

PENGARUH MEDIA VIDEO YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS V DI MI RAUDLATUL FALAH TUREN

Nauli Regita Arulantri

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
Nauliregita09@gmail.com

ABSTRACT

YouTube video media as a learning support is an audio-visual media that is useful in learning, especially in fine arts subjects today. By utilizing YouTube video media, it helps students to be more effective, interesting, and foster motivation in learning. This study aims to 1) analyze the influence of YouTube video media on students' learning motivation. 2) to analyze the influence of YouTube video media on student learning outcomes. and 3) to analyze YouTube video media together on learning motivation and student learning outcomes, especially in fine arts subjects for class V at MI Raudlatul Falah Turen. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data collection techniques in this study were questionnaires, test instruments and documentation. The results of this study indicate: 1) the first hypothesis is shown by the Independent Sample T-Test of learning motivation that the sig. (One Sided p) value is 0.000. Because the sig. (One Sided p) value is $0.000 < 0.05$, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is a significant influence. 2) The second hypothesis of the Independent Sample T-Test test of learning outcomes is that the sig. (One Sided p) value is 0.012. Because the sig. (One Sided p) value is $0.012 < 0.05$, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is a significant influence. 3) The third hypothesis shows that YouTube video media has an influence on learning motivation and learning outcomes in fine arts subjects with the N-Gain score test of learning motivation of 74.2928 or 74% and learning outcomes of 71.2390 or 71%, both of which are included in the fairly effective category.

Keywords: YouTube Video Media; Learning Motivation; Learning Outcomes

ABSTRAK

Media video YouTube sebagai pendukung pembelajaran merupakan media audio visual yang bermanfaat dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni rupa pada zaman sekarang. Dengan pemanfaatan media video YouTube membantu peserta didik agar lebih efektif, menarik, dan menumbuhkan motivasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk 1) untuk menganalisis pengaruh media video YouTube terhadap motivasi belajar siswa. 2) untuk menganalisis pengaruh media video YouTube terhadap hasil belajar siswa. dan 3) untuk menganalisis media video YouTube secara bersama-sama terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran seni rupa kelas V di MI Raudlatul Falah Turen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket (kuesioner), instrumen tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) hipotesis pertama ditunjukkan dengan uji Independent Sample T-Test motivasi belajar bahwa nilai sig. (One Sided p) adalah 0,000. Karena nilai sig. (One Sided p) $0,000 < 0,05$

maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan 2) hipotesis kedua uji Independent Sample T-Test hasil belajar bahwa nilai sig. (One Sided p) adalah 0,012. Karena nilai sig. (One Sided p) $0,012 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dan 3) hipotesis ketiga menunjukkan bahwa media video YouTube memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran seni rupa dengan uji N-Gain score motivasi belajar sebesar 74,2928 atau 74% dan hasil belajar sebesar 71,2390 atau 71% keduanya termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kata-Kata Kunci: Media Video YouTube; Motivasi Belajar; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pada masa modern, pendidikan menghadapi perkembangan yang signifikan. Hadirnya media digital dapat memberikan berbagai inovasi pendidikan. Banyak media pembelajaran yang disampaikan oleh guru berbasis media elektronik seperti media based learning yang meliputi video animasi, elearning, dll. Sumber belajar bukanlah hanya guru, namun informasi juga dapat digali oleh siswa dari berbagai sumber dan mengkomunikasikannya dalam proses pembelajaran. Smartphone dapat dijumpai saat ini yang menjadi sebuah teknologi komunikasi dan informasi. Kemajuan smartphone memberikan berbagai macam fitur aplikasi, kamera dengan resolusi tinggi maupun rendah, serta penggunaan akses internet dengan mudah. Smartphone juga dapat menginstal berbagai media sosial seperti Line, WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, dan berbagai program lainnya (Bulele & Wibowo, 2020).

YouTube merupakan media sosial yang sering dimanfaatkan oleh manusia pada smartphone. Youtube menampilkan fitur berbasis video, mulai dari klip musik, berita, vlog, komedi, tutorial, dll. Selain menampilkan fitur yang menarik, YouTube juga menghadirkan situs berbagai informasi termasuk tulisan, gambar, dan audio. YouTube diresmikan tahun 2005 oleh Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim. Tanpa disengaja ketiga pendiri tersebut merupakan mantan pegawai dari Paypal. Platform ini kemudian diambil alih Google dan diluncurkan kembali pada tahun 2006. YouTube memudahkan manusia untuk mengakses berbagai video sesuai dengan keinginan serta menyajikan tempat untuk memberikan berbagai informasi dengan pengiklanan dan membuat konten yang menginspirasi (Putra & Patmaningrum, 2018).

