

Efektivitas Model Pemanfaat Media *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa

Muhammad Adhar^{1*}, Hadi Gunawan Sakti^{2*}, Muzakkir^{3*}

¹Univeristas Pendidikan Mandalika, Indonesian

²Univeristas Pendidikan Mandalika, Indonesian

³Univeristas Pendidikan Mandalika, Indonesian

hadigunawanskati@undikma.ac.id, muzakkir@undikma.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Januari 20, 2025

Revised Februari 11, 2025

Accepted Mei 9, 2025

Available online Juni 25, 2025

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi YouTube, minat belajar

ABSTRAK

Permasalahan mengenai minat belajar peserta didik di dalam kelas telah menjadi salah satu isu sentral dalam pendidikan selama satu dekade terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek dari pemanfaatan YouTube sebagai media ajar terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran Dasar Desain. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang penerapannya menggunakan metode eksperimen melalui pre-test dan post-test, di mana siswa kelas X SMK Nurul Islam menjadi populasi penelitiannya. Sementara itu, 29 orang siswa yang terdiri dari 13 perempuan dan 16 laki-laki diambil untuk dijadikan sampel. Setelahnya, data dikumpulkan melalui penyebaran angket sebagai metode pokok, dokumentasi dan observasi sebagai metode pelengkap yang kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik Chi-Square. Hasilnya, diperoleh nilai $\chi^2 = 11,71$ sedangkan nilai Chi Square dalam tabel dengan $df = 4$ dengan taraf signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai Chi Square analisis lebih besar daripada nilai Chi Square tabel ($11,71 > 9,488$). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima yang berbunyi: “ada Pengaruh Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Desain Grafis Kelas X Di Smk Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024”.



This is an open access article under the CC BY-SA license. Copyright

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas karena secara umum membantu guru dalam memperjelas pesan yang hendak disampaikan dalam materi pembelajaran (Moto, 2019). Lebih lanjut Moto (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran turut memberi kemudahan bagi para guru dalam menarik minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar

menjadi sangat krusial untuk menentukan efektivitas dari proses tersebut. Akan tetapi, guru juga dituntut untuk sekaligus memiliki kemampuan dalam memilih dan memilah media pembelajaran yang sekiranya relevan bagi peserta didik dan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Sehingga kegiatan belajar mengajar memiliki makna bagi peserta didik dan tidak hanya menjadi kegiatan formalitas semata.

Salah satu media yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah YouTube, yang memang merupakan aplikasi yang berisi berbagai macam video, termasuk video-video yang berisi tutorial dan materi pembelajaran. YouTube merupakan salah satu media sosial yang memungkinkan bagi siapa saja untuk mengunggah berbagai macam video untuk keperluan tertentu (Shoufan & (Mohamed, 2022). Bagi Shoufan dan (Mohamed, 2022) aplikasi ini dipandang dapat membantu organisasi profesional, guru, dan peserta didik dalam memperkaya materi pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Sehingga muaranya adalah proses pembelajaran tidak hanya monoton berkenaan dengan pemberian materi secara lisan oleh guru di depan kelas, tetapi juga ada elemen audio visual yang dapat didengar dan dilihat secara langsung oleh siswa. Selain itu, siswa juga memiliki kebebasan untuk melakukan eksplorasi terhadap materi yang disajikan oleh guru dengan memanfaatkan YouTube agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat dicerna lebih dalam.

Keterbatasan ruang dan waktu di dalam kelas membuat penggunaan YouTube menjadi salah satu pilihan yang cukup menjanjikan dalam rangka menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran (Julianingsih & Widayanti, 2021). Bagi (Lestari, 2013) penggunaan YouTube menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang relevan bagi siswa di era digital seperti sekarang ini. Lebih lanjut dalam konteks penelitian ini, peneliti mengambil sampel pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis bagi Siswa Menengah Kejuruan di SMK Nurul Islam Sekarbela, Kota Mataram. Peneliti ingin melihat bagaimana pemanfaatan media pembelajaran YouTube memberi pengaruh dalam proses belajar dan ketercapaian hasil belajar. Peneliti melihat bahwa penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran Dasar Desain Grafis memiliki relevansi efektif karena seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa dalam YouTube terdapat berbagai macam video tutorial yang dapat digunakan.

Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya (Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, 2020). Minat belajar yang rendah terhadap sesuatu yang dipaksakan tidak akan mempunyai hasil yang baik. Rasa lebih suka dan rasa keterikatan dalam melakukan aktivitas belajar dan tanpa ada paksaan dari orang

lain merupakan hal yang diperlukan dalam meningkatkan minat belajar. Agar memperoleh hal yang diinginkan dalam belajar harus ada minat, apabila minat belajar ini kegiatan cenderung tinggi maka siswa akan aktif dan sungguh-sungguh mengikuti kegiatan belajar dan berupaya untuk mencapai tujuan dalam belajar. (Reski, N. 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram, dalam pembelajaran mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X dilakukan di ruang kelas dan di Lab Komputer dan siswa masing-masing di fasilitasi satu perangkat komputer yang langsung terhubung dengan jaringan internet. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya mengandalkan buku atau media cetak lainnya. Menjelaskan dan sambil mempraktikkan terkait materi yang dibahas dengan bantuan proyektor, penyampaian pembelajaran masih bersifat satu arah (monoton) di mana siswa hanya melakukan apa yang di perintahkan oleh guru sehingga terkesan membosankan. Selama jam pelajaran berlangsung terkadang siswa sibuk sendiri dengan komputernya masing-masing ada yang sambil memainkan game online, ada yang sambil chattingan, kesibukan liannya namun kebanyakan dari siswa membuka sambil menonton video di YouTube yang tidak berkaitan dengan mata pelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan komputer dan jaringan yang disediakan oleh pihak sekolah.

Terlebih lagi kurangnya perhatian guru dalam mengawasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk memastikan apakah siswa benar-benar memanfaatkan fasilitas yang di sediakan untuk mempraktikkan apa yang sudah diajarkan oleh guru dan sekaligus untuk mencari kebutuhan yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil siswa SMK Kelas X Di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024 untuk dijadikan sebagai populasi penelitian. Karena dalam praktiknya pelajaran Dasar Desain Grafis di sekolah, siswa di berikan media berupa masing-masing satu perangkat komputer yang langsung terhubung dengan jaringan internet yang di mana untuk memudahkan siswa untuk mencari referensi atau kebutuhan selama pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Siswa Kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024.” Di lihat dari kebiasaan siswa yang cenderung bosan dan sibuk sendiri dikarenakan guru hanya menjelaskan di depan terlebih lagi masih menggunakan media belajar yang konvensional sehingga siswa kebanyakan lebih memilih untuk membuka YouTube dan menonton video, di sini peneliti sekaligus sebagai pendidik mata pelajaran Dasar Desain Grafis mencoba memanfaatkan YouTube sebagai alternatif dan tambahan media ajar konvensional.

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut (Hamka, 2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara, antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Menurut (Fitriana, 2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam penyampaian materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu bagian dalam komposisi pembelajaran, media tentu mempunyai peranan dan manfaat dalam proses pembelajaran. menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2019:23) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan yaitu dapat menumbuhkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak.
- 2) Menyajikan informasi Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Ajar YouTube

Menurut (Wigati, 2014:2), Kelebihan dan kekurangan media ajar *YouTube* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Potensial yaitu *YouTube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit *value* terhadap pendidikan.

2. Praktis yaitu *YouTube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
3. *Informative* yaitu *YouTube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
4. Interaktif yaitu *YouTube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
5. *Shearable* yaitu *YouTube* memiliki fasilitas link *HTML*, *Embed* kode video pembelajaran yang dapat di *share* di jejaring social seperti *facebook*, *twitter* dan juga *blog/website*.
6. Ekonomis yaitu *YouTube* gratis untuk semua kalangan.

Menurut (Ramadhani, 2013), kekurangan media ajar *YouTube* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Terdapat *platform YouTube* konten tidak pantas dilihat bagi pengguna di bawah usia 18 tahun. Sehingga tidak layak diperlihatkan bagi anak-anak tidak baik dipandang.
- 2) Terdapat pesan informasi ujaran kebencian tercantum dalam kolom komentar.
- 3) Ketergantungan jaringan koneksi internet untuk menghubungkan *YouTube* dalam hal mengunduh dan pemutaran video.
- 4) Terdapat pesan informasi *hoax* (yang tidak dapat membuktikan data peristiwa yang terjadi) tidak ada kebenarannya.

Meski begitu, *YouTube* menjadi salah satu alternatif dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik dapat mengeksplorasi sendiri hal-hal yang berkaitan dengan materi Dasar Desain. Sehingga mereka juga memiliki ruang dalam membangun pemahamannya sendiri.

