

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nizwardi dan Ambiyar media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut Software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif. Schramm dalam Rustina mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Nizwardi & Ambiyar, 2016:20). Perkembangangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, untuk membantu proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2017:2).

Penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan segala sesuatu yang dapat dilakukan melalui media tersebut, sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh guru (atau dilakukan guru dengan kurang efektif). Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap indra. Penggunaan media akan memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pengajaran dan retensi konten kursus yang lebih baik (Nizwardi & Ambiyar, 2016:20). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi. Perangkat fisik yang terlibat meliputi objek asli media cetak, pencitraan, audio visual, multimedia, dan web. Perangkat harus sengaja dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa.

Perangkat tersebut harus mampu digunakan untuk menyampaikan informasi yang mengandung pesan pembelajaran sehingga siswa dapat membangun pengetahuan secara efektif dan efisien (Yaumi, 2018:7-8). Dapat disimpulkan Media pembelajaran, merupakan segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Media tersebut dapat berupa perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang dirancang dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif.

Pentingnya media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk mendukung proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi dengan cara yang kurang efektif. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memiliki dampak besar terhadap indera peserta didik, memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pengajaran dan retensi konten kursus yang lebih optimal. Media pembelajaran sebagai suatu sarana yang sangat berharga dalam mendukung proses pembelajaran modern, membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

a. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan, Direktorat Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan Nasional, ada tujuh cara pengklasifikasian media, yaitu:

- a) Media audiovisual mobile, misalnya audio film, kaset video dan serial televisi
- b) Media audio visual tetap seperti: film suara, dan lain-lain.
- c) Media audio semi portabel, seperti: penulisan jarak jauh dengan audio.
- d) Media audio visual portabel, seperti: film bisu.

- e) Media visual statis, seperti: halaman cetakan, foto, microphone, silent slide, dan lain-lain.
- f) Media audio, seperti: radio, telepon, kaset, dan lain-lain.
- g) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri, dan lain-lain

Materi pembelajaran juga dapat diklasifikasikan menjadi banyak jenis tergantung dari sudut pandangnya.

- 1) Berdasarkan sifat-sifatnya, media dibedakan menjadi:
 - a) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya berisi suara saja, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual yaitu media tampilan saja tidak mengandung unsur audio. Media tersebut antara lain slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan cetakan seperti media grafis, dan lain-lain.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur audio, juga mengandung unsur visual yang tampak, misalnya rekaman video, *film* dengan berbagai ukuran, *slide* audio, dan lain-lain. Kemampuan media ini dinilai lebih baik dan menarik karena mengandung unsur kendaraan jenis pertama dan kedua.
- 2) Berdasarkan jangkauannya, media dibedakan menjadi:
 - a) Media mempunyai jangkauan yang luas dan simultan seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat sekaligus mempelajari fakta atau peristiwa nyata tanpa harus menggunakan ruangan khusus
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti *film slide*, *film*, *video*, dan sebagainya.

Berdasarkan trik atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang dapat ditata atau diatur seperti *film*, *slide*, *film strip*, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan *film*, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- 2) Media yang tidak dapat ditata atau diatur, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya (Ramen , 2020:9-10).

Dapat disimpulkan Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat-sifatnya, seperti media audio, media visual, dan media audiovisual yang menggabungkan unsur audio dan visual. Berdasarkan jangkauannya, media dapat dibedakan antara yang memiliki jangkauan luas seperti radio dan televisi, serta yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide dan video. Dalam penggunaannya, media dapat dibagi menjadi yang dapat diatur seperti film dan slide yang memerlukan alat proyeksi khusus, serta yang tidak dapat diatur seperti gambar, foto, dan radio. Dengan beragam jenis dan klasifikasi ini, media pembelajaran menjadi alat yang penting dalam mendukung proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

b. 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 (Nizwardi & Ambiyar, 2016:5).

Fungsi media pengajaran yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif, Fungsi kompensatoris. 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. 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 (Levie & Lentz, 2016).