Platform YouTube tidak hanya digandrungi oleh orang tua saja akan tetapi, anak-anak sangat menggemarnya. Usia sekolah dasar merupakan usia perkembangan dimana rasa ingin tahu seorang anak mempunyai persentase tinggi, oleh karena itu anak dapat mengamati video pembelajaran dan platform ini dapat dijadikan sebagai acuan media edukasi. Dalam penggunaannya anak diajarkan aturan pemanfaatan teknologi dengan baik sebagai penunjang dalam belajar (Nugraha et al., 2021). Di era sekarang YouTube dijadikan sebagai strategi mengajar oleh guru dalam pembelajaran. Adanya video belajar mengajar yang disajikan guru sebagai fasilitator dapat menyajikan ikonografi dalam bentuk ilustrasi maupun video animasi untuk memberikan antusias dan semangat peserta didik terhadap materi yang telah diberikan (Sutarti & Astuti, 2021).

Persoalan pendidikan yang terjadi era sekarang ialah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kata motivasi diambil dari bahasa latin, *Movere* yang memiliki arti lecutan atau penggerak. Motivasi adalah keadaan untuk melecut pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, utamanya bagi pendidik ataupun peserta didik. Bagi pendidik untuk memahami

semangat belajar siswa. sangatlah penting karena dapat menjaga dan mengembangkan semangat belajar siswa. Sementara bagi peserta didik, motivasi belajar bisa membangkitkan airah untuk belajar sehingga memunculkan semangat siswa agar bisa melakukan kegiatan belajar. Siswa menyelesaikan tugas pembelajaran dengan gembira karena didorong oleh motivasi. Munculnya motivasi belajar maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar (Arianti, 2023). Hasil belajar yaitu prestasi yang diraih siswa dengan cara penugasan, ulangan harian, serta keaktifan dalam bertanya baik saat guru menjelaskan maupun siswa berdiskusi melakukan presentasi di depan kelas. Dari hal tersebut maka siswa akan mendapatkan hasil belajar (Dakhi, 2020).

Rendahnya pembelajaran siswa dapat dilihat dari beberapa sikap dan perilaku saat pembelajaran misalnya selalu ramai saat guru menjelaskan pelajaran, dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru selalu meminta bantuan teman maupun menyontek, serta pasifnya siswa saat mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari ulangan harian siswa kelas V khususnya MI Raudlatul Falah Turen, Kabupaten Malang. Dari hasil paparan dibutuhkan sebuah pembelajaran aktif yang bisa memberikan suasana pembelajaran yang menarik agar bisa memunculkan motivasi belajar terhadap siswa yang kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Yuliana & Aminullah, 2020).

Menurut beberapa sumber, dari hasil wawancara guru kelas dikatakan siswa memiliki motivasi belajar yang rendah di mata pelajaran seni rupa. Dalam pengumpulan tugas banyak siswa yang tidak mengerjakan, sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan observasi di MI Raudlatul Falah Turen terdapat beberapa siswa memiliki motivasi belajar yang kurang dalam belajar seni rupa karena kurangnya penggunaan media saat mengajar. Selain dari itu, minimnya media pembelajaran juga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sebenarnya ada banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar, salah satunya adalah media video YouTube.

Pemanfaatan media video YouTube dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Dengan menyimak video yang ditayangkan dari YouTube diharapkan siswa dapat memahami pelajaran. Dari hasil penemuan masalah dan penjabaran diatas, maka penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Video YouTube Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas V di MI Raudlatul Falah Turen".

KAJIAN LITERATUR

Platform Video YouTube

1. Pengertian Video

Menurut Yuanta (2020) platform yakni alat komunikasi serta sumber informasi. Kata platform diambil dari bahasa latin yang artinya "antara" sebutan ini mengacu pada sesuatu pembawa informasi dari sumber maupun menerima. Sedangkan video berasal dari kata visi ataupun visum yang berarti melihat. Video yakni gambar yang disertai suara akan tetapi, gambar bisa bergerak. Platform video yakni sebuah macam platform visual dimana objek bisa digambarkan beserta suara sepadan beserta isi gambar serta bergerak (Yuanta, 2020).

