angket minat belajar tersebut telah memenuhi syarat reliabel.

Tabel 4.6. Uji reliabilitas Angket Penggunaan Kanal YouTube

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.706	10

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap instrumen soal *post test* menggunakan SPSS V21.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrumen angket penggunaan media power point sebesar 0,706. Dengan demikian, instrumen angket penggunaan media power point tersebut telah memenuhi syarat reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Lilliefors* dengan taraf signifikan 5%. Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS versi 21.0 for windows*. Uji normalitas ini dilakukan terhadap skor minat belajar Kondisi awal dan minat belajar Kondisi akhir, Kriteria yang digunakan adalah jika hasil $p > 0,05$ maka distribusi frekuensi tersebut normal, sebaliknya jika hasil $p < 0,05$ maka distribusi frekuensi tidak normal. Berikut ini rangkuman hasil uji normalitas data dari hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.7. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.
<i>Minat_Beljar</i>	.194	.200	.916	.251
<i>Penggunaan_Kanal_YouTube</i>	.193	.200*	.920	.286
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat diperoleh hasil bahwa nilai *Lilliefors* pada Minat Belajar 0,194 dengan *Sig* 0,200 dan nilai *Lilliefors* pada Penggunaan media power point 0,193 dengan *Sig* 0,200. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *Asymp Sig (2-tailed)* distribusi data yang diperoleh lebih besar dari hasil *alpha* 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Asymp Sig (2-tailed)* distribusi data minat belajar dan penggunaa media YouTube pada masing-masing variabel normal sehingga dapat digunakan untuk uji statistik parametrik.

4.1.4. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Suatu model persamaan regresi linier berganda digunakan untuk menjelaskan hubungan antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel lain. Dalam penelitian ini model persamaan regresi linier ganda yang disusun untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama (serempak) antara variabel Penggunaan Media Pembelajaran (X) terhadap variabel minat belajar (Y).

Dalam regresi linier berganda, persamaan regresinya adalah $Y = \alpha + b.X + e$ yang digunakan untuk melakukan analisis secara simultan antara Penggunaan Media Pembelajaran (X) terhadap variabel Minat belajar (Y). Dengan menggunakan bantuan alat olah statistik SPSS *Windows* versi 20.0 diperoleh hasil perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Analisis Regresi sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1							
(Constant)	13.784	4.808		2.867	.013		
MINAT_BELAJAR	.513	.167	.649	3.072	.009	.876	1.141

a. Dependent Variable: PENGGUNAAN_MEDIA

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda pada tabel diatas diperoleh koefisien untuk variabel bebas X=0,513 dan konstanta sebesar 13,784 sehingga model persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 13,784 + 0,513 X + e$$

Dimana :

Y = Variabel dependen (minat belajae)

X = Variabel independen Penggunaan Media YouTube

- Nilai konstan (Y) sebesar 2.047 artinya jika variabel Penggunaan Media YouTube (X) terhadap variabel Minat Belajar (Y) akan berada pada angka 13,784.
- Koefisien regresi X (Penggunaan Media YouTube) dari perhitungan linier didapat nilai *coefficients* (b) = 0,430. Hal ini berarti jika Penggunaan Media YouTube “Saya Bisa” (X) dilaksanakan setiap jam pembelajaran secara disiplin maka minat belajar (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,513 %. Dan karena koefisiennya bernilai positif maka terdapat hubungan yang positif antara Penggunaan Media YouTube “Saya Bisa” dengan Minat Belajar.

4.1.5. Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar nilai prosentase kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Dari hasil perhitungan melalui alat ukur statistik SPSS 21.0 *for Windows* didapatkan nilai koefisien determinasi sebagai berikut.

Tabel 4.11
Koefisien Determinasi (R^2)
Model Summary^a

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.649 ^a	.421	.376	2.044

a. Predictors: (Constant), MINAT_BELAJAR

b. Dependent Variable: PENGGUNAAN_MEDIA

Tabel di atas menunjukkan bahwa 64,6% variabel dependen (minat belajar) dapat dijelaskan oleh variabel independen (Penggunaan Media YouTube “Saya Bisa”), sedangkan sisanya 35,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil dari uji koefisien determinasi tersebut memberikan makna bahwa masih terdapat variabel independen lain yang mempengaruhi minat belajar. Untuk itu perlu pengembangan penelitian lebih lanjut terkait dengan topik ini.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan perhitungan hasil angket dapat diketahui bahwa 30 peserta didik yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 5 (17%) peserta didik baik penggunaan media pembelajarannya, sebanyak 16 (53%) peserta didik cukup penggunaan media pembelajarannya, dan sebanyak 9 (30%) peserta didik kurang penggunaan media pembelajarannya. Berdasarkan

data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan audio-visual kelas Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan perhitungan hasil angket dapat diketahui bahwa 30 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 8 (27%) peserta didik baik minat belajarnya, sebanyak 13 (43%) peserta didik cukup minat belajarnya, dan sebanyak 9 (30%) peserta didik kurang minat belajarnya. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat dikatakan dalam kategori cukup Baik.