Dapat disimpulkan Menurut pandangan saya, fungsi media pembelajaran sangat beragam dalam mendukung proses pembelajaran. Pertama-tama, media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk memperjelas penyajian pesan, membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan visual. Kedua, media membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dengan menyediakan alternatif yang dapat diakses di berbagai tempat dan waktu. Media pembelajaran dapat meningkatkan kegairahan belajar dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif, memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai minat dan kemampuan masing-masing. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai penyedia pengalaman belajar yang menyeluruh dan lebih menarik.

2. Video *YouTube* sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media video

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik". Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata (Muhibuddin, 2015:26).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa Media video adalah bentuk media yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media video tidak hanya sekedar untuk menjelaskan konsep atau pengetahuan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Dengan menggunakan gambar bergerak dan suara, media video dapat lebih efektif dalam menangkap perhatian, merangsang emosi, dan meningkatkan retensi informasi siswa. Oleh karena itu, dalam pendekatan pembelajaran modern, pemanfaatan media video dapat dianggap sebagai alat yang kreatif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Video YouTube

Menurut Budiargo *youtube* adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Budiargo, 2015:47). *Youtube* adalah situs portal video yang sering diakses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video (video sharing) sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut. pembelajaran *youtube* sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. *Youtube* media sosial yang saat ini banyak diminati masyarakat baik remaja maupun dewasa. Popularitas akan terus mengalami peningkatan seiring dengan jumlah pengguna. Penggunaan internet mengunjungi *youtube* tidak hanya untuk mendapatkan hiburan saja tetapi juga banyak untuk belajar atau mendapatkan informasi (Haryadi , 2019:135-159).

Perkembangan *youtube* sebagai salah satu media sosial terpopuler merupakan sebuah peluang dalam dunia pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual dan agama, kemandirian karakter, kepribadian, kecerdasan, moralitas

yang tinggi serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. bangsa dan negara.. Institusi pendidikan harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan materi pendidikan baru yang menggairahkan peserta didik.

Dalam situasi pembelajaran, *youtube* dapat digunakan sebagai media ajar. Adanya platform berbagi video memungkinkan siswa untuk secara mandiri mencari dan berbagi informasi berupa ilmu pengetahuan dan praktik. *youtube* dapat digunakan di lembaga pendidikan sebagai media ajar pilihan bagi siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat umum khususnya pelajar lebih mudah memahami informasi berupa pengetahuan melalui media teknologi informasi seperti *youtube* dibandingkan melalui penyampaian di kelas secara tradisional. Sebagian besar siswa tertarik pada video visual dibandingkan dengan metode umum dalam menyampaikan pengetahuan hanya dari buku atau bahkan dari media game yang siswa masih belum bisa memahami materinya. Dengan menggunakan *youtube*, siswa menjadi lebih tertarik dalam memahami teori dan pengetahuan. Media pembelajaran di *youtube* seringkali didesain menarik dan memikat, sehingga memungkinkan siswa memahami materi lebih cepat dibandingkan dari buku teks. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya (Haryadi, 2019:136-137).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran *youtube* merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa untuk mendorong proses pembelajaran yang lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di website *youtube* agar siswa mudah memahaminya. *youtube* merupakan salah satu perusahaan milik Google. *youtube* diciptakan oleh 3 orang mantan karyawan paypal (website online komersial), Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005. Sejak awal diluncurkan, *youtube* langsung mendapat sambutan baik di masyarakat. *Youtube* adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli

dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web, media pembelajaran *youtube* memiliki beberapa keunggulan :

- 1) Potensial *youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia
- 2) internet saat ini yang mampu memberikan edit *value* terhadap pendidikan.
- 3) Praktis *youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru
- 4) Informatif *youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, dll
- 5) Interaktif *youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- 6) Terdapatnya *teacher tube* Terdapat alternative lain yang merupakan bagian dari *youtube* yakni *teacher tube*. Tahun 2007 lalu telah diluncurkan *teacher tube* yaitu sebuah komunitas guru online untuk memposting dan melihat video buatan para pendidik.
- 7) Memperoleh informasi terkait materi pembelajaran,
- 8) Memudahkan peserta didik untuk mempelajari bahasa asing,
- 9) Mempermudah peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran, dan dapat membangun sikap atau kepribadian peserta didik (Erik , Alia , & Junaidi, 2019:315).