2. YouTube

Menurut Setiadi (2019) platform YouTube menjadi situs guna berbagi video terbesar serta populer di dunia. Menurut survey 1 miliar pengguna telah menggunakannya ataupun hampir 1/3 dari keseluruhan pengguna internet. Di Platform ini pengguna bisa mengunggah video ataupun siaran langsung serta bisa dilihat oleh pengguna lain di seluruh dunia. YouTube telah setara televisi guna sarana platform yang sering diakses oleh masyarakat Indonesia (Setiadi et al., 2019). Menurut Arham (2020) saat ini YouTube sering digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif. Para pengguna banyak menggunakan YouTube guna mengunggah video tentang pendidikan sehingga tidak salah jika YouTube membuat media pembelajaran bagi peserta didik. Tujuan dari penggunaan YouTube guna media pembelajaran yakni mewujudkan suasana menyenangkan, serta efektif. Pembelajaran di YouTube bisa digunakan guna media pembelajaran yang melibatkan peserta didik di pada kelas (Arham, 2020).

Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah (2018) kesuksesan belajar peserta didik bisa dipastikan oleh lecutan yang terjadi pada peserta didik. Peserta didik yang mempunyai lecutan belajar yang tinggi maupun rendah bisa berpengaruh pada prestasinya. Tinggi rendahnya motivasi bisa menentukan hasil yang hendak diperoleh. Motivasi yakni lecutan seseorang guna meraih tujuan yang diinginkan. Sementara itu, pembelajaran yakni siklus yang harus dilalui seseorang guna mencapai perubahan yang lebih baik. Motivasi belajar bisa muncul karena faktor intrinsik yang berupa hasrat serta keinginan, lecutan kebutuhan belajar, serta harapan hendak cita-cita. Padahal faktor ekstrinsiknya yakni adanya penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, maupun lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah, 2018).

2. Bentuk-Bentuk Motivasi

Menurut Sardiman (2020) bentuk dan cara untuk membangkitkan semangat atau motivasi belajar diantaranya sebagai, berikut (Sardiman, 2020):

a. Memberi Angka

Memberi angka yakni logo pada proses belajarnya. Kebanyakan peserta didik ingin mengejar nilai tugas serta nilai rapor beserta angka yang baik. Menurut peserta didik tingginya motivasi yakni angka-angka yang baik. Namun, beberapa tidak menargetkan angka, melainkan asal naik kelas. Hal itu sebaiknya perlu diingat oleh guru karena tidak hanya pencapaian beserta angka yakni hasil belajar yang baik maupun hasil belajar yang mengandung makna. Akan tetapi, harus ada tindakan berlanjut yang dilaksanakan guru yakni guna mengaitkan antara angka beserta nilai pengetahuan baik pada kognitif, keterampilan serta juga afektif.

b. Hadiah

Hadiah bisa digunakan selaku motivasi bagi peserta didik agar terus semangat pada belajar. Akan tetapi, tidak selamanya hadiah diberikan kepada peserta didik bisa juga beserta hal lain.

c. Saingan

Saingan ataupun kompetisi bisa dilaksanakan selaku sarana guna memotivasi belajar peserta didik baik kelompok maupun individu. Pada hal ini bisa meningkatkan prestasi maupun hasil belajar peserta didik.

d. *Ego-Involvement*

Memunculkan kesadaran pada peserta didik akan pentingnya tugas serta menerima selaku tantangan sehingga menumbuhkan motivasi bekerja keras beserta segenap tenaga guna mencapai hasil beserta penyelesaian tugas.