4. Minat Belajar

Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Menurut (Djaali, 2013) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Lee et al., 2011) minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif (Kpolovie et al., 2014).

Menurut (Slameto, 2010) menyatakan minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut (Nugroho dkk, 2020), "Dalam minat belajar seorang siswa, memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, Seperti yang dijelaskan oleh (Jahja, 2010) minat memiliki dua faktor, yaitu kebutuhan fisik, sosial dan egoistis yang dimiliki oleh seseorang serta pengalaman yang ia alami. Pengalaman merupakan suatu dukungan dari lingkungan. Pengalaman akan diperoleh ketika siswa mengalami interaksi dengan lingkungan baik itu secara belajar maupun latihan. Lalu (Taufani, 2008) dan (Mashudi, 2018) berpendapat sama bahwa ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat adalah:

- 1) Faktor dorongan dalam, dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan makan, menimbulkan minat untuk mencari makanan.
- 2) Faktor motivasi sosial, faktor ini merupakan faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui lingkungannya.
- 3) Faktor emosional, minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor ini selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan obyek minatnya."

6. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010:180) indikator minat belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya, senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.
- 2) Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- 3) Ketertarikan, berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Perhatian siswa, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur pengaruh pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafik kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram tahun ajaran 2023 / 2024.

Tabel 1.1 Rumus pretest-posttest

Samp el	Pre- test	Tindak an	Pos- test
E	O1	X	O2

Keterangan:

E : Eksperimen (Pemanfaatan YouTube)

O1 : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada eksperimen satu X: Tindakan.

O2 : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada eksperimen satu

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik sebagai sumber data utama dan melakukan dokumentasi dan observasi sebagai upaya tambahan dalam melengkapi data yang dirasa kurang. Angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik melalui pemanfaatan skala likert. Adapun pilihan-pilihan dalam pernyataan tersebut dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1.2 Tabel skala likert

	Kriteria Jawaban	
	Sangat setuju	
	Setuju	
	Kurang setuju	
	Tidak setuju	
	Sangat tidak setuju	

Data dari hasil pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik Chi-Square

Gambar 3.1 Gambar rumus chi-Square kuadrat

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

(Sumber. Sugiyono, 2018)

Keterangan:

X² = Nilai Chi-Kuadrat

Fo = Frekuensi Observasi

fe = Frekuensi Harapan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dengan angket digunakan untuk memperoleh data tentang Korelasi Antara Media Pembelajaran Wordwall Dengan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Buer Tahun Ajaran 2024/2025. Dimana angket diberikan pada hari terakhir penelitian setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall untuk mengetahui kondisi akhir siswa. Perhitungan data menggunakan rumus korelasi product moment, maka diajukan hipotesis alternatif (Ha) diterima maka dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Korelasi Antara Media Pembelajaran Wordwall Dengan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Buer Tahun Ajaran 2024/2025”.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diketahui nilai rhitung sebesar 0,8142 dan nilai rtabel product moment pada taraf signifikansi 5% dengan N=56 sebesar 0,2586. Kenyataan tersebut menunjukkan nilai rhitung yang diperoleh dari hasil analisis data lebih besar dari rtabel pada taraf signifikansi 5% (rhitung > rtabel) yaitu (0,8142 > 0,256). Sehingga hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini berarti bahwa hasil analisis data dalam penelitian ini adalah “Signifikan”. Jadi kesimpulan analisisnya adalah “Terdapat Korelasi Antara Media Pembelajaran Wordwall Dengan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Buer Tahun Ajaran 2024/2025”. Hasil penelitian ini juga didukung pada hasil penelitian terdahulu oleh Akbar (2023:9) pada penelitiannya tentang “Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa” berdasarkan hasil analisis data minat belajar dan hasil belajar yang diperoleh pada hasil penelitian, dapat dikatakan media pembelajaran Wordwall berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media Wordwall memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas.

Sedangkan menurut (Farhaniah, 2021:131) berpendapat bahwa Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian

bagi guru dan siswa. Wordwall yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya.

Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan juga kuis yang akan disampaikan, sehingga dapat memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis digitalisasi. Perubahan yang dapat dilihat yaitu dari antusias siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berpengaruh secara positif Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Desain Grafis Kelas X Di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan hasil X^2 hitung lebih besar daripada X^2 tabel ($11,71 > 9,488$) dengan taraf signifikansi 5% yang berarti hasil penelitian ini Signifikan.