Youtube memiliki beragam video yang dapat diakses melalui internet. Hal tersebut karena penikmat *youtube* juga berasal dari beragam kalangan, mulai dari anak-anak sampai dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Adapun jenis-jenis video *youtube* adalah:

1) *Education*

Konten bersifat edukatif yang berisi tentang pengetahuan- pengetahuan akademis maupun umum.

2) *Entertainment*

Konten *youtube* jenis ini sangat banyak diminati oleh penonton. Hal tersebut karena biasanya kebanyakan orang akan mengakses *youtube* untuk mendapatkan hiburan. Konten entertainment ini tidak terbatas

jenisnya, mulai dari vlog, video prank, video komedi, dan lain sebagainya.

3) *Komedi*

Jenis konten komedi juga merupakan salah satu video yang banyak diminati khalayak umum.

4) *Film dan Animasi*

Konten jenis ini masih jarang terlihat di *youtube*, walaupun begitu peminat konten jenis ini sangat banyak dan beragam.

5) *Travelling dan Events*

Jenis konten ini biasanya menampilkan berbagai tips travelling seru, lengkap dengan review hotel atau objek wisata tertentu.

6) *Way dan Style*

Cara dan gaya merupakan jenis konten yang paling banyak dicari dan ditonton di *youtube*. Mulai dari cara merawat kecantikan, cara memasak, cara membuat suatu benda, sampai tips and trick lainnya.

7) *Musik*

Channel musik biasanya digeluti para musisi dan penyanyi dari berbagai belahan dunia untuk memperkenalkan musiknya. Selain itu, channel jenis ini biasanya menampilkan video cover lagu dari penyanyi terkenal.

8) *Gaming*

Biasanya para pembuat konten gaming menyajikan video walkthrough game dan live-streaming bersama dengan sesama pembuat konten *youtube*.

9) *Science dan Technology*

Konten ini berisi informasi edukatif yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini.

10) *Sports*

Konten video ini memuat berbagai macam kegiatan olahraga, mulai dari pertandingan professional sampai tutorial workout tertentu.

11) *Autos* dan *Vehicle*

Konten video ini khusus dibuat untuk pecinta otomotif.

12) *News*

Menampilkan Konten Video berisi update berita-berita terkini (Anonim, 2023).

Berdasarkan hal diatas dapat saya simpulkan video *youtube*, adalah sebagai platform video online, memiliki dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pembelajaran. Dengan menyediakan konten, pembelajaran mandiri, kombinasi elemen visual dan audio, partisipasi pengguna, aksesibilitas global, serta hiburan dan kreativitas, *youtube* telah menjadi sumber informasi dan inspirasi yang signifikan. Pada penelitian ini, peneliti lebih kepada jenis konten video *youtube* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran adalah konten jenis *education*. Hal tersebut karena konten jenis *education* merupakan konten yang berisi pengetahuan-pengetahuan akademis yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran, yang nantinya akan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari nantinya akan meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Dilihat dari pengertian Etimologi, minat berarti perhatian, kesukaan hati kepada suatu kegiatan (Poerwodarminto, 1984:1134). Menurut Terminologi Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Djaali, 2011:121). Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang (Fathurrohman & Sulistyorini, 2012:173). Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013:2). belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja (Fathurrohman & Sulistyorini,

2012:174). Jadi minat belajar adalah aspek psikologi 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, dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat seseorang tidak muncul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dua faktor, yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari diri sendiri.

- a) Faktor jasmani yaitu berupa kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologis yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan yang terdiri dari kelelahan jasmani dan rohani.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya berasal dari luar diri.

- a) Belajar Siswa yang semula tidak menyukai suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan setelah belajar dan bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat belajar pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut
- b) Bahan pelajaran dan sikap guru Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan dan sebaliknya dikesampingkan oleh siswa jika kurang menarik minat belajar. Selain itu, kepribadian guru dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, dalam proses

pembelajaran guru harus peka terhadap situasi dan kondisi siswa maupun lingkungan kelas yang akan diajar.