- e. Memberi ulangan
Peserta didik akan rajin belajar jika mengetahui apabila ada ulangan. Beserta mengasihkan ulangan yakni sarana motivasi. Akan tetapi, juga harus diperhatikan jika ulangan jangan sering diberikan karena akan membuat peserta didik jenuh serta membosankan.
- f. Mengetahui hasil
Mendorong peserta didik guna rajin belajar jika peserta didik mengetahui hasil pekerjaan, kemudian terjadi kemajuan. Semakin memahami bahwa grafik hasil belajar meningkat, sehingga akan ada motivasi dari diri peserta didik guna belajar beserta harapan hasilnya akan meningkat.
- g. Ujian
Jika ada peserta didik yang bisa menyelesaikan ujian beserta baik, sehingga akan mendapatkan pujian. Pujian ini yakni bentuk reinforcement positif serta termasuk pada motivasi yang baik.
- h. Hukuman
Pemberian hukuman beserta tepat serta bijak sehingga akan menjadi motivasi positif. Akan tetapi, guru perlu memahami memberi prinsip-prinsip hukuman.
- i. Hasrat guna belajar
Pada diri peserta didik terdapat motivasi guna belajar serta hal ini mengandung unsur kesengajaan guna hasil yang lebih baik.
- j. Minat
Minat mengandung korelasi yang sangat dekat beserta motivasi. Menumbukan motivasi dikarenakan adanya keinginan. Minat bisa dikatakan selaku sarana motivasi pokok. Minat mengandung peran pada lancarnya suatu kegiatan belajar.

3. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Menurut Rahman (2021) pada kegiatan belajar seseorang, motivasi mengandung tugas yang sangat penting. Jika proses belajar peserta didik tidak dilaksanakan sehingga motivasi pada diri peserta didik tidak akan muncul. Agar dorongan lebih maksimal, sehingga diperlukan adanya prinsip-prinsip motivasi pada belajar. Prinsip-prinsip motivasi belajar diantaranya (Rahman, 2021):

- a. Motivasi sebagai fondasi yang memelopori aktivitas belajar
Seseorang melakukan aktivitas di dalam kegiatan pembelajaran sebagai hasil dari dorongan. Motivasi sebagai dorongan utama yang penting dalam belajar. Minat merupakan suatu kerinduan batin yang menikmati suatu barang, namun belum sampai pada alasan dibalik dilakukannya suatu tindakan. Minat merupakan kemampuan yang bisa dimanfaatkan untuk memperoleh motivasi. Jika individu terdorong menyadarinya, maka orang tersebut akan menyelesaikan kegiatan pembelajaran dalam kurun durasi tertentu. Maka dari itu, lecutan dapat dianggap kekuatan utama yang menggerakkan seseorang belajar.
- b. Motivasi beserta memuji sangat baik daripada hukuman
Penghargaan beserta memuji lebih baik guna membangkitkan motivasi belajar peserta didik daripada hukuman. Umumnya orang tidak suka hukuman apapun bentuknya, tetapi sangat menyukai diberi penghargaan. Memuji orang lain bisa dimaknai menyampaikan reward atas pencapaian orang lain. Beserta demikian akan membangkitkan motivasi guna membangun prestasi kerja seseorang yang diperolehnya.

- c. Motivasi sangat berkaitan pada kebutuhan belajar
Di lingkungan, siswa memerlukan reward, pandangan, kepopuleran, kedudukan, harkat dan martabat merupakan sebuah kebutuhan yang normal bagi siswa. Motivasi bagi siswa dalam belajar semua mampu untuk memberikan. Pendidik yang kompeten perlu dapat memanfaatkan keperluan siswa, untuk bisa memenuhi rasa ingin tahu terhadap sesuatu, maka siswa bakal gemar belajar untuk mencukupi keperluannya.
- d. Motivasi bisa menumbuhkan optimisme pada pembelajaran
Siswa yang percaya diri selalu bersemangat saat belajar sehingga bisa mengatasi semua tugas. Dia tidak akan meremehkan kegiatan belajar, tetapi kegiatan bermanfaat di masa depan.

4. Macam-Macam Motivasi

Menurut Fitri (2021) macam-macam motivasi dibagi menjadi 2 diantaranya sebagai berikut (Fithri Ajhuri, 2021):