Hasil penelitian ini memberi gambaran bahwa pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memberi pengaruh yang konstruktif bagi ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun, yang perlu juga menjadi catatan adalah relevansi antara teknologi yang digunakan dengan mata pelajaran yang diampu. Pada penelitian ini sendiri, yang menjadi fokus adalah pengembangan proses pembelajaran desain grafis di Sekolah Menengah yang memang awalnya dirasakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlalu konvensional dan tidak menarik bagi peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi YouTube, dapat dilihat bahwa ada pengaruh positif bagi pelaksanaan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditulis jika ada sponsor yang membantu atau berkaitan dengan penelitian ini. Misalnya jika penelitian melibatkan instansi lain boleh ditulis disini. Jika tidak melibatkan instansi atau sponsor lain, jurnal tidak perlu diberi ucapan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

ALIVAH, W. S. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media YouTube Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar Kecamatan Cibeunying Kaler* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Budiargo, D. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Djaali, 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Farid, C.S. 2017. *Pengaruh Pemanfaatan Program Keagamaan pada Youtube terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015-2016*. Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fitri, S. F. N. 2021. *Problematika kualitas pendidikan di indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1): 1617-1620.
- Fitriana., & Syifa, N. 2018. “*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hadis, A., & Nurhayati. 2010. *Manajemen Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamka, R. 2018. *Pribadi dan Martabat Buya Hamka*. Jakarta: PT. Mizan Publika.
- Jabbar, M. A., Kahar, F., & Wahyudin, W. 2022. “*Penggunaan Media YouTube dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Kelas X MA Al-Ikhlas Labunti Raha Sulawesi Tenggara*.” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jahja, Y. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Julianingsih, D., & Widayanti, E. 2021. *Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Sigma.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. 2014. “*Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude Towards School*.” Internasional Journal of Humanities Sciences and Education (IJHSSE).
- Lee, Y., Chao, C., & Chen, C. 2011. *The Influences of Interest in Learning and Learning Hours on Learning Outcomes*. Global Journal of Engineering Education.
- Lestari, K. E., dan Mokhammad, R. Y. 2017. *Peneltian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari., & Renda. 2013. *Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan. (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*.

- Margono, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mashudi, F. 2018. *Panduan Praktis Evaluasi Dan Supervisi Bimbingan Konseling*. Diva Press.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., ... & Aina, M. 2023. *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Moto, Maklonia Meling. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education. 3 (1) : 20-28.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., dan Budiana, S. 2020. *Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 3(1), 42-46.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: Umsida Press.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper).
- Pratiwi, N, K. 2015, *pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang*: Jirnal pujangga, 1 (2): 88-89.
- Priatna, T. 2017. *PROSEDUR PENELITIAN PENDIDIKAN* (Nurhamzah, ed.). Bandung: Insan Mandiri
- Ramadhani, C., & Wahyuningsih, F. 2013. *“Analisis Materi Youtube Useful German with Chris Sebagai Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Kelas XII Semester 1*. E-Journal Laterne.
- Reski, N. (2021). *Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(11), 2485-2490.
- Rivai. 2018. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Universitas Muhammadiyah Gresik. Hal. 21
- Rohman, J. N., & Husna, J. 2017. *“Situs Youtube Sebagai Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi: Sebuah Survei Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2013- 2015.”* Jurnal Ilmu Perpustakaan.
- Setiawan. 2021. *Kemasan Pengertian, Fungsi, Tujuan, Jenis, Syarat, Bahan Daya Tarik, Etika*.
- Shoufan, A., & Mohamed, F. 2022. *YouTube dan Pendidikan: Peninjauan Lingkup*. IEEE Access (A. Shoufan, F. Mohamed: YouTube and Education: A Scoping Review). Digital Object Identifier 10.1109/ACCESS.2022.3225419.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Slameto 2015 *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta :PT.Rineka Cipta.

Syaiful, B. & Zain, A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Tahir, M. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Taufani, L. 2008. *Minat, Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka cipta.

Wigati, S., Rahmawati, D. S., & Widodo, S. A. 2014. "*Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara Untuk Materi Integral DI SMA*." Seminar Nasional Pendidikan Matematika.

Note: Penulisan Referensi menggunakan **Mendeley** atau **EndNote** dengan **APA 6th style**.