- c) Keluarga Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat belajar diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.
- d) Teman pergaulan Pengaruh teman sangat besar dalam pergaulan karena seseorang akan memupuk pribadinya dan melakukan aktivitas bersama dengan temannya untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang ia alami.
- e) Lingkungan adalah keluarga tempat mengasuh anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul dan bermain peran dalam kehidupan sehari-hari. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.
- f) Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat belajar seseorang dalam prospek kehidupan di masa mendatang.
- g) Bakat, Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar. Namun, jika seseorang dipaksa untuk menyukai sesuatu maka ia akan membencinya atau akan menjadi beban bagi dirinya. Oleh karena itu, dalam memberikan pilihan baik sekolah maupun aktivitas lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat yang dimiliki.
- h) Hobi Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar. Seperti halnya jika seseorang memiliki hobi terhadap suatu pelajaran maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat belajar untuk menekuni ilmu tersebut, begitupun dengan hobi lainnya.

- i) Fasilitas yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia maka perkembangan minat belajar juga bagus. Sebaliknya, fasilitas yang ada justru mengikis minat belajarnya, maka hal ini berdampak negatif bagi pertumbuhan minat belajar tersebut (Wina , 2010:200).

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut mempunyai arti yang berbeda, maka untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan menjelaskan pengertian dari kedua kata tersebut. Belajar merupakan kegiatan paling mendasar dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana siswa merasakan aktivitas belajarnya sebagai pelajar (Sunarti , 2021:289-302). Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai (Dimiyati & Mudjiono, 2009:10). Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Ahmad , 2013:5).

Pandangan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah nilai-nilai yang diperoleh siswa dari suatu tindakan belajar pada akhir proses pembelajaran yang berupa angka-angka yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam belajar. Dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, guru harus selalu memantau secara terus menerus hasil belajar yang dicapai siswa dari waktu ke waktu. Informasi yang diperoleh melalui penilaian merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang akan dijadikan sebagai titik awal perbaikan dan penyempurnaan proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar akan selalu terus ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil

belajar tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap, pemahaman dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Program di bidang tertentu ditunjukkan dengan skor tes atau nilai numerik. Pencapaian tersebut tercermin dalam kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi praktis. Evaluasi hasil belajar melibatkan berbagai bentuk, seperti ujian, proyek, atau penugasan, untuk mengukur pemahaman dan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Melalui hasil belajar, guru dapat mengidentifikasi keberhasilan siswa, memahami area-area yang perlu diperbaiki, dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya ada faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor-faktor internal atau faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar meliputi:

a) Faktor jasmani (kesehatan)

Sehat berarti dalam keadaan baik atau bebas dari penyakit, sedangkan cacat tubuh sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh dan badan.

b) Faktor psikologi (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kematangan, dan kesepian)

c) Faktor kelelahan

Kelelahan terbagi menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat lemah tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor eksternal adalah faktor yang bukan dari individu yang sedang belajar meliputi:

- a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan)
- b) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah).
- c) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)(Slameto,2015:54-71).

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Syaipul Bahri memberikan tolok ukur dalam penentuan tingkat keberhasilan pembelajaran yaitu: Istimewa atau maksimal yaitu apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

Strategi Belajar Mengajar

- 1) Baik sekali atau optimal yaitu apabila sebagian besar (76% sd 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik atau minimal yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sd 75%) saja yang dikuasai oleh siswa.
- 3) Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa (Syaipul , 2013).

Dapat disimpulkan bahwa Indikator hasil belajar adalah ukuran konkret yang digunakan untuk menilai pemahaman, penguasaan keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai bentuk, seperti tes, proyek, atau observasi, yang dirancang untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai. Melalui indikator hasil belajar, guru dapat melakukan evaluasi objektif terhadap kemajuan siswa, menentukan keberhasilan implementasi materi pembelajaran, dan merancang strategi perbaikan jika diperlukan. Dengan demikian, indikator hasil belajar memainkan peran penting dalam mengukur efektivitas pembelajaran dan membantu meningkatkan kualitas pengajaran.

5. Hakekat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Pembelajaran IPS pada dasarnya adalah menjelaskan tentang manusia seperti: perilaku, watak, sifat dan sebagainya kemudian mengambil sebuah permasalahan yang ada disekitarnya. Mata pelajaran IPS adalah suatu mata pelajaran yang diajarkan di tiap-tiap sekolah dari jenjang sekolah dasar hingga menengah keatas. Mata pelajaran ini mengkaji beberapa konsep, fakta, maupun peristiwa yang sudah terjadi dalam masyarakat yang berhubungan dengan masalah sosial. IPS ini terdiri dari beberapa disiplin ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, psikologi sosial, hukum dan politik.

Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dianggap sebagai bidang penelitian yang menggabungkan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk menghasilkan mata pelajaran sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan permasalahan sosial dan nasional. Mata pelajaran IPS adalah gabungan dari berbagai ilmu sosial yang kemudian diterapkan dengan kebutuhan siswa pada tiap jenjang pendidikan di sekolah. Sedangkan, mata pelajaran IPS merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial dalam berbagai kategori sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dari kedua paparan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa materi mata pelajaran IPS didapat dari berbagai disiplin ilmu sosial (Henni, 2018).

Pendidikan IPS juga dapat diartikan sebagai beberapa ilmu sosial yang mempelajari peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dari adanya mata pelajaran IPS ini siswa menjadi mampu mengembangkan kemampuan (Yanti , Roni , & Yuyun , 2019). Ruang lingkup ilmu sosial berkaitan dengan berbagai kondisi atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa agar lebih memahami berbagai dinamika-dinamika sosial dan budaya, serta dapat memahami bagaimana masyarakat berfungsi dan berkembang. Jadi, orang adalah protagonis IPS. Berbagai aspek ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan di sekolah bersumber dari peristiwa yang dilakukan oleh masyarakat (Meli, 2021).

Berdasarkan berbagai pengertian dapat disimpulkan bahwa Mata Pelajaran IPS, atau Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan disiplin yang menyelidiki dan memahami kompleksitas kehidupan sosial dan masyarakat. IPS tidak hanya mempelajari fakta sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang nilai, norma, dan interaksi sosial. IPS memberikan landasan bagi siswa untuk mengasah keterampilan analitis, berpikir kritis, dan memahami dinamika sosial. Pentingnya IPS tidak hanya terletak pada penguasaan pengetahuan, melainkan juga pada pembentukan karakter, kepedulian terhadap lingkungan, serta pemahaman akan peran individu dalam masyarakat. Dengan demikian, IPS tidak hanya mengajarkan fakta, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan dan wawasan yang relevan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

b. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS ini meliputi dokumentasi sikap, proses, pola berpikir, dan isi. Dokumentasi sikap ini diambil dari literatur IPS karena siswa dapat memecahkan masalah secara rasional dan bertanggung jawab atas apa yang telah dicapai. Siswa dapat mencapai proses ini ketika mereka dapat mencari informasi atau solusi untuk memecahkan masalah sosial. Berpikir tipe ini juga dicapai siswa ketika mampu berpendapat, bertanya, menjawab dan mencari solusi. Sedangkan kenyataannya siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru (Mukminan, 2017:5). Dari beberapa paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS, ialah:

- 1) Peristiwa, gejala, dan fenomena sosial saling berhubungan pada kehidupan sosial masyarakat.
- 2) Mata pelajaran IPS juga berhubungan dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, membentuk wawasan holistik tentang kehidupan sosial dan budaya manusia. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta, tetapi juga

mengembangkan pemahaman mendalam tentang interaksi manusia, perubahan sosial, dan kompleksitas masyarakat. IPS juga mempertimbangkan aspek globalisasi, mengeksplorasi hubungan antarnegara dan isu-isu global, memberikan siswa landasan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang terus berubah.

c. Tujuan mata pelajaran IPS

Tujuan mata pelajaran IPS yakni untuk menumbuhkan berbagai kemampuan peserta didik supaya mereka peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, terampil dalam memberikan solusi, memiliki mental positif terhadap adanya ketimpangan sosial, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Semua tujuan tersebut dapat digapai oleh peserta didik melalui adanya mata pelajaran IPS di sekolah yang diajarkan oleh guru. Dari beberapa ulasan tersebut maka tujuan pembelajaran IPS dapat dirincikan sebagai berikut:

- 1) Memotivasi peserta didik untuk berperan berdasarkan nilai-nilai sosial dan moral.
- 2) Memiliki pemahaman dan menumbuhkan kepedulian kepada masyarakat serta lingkungannya.
- 3) Menekankan emosi, perasaan, dan penerimaan maupun penolakan peserta didik terhadap materi yang diberikan guru.
- 4) Memahami berbagai konsep dasar dan metode yang didasari oleh ilmu-ilmu sosial.
- 5) Mempersiapkan peserta didik sebagai masyarakat yang mampu mengembangkan berbagai kemampuan, berkomunikasi baik, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- 6) Mempunyai keterampilan dasar seperti berpikir kritis, logis, rasa ingin tahu tinggi, mengatasi masalah, memberikan solusi, inkuiri, dan keterampilan-keterampilan di kehidupan bermasyarakat.
- 7) Menjadikan peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dan berkompetensi.

Terdapat beberapa tujuan mata pelajaran IPS menurut Wahab yang harus ada, sebagai berikut:

- 1) Memberikan bekal bagi peserta didik dengan ilmu pengetahuan sosial yang mempunyai manfaat bagi kehidupan bangsa.
- 2) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang baik dengan sesama masyarakat.
- 3) Membekali peserta didik dengan berbagai keahlian untuk mengidentifikasi, memecahkan masalah, menganalisis, dan sebagainya.
- 4) Memberikan pemahaman tentang perilaku, norma, dan keahlian yang menjadi bagian kehidupan sosial.
- 5) Memberikan kesadaran dan komitmen pada nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat.
- 6) Membekali peserta didik dengan keterampilan dan kemampuan dalam meningkatkan pengetahuan sosial sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi, dan masyarakatnya (Septian, 2017:3-4).

B. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Matriks Penelitian Relevan

NO	Nama	Judul/Tahun	Perbedaan	Persamaan
1	Penulis Jurnal oleh Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti	“Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa”, Tahun 2017 Universitas Sarjanawiyata Taman siswa Yogyakarta	Penelitian terdahulu hanya media video sedangkan penelitian ini media video <i>Youtube</i> . Juga terdapat pada hasil belajar yang ditinjau dari keaktifan sedangkan peneliti pada hasil belajar IPS.	Sama-sama memanfaatkan media video sama-sama memiliki variabel Y Hasil belajar.