- a. Motivasi Intrinsik
Motivasi Intrinsik yakni dorongan guna bergerak ataupun tidak perlu rangsangan lahiriah, sebab di pada diri seseorang mengandung keinginan agar bisa meraih sesuatu. Contohnya, seseorang gemar membaca tidak memerlukan dorongan dari orang lain. Jika ditemukan seberapa jauh tujuan yang diraih di pembelajaran, sehingga motivasi dari keadaan ini yakni kemauan agar menggapai tujuan yang ada di pada kegiatan pembelajaran itu.
- b. Motivasi Ekstrinsik
Motivasi ekstrinsik yakni dorongan guna melahirkan aktif. dikarenakan adanya rangsangan dari luar. Adapun contoh seperti individu belajar dikarenakan adanya ujian berharap bisa nilai yang tinggi agar bisa dipuji orang lain. Kesalahannya yakni bukan ingin memahami sesuatu dari belajar tapi, agar mendapatkan nilai yang tinggi. Sehingga dari itu, jika dilihat dari segi tujuannya motivasi ekstrinsik bisa disebut bentuk dorongan yang terdapat di kegiatan belajar serta dilanjutkan dorongan dari luar.

5. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sudibyo (2017) motivasi belajar dirumuskan pada indikator, diantaranya sebagai berikut (Sudibyo et al., 2017):

- a. Ketertarikan ataupun pilihan pada kegiatan ataupun tugas
- b. Upaya ataupun usaha yang digunakan agar bisa meraih tujuan yang cerah
- c. Kegigihan serta ketekunan
- d. Rasa percaya diri pada keterlibatan belajar

Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Menurut Tasya (2019) hasil belajar yakni hal yang berkesinambungan beserta kegiatan belajar. Hasil belajar terdiri dari beberapa ranah psikologis. Sejumlah pengetahuan yang didapat oleh peserta didik berupa ranah pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Hasil pembelajaran mengandung peran penting pada pendidikan karena memberikan informasi (data) kepada pendidik tentang pertumbuhan peserta didik beserta tujuan guna mencapai pembelajaran melalui cara kegiatan belajar (Nabillah & Abadi, 2019). Menurut Nana (2020) hasil belajar juga bisa diartikan selaku kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar) (Nana, 2020).

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Ina (2020) ada beberapa tujuan indikator hasil belajar yakni ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik diantaranya sebagai berikut (Magdalena & Fajriyati Islami, 2020):

- a. Ranah kognitif
Ranah kognitif yakni suatu perubahan akan terjadi pada proses mental pada sesuatu yang dihasilkan dari kegiatan berpikir tentang sesuatu. Bloom menjelaskan tingkatan hasil belajar kognitif. diawali beserta hafalan yang yakni urutan yang paling rendah serta evaluasi urutan yang paling tinggi.
- b. Ranah afektif
Di ranah afektif telah didapati bahwasanya hasil belajar dirancang diawali atas urutan terendah hingga tinggi. Bisa disimpulkan, arti ranah afektif. yakni berkaitan pada sikap beserta perilaku serta berkesinambungan beserta nilai.
- c. Ranah psikomotorik
Hasil belajar dirancang dari urutan terendah hingga yang paling tinggi. Apabila hasil belajar rendah bisa dikuasai oleh peserta didik sehingga hasil belajar akan tercapai.

Pendidikan Seni Rupa

1. Definisi Pendidikan Seni Rupa

Menurut Salam (2020) pendidikan Seni rupa yakni sebuah mapel yang menjadi wadah agar bisa memajukan kreatifitas. Penerapannya juga bisa dilaksanakan melalui platform permainan serta berkreasi. Pada pelajaran seni rupa dimuat materi semisal apresiasi seni rupa, sejarah seni, keindahan serta kaidah menilai karya baik konsep maupun komposisi. Pendidikan seni rupa yakni segala usaha agar bisa mengembangkan kemampuan kreatif ekspresif peserta didik guna menciptakan aktivitas kreatif. melalui prosedur keindahan tertentu. Tujuan dari Pendidikan seni rupa antara lain membangun rasa keindahan, karsa beserta mengolah ekspansi daya kreatifitas peserta didik. Meliputi 3 keterampilan yakni inovatif, kreatif, serta kritis. Pada konteksnya seni rupa bisa dimaknai selaku seni murni (Salam et al., 2020).