Dari hasil uji regresi diperoleh keputusan bahwa H^0 ditolak dan H^1 diterima. Hal ini dapat dilihat dari nilai f hitung yaitu sebesar 9.438. Sedangkan nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05. Hasil dari variabel Penggunaan Media YouTube (X) menunjukkan t_{hitung} (3.072) dengan nilai signifikan sebesar t_{table} (3,986) atau di atas 5% (0,05). Artinya pengaruh variabel Penggunaan Media YouTube terhadap Minat Belajar adalah signifikan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh media YouTube “Saya Bisa” terhadap Minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat maka dapat ditarik kesimpulan yaitu Hasil dari variabel Penggunaan Media YouTube (X) menunjukkan *t hitung* (3.072) dengan nilai signifikan sebesar *t table* (3,986) atau di atas 5% (0,05). Artinya terdapat pengaruh signifikan antara variabel Penggunaan Media YouTube terhadap Minat Belajar peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat.

5.2. Saran

Berdasarkan masalah penelitian hipotesis penelitian dan pembahasan hasil penelitian maka saran yang dapat ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik sebaiknya selalu aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan cara memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan Pendidik dan aktif mengajukan pertanyaan apabila ada hal-hal yang tidak dimengerti.

2. Bagi Pendidik

Pendidik harus membiasakan menggunakan penggunaan media power point untuk membantu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi yang

diajarkan khususnya pada peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Susumuk Kabupaten Maybrat.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah yang bersangkutan dalam usahanya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran IPA.

4. Bagi Instansi khususnya Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA)

Sebagai metode alternative dalam dunia pendidikan agar dapat memicu daya kreativitas para pendidik khususnya dilingkungan UNIMUDA Sorong dan mempermuda para pendidik untuk menyampaikan materi sehingga tercipta suasana yang edukatif imajinatif.

5. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan berpikir dan pengetahuan serta pengalaman dalam penelitian di lapangan, maka penelitian ini diharapkan lebih matang lagi dalam merencanakan dan mempersiapkan supaya dalam penelitian dapat terlaksana dengan lancar sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Syam, Musri. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Pustaka Media Nusantara.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Faiqoh, Fatty. (2016). *Psikologi Pendidikan Modern*. Jakarta: Mitra Wacana Press.
- Amir, Andy Subhan. (2016). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, Natriani. (2018). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Makassar: Lentera Ilmu.
- Syam, Natriani. (2015). *Teori Belajar dan Implementasinya*. Makassar: Cendekia Press.
- Miarso, Yusufhadi. (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sadiman, Arief S. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Wigati. (2018). *Pendekatan Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widodo. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Widodo. (2019). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel, W.S. (2019). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2018). *Educational Psychology: Developing Learners*. Boston: Pearson Education.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2018). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Soemanto, Wasty. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. (2020). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winkel, W.S. (2017). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Widyastuti, R. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wasti, Safari. (2017). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati. (2020). *Perkembangan Peserta Didik*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Faizah. (2020). *Psikologi Belajar untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lampiran 1:

ANGKET PENGARUH KONTEN KANAL YOUTUBE “SAYA BISA” TERHADAP MINAT BELAJAR IPA DI SMP NEGERI 2 AIFAT KABUPATEN MAYBRAT

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Pengantar Menjawab

1. Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan audio visual terhadap minat belajar peserta didik.
2. Informasi yang diperoleh dari angket ini sangat berguna untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan audio visual terhadap minat belajar peserta didik.
3. Data yang diperoleh semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian yang sedang dilakukan.
4. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik saya, pendidik dan sekolah.

C. Petunjuk Menjawab

1. Bacalah soal dengan teliti serta berikan jawaban dengan jujur dan benar sesuai dengan pengalaman yang dimiliki!
2. Pilihlah jawaban yang anda anggap sesuai dengan pengalaman yang dimiliki dan berikan tanda (□) pada salah satu alternatif jawaban pada kolom yang sudah disediakan!
3. Periksa jawaban anda sebelum diserahkan kembali!
4. Keterangan alternatif jawaban
 - a. Y: Ya
 - b. S: Sering
 - c. KD: Kadang-kadang
 - d. TP : Tidak Pernah

Angket tentang Media Pembelajaran Berbasis Konten Kanal YouTuber “Saya Bisa”

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		Y	S	KD	TP
1	Apakah anda mudah menerima materi jika pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa”?				
2	Apakah anda sulit memahami materi jika pendidik				

	Hanya menggunakan buku cetak?				
3	Apakah penyampaian materi dengan buku cetak membuat anda bosan?				
4	Apakah penyampaian materi dengan menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa” membuat anda cepat memahami materi pelajaran?				
5	Apakah anda termotivasi dalam kegiatan pembelajaran apabila pendidik menyampaikan Materi dengan menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa”?				
6	Apakah anda merasa malas belajar apabila pendidik menyampaikan materi hanya dengan buku cetak?				
7	Apakah kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan apabila pendidik menyampaikan Materi dengan menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa”?				
8	Apakah anda tidak termotivasi untuk belajar secara individu jika penyampaian materi menggunakan Buku cetak?				
9	Apakah anda dan teman-teman mudah berdiskusi jika pendidik menyampaikan materi dengan Menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa”?				
10	Apakah anda merasa kesulitan dalam belajar apabila pendidik menyampaikan materihanya dengan buku cetak?				