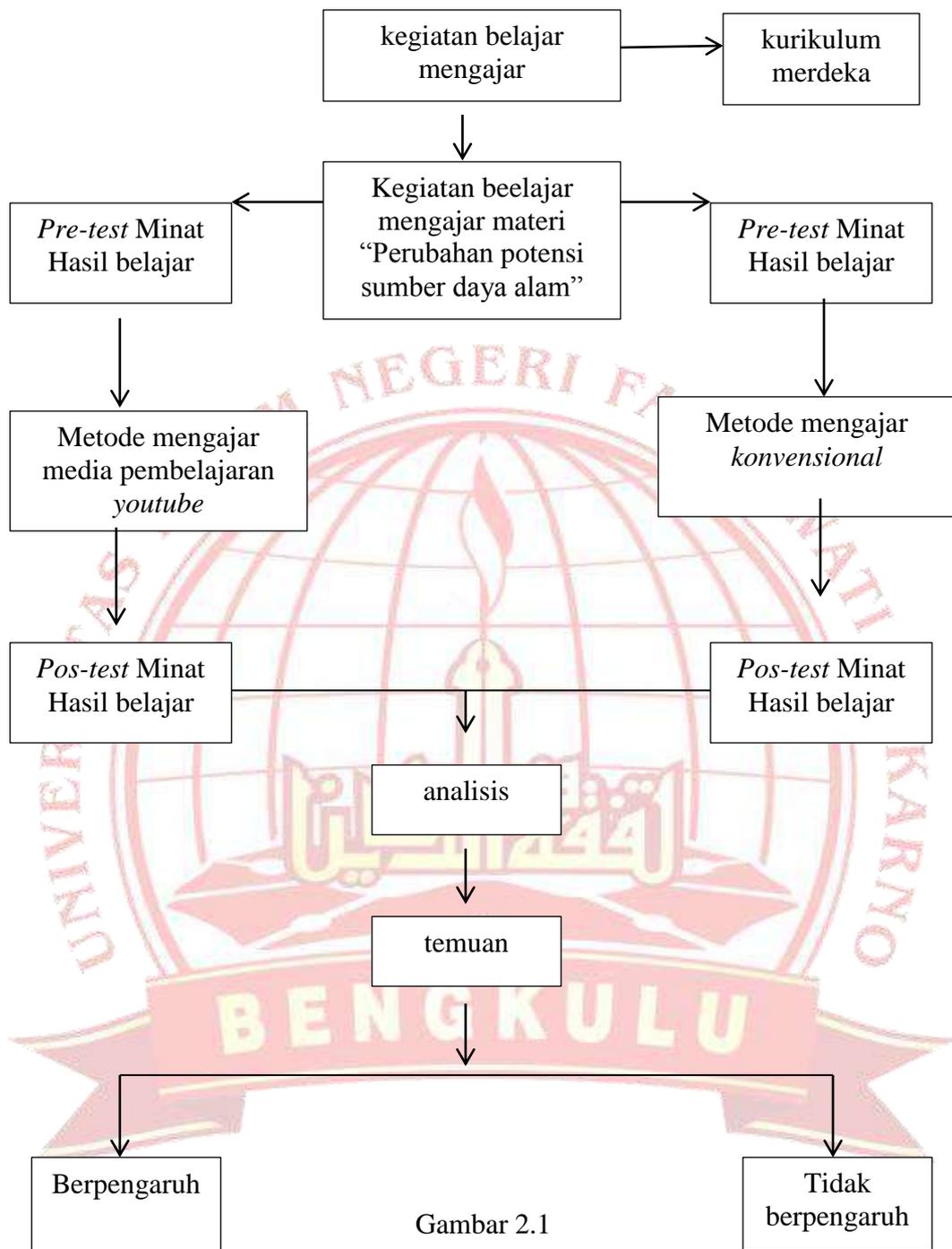
2	Penulis Jurnal Oleh Haryadi Mujianto	Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar”, dari Universitas Garut, Program Studi Ilmu Komunikasi, Peminatan Public Relations, tahun 2019.	Penelitian terdahulu membahas mengenai meningkatkan minat sedangkan peneliti mengenai hasil belajar.	Sama-sama memilih pengaruh media video <i>youtube</i>
3	Penulis Jurnal oleh Sofyan Hadi	“Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Tahun 2017 Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang”.	Penelitian terdahulu hanya video sebagai media pembelajar sedangkan penelitian ini media video pembelajaran di <i>upload</i> di dalam <i>Youtube</i> . Penelitian ini meneliti pada Siswa SD sedangkan peneliti siswa SMP.	Sama-sama memanfaatkan media video
4	Penulis Jurnal oleh Rilo Pambudi, Afif Afghohani, dan Isna Farahsanti	“Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018”, FKIP Univet Bantara Sukoharjo, tahun 2019	Penelitian terdahulu memiliki dua variabel dan membahas mengenai prestasi belajar di SMK, sedangkan peneliti mengenai hasil belajar IPS di SMP.	Sama-sama memilih pengaruh media video <i>youtube</i> .
5	Penulis tesis oleh Herly Oktiana	“Pengaruh Media Video <i>Youtube</i> terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar	Perbedaan peneliti terdahulu dan yang ingin peneliti tulis terletak pada variabel yang akan	Persamaan terletak pada media pembelajaran, sama-sama

		pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu” tahun 2021	diteliti yang mana peneliti terdahulu itu membahas motivasi belajar dan hasil belajar siswa PAI di smp negeri 20 kota bengkulu, sedangkan penulis membahas minat dan hasil belajar siswa smp negeri 09 kaur pada pelajaran IPS.	menggunakan media video <i>Youtube</i> .
--	--	---	---	--

C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya dengan penelitian ilmiah. Dikatakan sementara, karena jawaban sementara itu baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh

karena itu hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data. Dalam hal ini, hipotesis merupakan jawaban/dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban/dugaan itu mungkin benar dan mungkin juga salah. Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah.

1. Hipotesis Variabel X Terhadap Y1

Terdapat pengaruh positif media video *youtube* terhadap minat belajar kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 09 Kaur.

2. Hipotesis Variabel X Terhadap Y2

Terdapat pengaruh positif media video *youtube* terhadap hasil belajar kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 09 Kaur.