2. Pembelajaran Seni Rupa pada Konteks Kurikulum di SD

Menurut Mukaddas (2021) ada berbagai model pembelajaran seni rupa yang arahkan kepada peserta didik meliputi melukis, karya 3D, membuat, maupun membuat kerajinan. Di pembelajaran seni rupa besar harapan tercipta rasa estetika pada memahami, menganalisis, mengenali, mengevaluasi, menggambarkan serta menanggapi. Akan tetapi pada pelaksanaannya setiap substansi meliputi aspek afektif, psikomotorik serta kognitif yakni salah satu substansi bertahap yang harus disamakan beserta kondisi peserta didik. Pada penerapan kurikulum seni rupa di sekolah dasar terdapat kendala pada pelaksanaannya, bukan dari guru saja, kebijakan sekolah pada saat mengimplementasikan pelajaran seni rupa (Mukaddas, 2021).

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media video YouTube terhadap motivasi belajar siswa, menganalisis pengaruh media video YouTube terhadap hasil belajar siswa. dan menganalisis media video YouTube secara bersama-sama terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran seni rupa kelas V di MI Raudlatul Falah Turen. Terdapat tiga jenis variabel pada penelitian ini, yaitu media video YouTube sebagai variabel bebas yang dapat dinotasikan dengan (X), sedangkan motivasi belajar dan hasil belajar sebagai variabel terikat yang dapat dinotasikan dengan (Y). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian desain *quasi eksperimen*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket (kuesioner), instrumen tes dan

dokumentasi. Studi ini dirancang untuk menemukan besarnya variabel *independent* (media video YouTube) yang memiliki pengaruh terhadap variabel *dependent* (motivasi belajar dan hasil belajar). Adapun sampelnya adalah siswa kelas V di MI Raudlatul Falah Turen yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji *N-Gain Score* yang digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian.

HASIL

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan apakah data yang didapat berdistribusi normal. Setelah uji prasyarat dilakukan maka tahap berikutnya adalah menganalisis hasil uji hipotesis. Pengolahan data dilaksanakan dengan menggunakan bantuan program SPSS. Uji prasyarat terbagi menjadi dua yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji tersebut digunakan melalui data pretest posttest angket motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji shapiro wilk. Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai p (sig.) untuk hasil belajar pretest kelas eksperimen sebesar 0,505, nilai p (sig.) untuk hasil belajar posttest kelas eksperimen sebesar 0,409, dan nilai p (sig.) untuk hasil belajar pretest kelas kontrol sebesar 0,765, nilai p (sig.) untuk hasil belajar posttest kelas kontrol sebesar 0,071. Dari pernyataan diatas semua nilai $p > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas hasil belajar siswa pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji shapiro wilk. Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai p (sig.) untuk hasil belajar pretest kelas eksperimen sebesar 0,097, nilai p (sig.) untuk hasil belajar posttest kelas eksperimen sebesar 0,095, dan nilai p (sig.) untuk hasil belajar pretest kelas kontrol sebesar 0,082, nilai p (sig.) untuk hasil belajar posttest kelas kontrol sebesar 0,060. Dari pernyataan diatas semua nilai $p > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berawal dari populasi yang homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai F-hitung sebesar 0,307 dan F-tabel sebesar 4,06 dengan nilai p sebesar 0,582. Karena nilai F-hitung $< F$ -tabel atau nilai $p > 0,05$ maka data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen atau sama. Sedangkan hasil uji homogenitas hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai F-hitung sebesar 0,025 dan F-tabel sebesar 4,06 dengan nilai p sebesar 0,875. Karena nilai F-hitung $< F$ -tabel atau nilai $p > 0,05$ maka data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen atau sama.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Independent Sample T-Test

Berdasarkan pengujian Independent Sample T-Test motivasi belajar didapat hasil sig. (One Sided p) adalah 0,000. Karena nilai sig. (One Sided p) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Jadi dapat

disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan media video YouTube terhadap motivasi belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Sedangkan pengujian Independent Sample T-Test hasil belajar didapat hasil sig. (One Sided p) adalah 0,012. Karena nilai sig. (One Sided p) $0,012 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan media video YouTube terhadap hasil belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen.

b. Uji *N-Gain Score*

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* motivasi belajar diatas, menggambarkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen sebesar 74,2928 atau 74% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 58% dan maksimal 90%. Sedangkan untuk rata-rata *N-Gain score* untuk kelas kontrol sebesar 53,2898 atau 53% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 38% dan maksimal 73%. Sedangkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* hasil belajar diatas, menggambarkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen sebesar 71,2390 atau 71% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 17% dan maksimal 100%. Sedangkan untuk rata-rata *N-Gain score* untuk kelas kontrol sebesar 61,9173 atau 62% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 29% dan maksimal 85%.