Angket tentang Minat Belajar Peserta Didik

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		Y	S	KD	TP
1	Apakah anda merasa metode mengajar yang dilakukan Oleh pendidik menyenangkan?				
2	Apakah anda merasa jenuh dengan metode mengajar yang dilakukan pendidik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung?				
3	Apakah anda menyukai metode mengajar yang dilakukan pendidik?				
4	Apakah anda tidak cepat tanggap dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Buku cetak?				
5	Apakah anda mudah menyerap materi pelajaran, jika Media pembelajaran yang digunakan adalah dengan menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa”?				

6	Apakah anda merasa media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pendidik tidak dapat menimbulkan semangat belajar?				
7	Apakah minat belajar anda meningkat ketika pendidik menyampaikan materi dengan menonton Kanal YouTuber “Saya Bisa”?				
8	Apakah anda merasa kesulitan dalam mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dapat Anda pahami?				
9	Apakah anda merasa bersemangat ketika pendidik Selalu memberikan humor ringan dalam kegiatan pembelajaran?				
10	Apakah terdapat tanya jawab antara anda dan pendidik Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung?				

Lampiran 2:
Hasil Tabulasi Angket Media Pembelajaran Berbasis Konten Kanal
YouTuber “Saya Bisa”

No.	Responden	Skor Item Butir Soal X										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bahmot Kaf	3	2	1	3	4	3	4	2	3	1	26
2	Amelia Kawayas	4	2	1	3	4	3	4	2	3	1	27
3	Feansiska Atanay	3	3	1	4	4	1	4	2	4	2	28
4	Vera Vany Kosama	3	3	1	4	4	1	4	3	3	2	28
5	Nomen Senatany	4	2	1	4	4	1	3	2	3	2	26
6	Wiman Nauw	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	32
7	Agustina Kocu	3	2	1	4	4	1	4	1	4	1	25
8	Regina Awetaku	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	30
9	Irene Baho	3	2	2	3	3	1	4	1	3	2	24
10	Hendrikus Tahrin	3	2	4	3	3	2	4	2	4	2	29
11	Ona Wetaku	4	2	3	4	4	2	4	3	3	3	32
12	Martinus Wafom	4	2	2	3	4	3	4	3	3	1	29
13	Novita Kaaf	4	2	1	4	4	1	4	2	4	2	28
14	Dominggus Fatem	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	32
15	Lois Kaitana	4	2	2	4	4	2	3	3	4	3	31
	Total											427

Lampiran 3:
Hasil Tabulasi Angket Minat Belajar

No.	Responden	Skor Item Butir Soal Y										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bahmot Kaf	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	30
2	Amelia Kawayas	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	32
3	Feansiska Atanay	1	2	2	2	4	1	3	4	3	2	24
4	Vera Vany Kosama	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	30
5	Nomen Senatany	3	2	3	3	4	2	3	2	4	3	29
6	Wiman Nauw	3	3	2	4	4	2	4	3	4	3	32
7	Agustina Kocu	2	2	2	2	4	2	4	2	3	3	26
8	Regina Awetaku	3	2	3	4	4	2	3	2	3	4	30
9	Irene Baho	2	1	2	2	3	1	4	1	3	2	21
10	Hendrikus Tahrin	3	2	3	2	4	2	4	1	3	3	27
11	Ona Wetaku	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	32
12	Martinus Wafom	3	3	4	3	3	3	2	3	3	1	28
13	Novita Kaaf	2	2	1	3	4	1	3	4	3	3	26
14	Dominggus Fatem	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	32
15	Lois Kaitana	3	3	4	2	4	3	2	4	3	2	30
	Total											429

Lampiran Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	MINAT_BELAJAR ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: PENGGUNAAN_MEDIA

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.649 ^a	.421	.376	2.044

a. Predictors: (Constant), MINAT_BELAJAR

b. Dependent Variable: PENGGUNAAN_MEDIA

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.427	1	39.427	9.438	.009 ^a
	Residual	54.307	13	4.177		
	Total	93.733	14			

a. Predictors: (Constant), MINAT_BELAJAR

b. Dependent Variable: PENGGUNAAN_MEDIA

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.784	4.808		2.867	.013
	MINAT_BELAJAR	.513	.167	.649	3.072	.009

a. Dependent Variable: PENGGUNAAN_MEDIA

Lampiran : DOKUMENTASI

Foto Sekolah dan Siswa SMP Negeri 2 Susumuk



**Foto Pembelajaran menggunakan Kanal Media Pembelajaran
Berbasis Konten Kanal YouTuber “Saya Bisa”**



Foto Pembagian dan pengisian Angket Oleh Siswa Kelas VIII