PEMBAHASAN

Keseluruhan data yang telah diperoleh, diolah, serta dianalisis terkait dengan penelitian ini dibantu dengan menggunakan perangkat SPSS 2.0 for Windows. Hasil data yang diolah dengan perangkat tersebut telah sesuai dengan ketentuan serta syarat uji pada perangkat tersebut.

1. Pengaruh Pengaruh Media Video YouTube Terhadap Motivasi Belajar

Kesimpulan pada penelitian ini menyatakan bahwa media video YouTube memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa. Hal tersebut, ditunjukkan pada saat penerapan menggunakan video YouTube dengan model pembelajaran PBL dimana motivasi siswa lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen yang menggunakan media video YouTube memiliki rasa antusias yang lebih tinggi. Sehingga aktivitas selama proses pembelajaran siswa lebih dominan dan interaktif satu sama lain. Hal ini ditunjukkan dari data hasil yang diperoleh dengan indikator secara menyeluruh dari motivasi siswa. Adapun empat indikator itu diantaranya ketertarikan terhadap kegiatan belajar atau tugas, cara yang akan dilakukan untuk menggapai keinginan atau cita-cita, kegigihan dan ketekunan, dan rasa percaya diri dalam keterlibatan belajar. Hasil berdasarkan perolehan analisis nilai yang diberikan siswa menyimpulkan bahwa antara media pembelajaran video YouTube dengan media pembelajaran konvensional memiliki tingkatan segi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket kuesioner yang terdiri atas empat aspek tersebut dipaparkan ke dalam 20 item pertanyaan. Lembar angket motivasi disajikan dua kali dalam pembelajaran seni rupa yaitu pada saat sebelum diberikan perlakuan (pretest) yang berupa video YouTube dan sesudah diberikan perlakuan (posttest). Hasil dari angket keaktifan siswa berdasarkan kedua kelas tersebut menunjukkan perolehan hasil dalam persentase sebesar 47% pada kelas eksperimen dan 47% pada kelas kontrol. Pada angket pretest siswa memiliki perolehan yang sama dan tidak memiliki perbedaan terhadap motivasi belajar siswa. Setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa

meningkat menjadi 86%. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 75%. Kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan dalam segi motivasi siswa lebih didapatkan kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Kenaikan 39% yang ada pada kelas eksperimen menjadikan bukti pada hal tersebut, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai selisih kenaikan 28% saja. Kemudian hasil dari uji independent sample T-Test yang kemudian memperoleh hasil uji t (One Sided P) 0,000. Hasil tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video YouTube memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dari hal tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bayu Bumantara, dkk yang menyatakan bahwa media video YouTube berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh Media Video YouTube Terhadap Hasil Belajar

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video YouTube memiliki pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pada saat penerapan media pembelajaran video YouTube hasil belajar siswa lebih tinggi, sehingga soal yang dijawab benar pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan kelas kontrol. Media dan model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dapat dibuktikan dengan perolehan data yang didapatkan. Bukti pada kelas eksperimen, siswa yang menjawab soal pretest memiliki nilai terendah sebesar 20 skor dan nilai tertinggi sebesar 80 skor dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 46 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai terendah 20 skor dan nilai tertinggi 84 skor dengan rata-rata nilai sebesar 43. Soal posttest dihasilkan setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tetap menggunakan media dan metodel konvensional yang berfungsi sebagai pembanding dengan kelas eksperimen. Nilai posttest pada kelas eksperimen memiliki nilai terendah sebesar 72 skor dan nilai tertinggi sebesar 100 skor dengan rata-rata nilai sebesar 85. Sedangkan kelas kontrol sebagai pembanding memiliki nilai terendah sebesar 64 skor dan nilai tertinggi sebesar 92 skor dengan rata-rata nilai sebesar 79. Uji hipotesis dilihat dari hasil analisis variansi hasil belajar dengan uji-t memanfaatkan uji Independent Sample T-Test digambarkan bahwa nilai $\text{sig. } 0,011 < 0,05$ maka H_a diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara media video YouTube terhadap hasil belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Soal pretest dan posttest yang kemudian memberikan hasil nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol ini menggunakan jenis dan jumlah soal yang sama. Tujuan dari hal tersebut adalah sebagai salah satu cara agar dapat mengetahui pengaruh dan perbedaan dari setiap penggunaan media pembelajaran yang berbeda, yaitu media video YouTube serta media konvensional pada mata pelajaran seni rupa. Rancangan pembelajaran yang tepat menjadikan siswa untuk menguasai serta memahami materi dengan mudah. Pernyataan tersebut sesuai dengan Nisrina Hikmawati yang menyatakan bahwa aspek atau kemampuan siswa dapat meningkat apabila pemilihan rancangan pembelajaran sesuai dengan siswa tersebut. Begitu sebaliknya, jika pemilihan rancangan pembelajaran kurang atau tidak sesuai dengan siswa, maka tingkat penguasaan materi siswa akan lebih rendah.

3. Pengaruh Media video YouTube secara bersama-sama terhadap motivasi Belajar dan Hasil Belajar Seni Rupa di MI Raudlatul Falah Turen

Data yang telah diperoleh peneliti kemudian dilakukan analisis data penelitian yang menyimpulkan bahwa media video YouTube berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan penerapan media video YouTube terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang tinggi menjadikan hasil belajar siswa meningkat selama proses pembelajaran. Siswa kelas eksperimen lebih antusias selama proses belajar mengajar dalam hal penjelasan materi atau keterlibatan siswa langsung.

Saat siswa telah mengalami hal tersebut maka tingkat pemahaman siswa akan meningkat, sehingga dalam menjawab soal posttest akan lebih mudah dari sebelumnya. Media video YouTube mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Didukung dengan pernyataan yang dilakukan oleh Nova Aulia Nadela dan Beni Asyhar dalam penelitiannya dengan judul Pengaruh Media Video YouTube terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. Kesimpulan penelitian tersebut menyatakan bahwa media video YouTube dapat menghadirkan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajarnya

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media video YouTube memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Terbukti dengan hasil perhitungan diketahui bahwa hasil analisis variansi uji-t menggunakan uji Independent Sample T-Test nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada perbedaan yang signifikan antara media video YouTube terhadap motivasi belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Media video YouTube memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Terbukti dengan hasil perhitungan diketahui bahwa hasil analisis variansi uji-t menggunakan uji Independent Sample T-Test nilai sig. sebesar $0,012 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara media video YouTube terhadap hasil belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Media video YouTube secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar seni rupa di MI Raudlatul Falah Turen. Dibuktikan melalui uji N-Gain score dengan nilai untuk kelas eksperimen sebesar 74,2928 atau 74% (efektif). Dan nilai rata-rata hasil belajar N-Gain score untuk kelas eksperimen sebesar 71,2390 atau 71% (efektif).

REFERENSI

- Arham, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran*. 1(1), 1–13.
- Arianti. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 12(2), 124–125. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1, 565–572. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 8(2), 468–470.
- FithriAjhuri,K.(2021).UrgensiMotivasiBelajar.InYogyakarta.

- http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B.3.BUKU_CETAK_urgensi_Motivasi_Kayyis_cek.pdf
- Magdalena, I., & Fajriyati Islami, N. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Mukaddas, A. B. (2021). Unsur-unsur Seni Rupa dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. *Balo Lipa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1–9.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.
- Nugraha, M. F., Sya, A., Sunaryo, Husen, A., Hendrawan, B., & Purwanto, A. (2021). Implementasi Media Video Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Terintegrasi IPA untuk Siswa Sekolah Dasar pada Platform YouTube. 5, 934–941.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh YouTube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak. 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. 289–302.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Mahemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* (Vol. 1).
- Sardiman, Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2020), hal 91.
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial. *Journal of Civic Education*, 2(4), 313–323. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Sudjana, Nana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), hal. 2.
- Sutarti, T., & Astuti, W. (2021). Dampak Media YouTube dalam Proses Pembelajaran dan Pengembangan Kreativitas Bagi Kaum Milenial. 26(1), 89–101.
- Uno, Hamzah B, Teori Motivasi serta Pengukurannya, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), hal. 23.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yuliana, D., & Aminullah, N. F. (2020). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Simulasi Digital Di Smk Negeri 1 Suboh. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 37–53. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v8i1.61>