

Efektivitas Penggunaan *Youtube* Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer IPB Cirebon

Sri Ratih Wulandari¹

¹Insitut Prima Bangsa Cirebon
E-mail: ¹sriratihwulandari@ipbcirebon

Article Info

ABSTRACT

Article history:

Received 01 14, 2024
Revised 03 21, 2024
Accepted 04 18, 2025

Keywords:

Youtube
Media belajar
Informatika
Kuantitatif deskriptif

Kehidupan manusia saat ini terbentuk dalam era globalisasi teknologi, yang ditandai oleh pertumbuhan teknologi yang pesat. Perkembangan teknologi telah menciptakan berbagai media yang sangat mendukung dan memudahkan berbagai aspek kehidupan manusia. Setiap waktu, muncul perangkat dan platform baru yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Hal ini memberikan dampak signifikan pada pola komunikasi manusia, yang menjadi pengguna utama dari teknologi ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian ex-post facto. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kepada mahasiswa dalam pembelajaran Logika informatika dengan jumlah responden sebanyak 30 orang dengan menggunakan instrumen skala penggunaan aplikasi YouTube yang terdiri dari 13 pertanyaan, maka pada hasil penelitian, diketahui dari analisis deskriptif terdapat nilai maksimum 52 dan nilai minimum 46.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Awalnya dianggap sebagai tantangan bagi banyak orang awam, internet saat ini telah menjadi hal yang umum. Bukan hanya dari kalangan usia dini hingga lansia, tetapi banyak orang memiliki akun jejaring sosial dan berinteraksi aktif satu sama lain melalui jejaring teknologi. Perubahan ini mencerminkan transformasi mendalam dalam cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi di era teknologi modern ini.

New media adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan munculnya era baru dalam komunikasi dan interaksi, yang melibatkan penggunaan komputer, jaringan informasi, dan komunikasi. Menurut Danaher & Davis (2003), new media dapat

didefinisikan sebagai media yang timbul dari interaksi manusia dengan perangkat internet, seperti gadget dan komputer. Termasuk di dalamnya adalah situs web, jaringan sosial, blog, dan forum online yang menggunakan komputer sebagai media aksesnya. New media juga dapat diartikan sebagai media yang memfasilitasi interaksi antara pengirim dan penerima.

Salah satu contoh nyata dari new media adalah YouTube. Keberadaan media sosial YouTube memberikan dampak positif pada pasar bisnis di Indonesia, seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang. YouTube, sebagai bentuk media massa baru dalam evolusi teknologi yang semakin canggih, menyajikan berbagai fitur lengkap untuk pemirsa. Setiap hari, platform ini memenuhi kebutuhan informasi terkini bagi penggunanya. YouTube adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna berbagi dan mengakses berbagai konten video, seperti musik, hiburan, berita, dan aktivitas yang diperindah melalui proses editing.

YouTube tidak hanya digunakan sebagai platform hiburan, tetapi juga telah menjadi sarana pembelajaran yang populer. Kemudahan penggunaan membuat aplikasi ini diminati oleh berbagai kalangan, baik untuk berbagi informasi, hiburan, maupun berbisnis. Banyak pengguna YouTube yang memiliki jumlah subscriber yang signifikan mendapatkan pendapatan dari iklan atau sponsor produk. Hal ini mencerminkan potensi penghasilan yang menjanjikan dalam era new media saat ini.

Hakekat pembelajaran melibatkan usaha memberikan pembelajaran kepada siswa, sementara perancangan pembelajaran adalah upaya untuk menyusun struktur pembelajaran itu sendiri (Degeng, 2008:5). Teknologi, sebagai bagian dari evolusi pembelajaran, telah membawa berbagai karakteristik dan manfaat baru yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, meningkatkan daya tarik proses pembelajaran bagi para siswa (Keller & Suzuki, 2004). Meskipun kondisi pendidikan pasca pandemi Covid-19 mulai mencapai stabilitas, penggunaan teknologi dalam kegiatan pendidikan tetap relevan. Pelaksanaan kegiatan pendidikan secara daring masih diadopsi, termasuk penggunaan platform seperti Zoom meeting dan Youtube untuk mendukung pembelajaran. Aplikasi Zoom meeting dan Youtube menjadi bagian integral dari berbagai bentuk media pembelajaran, memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses.

Berbagai platform lain juga turut berkontribusi dalam menunjang aktivitas pendidikan, termasuk aplikasi WhatsApp dan Google Meet. Keberagaman platform ini memberikan opsi kepada pendidik dan peserta didik untuk memilih metode

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Meskipun berbagai opsi pembelajaran daring telah tersedia, penting untuk terus mempertimbangkan.

Aplikasi Youtube adalah situs berbagi video yang populer di dunia. Sebagai komunitas publisher video memberikan kesempatan pada anda memonetisasi video unggahan. Media Youtube dalam pembelajaran daring bisa dimanfaatkan untuk menggantikan guru pemateri di dalam kelas tatap muka penjelasan guru di kelas virtual. Sehingga siswa tidak dibebankan dengan tugas saja, tetapi mendapatkan penjelasan materi yang akan di uji dalam latihan dan penilaian harian. Penelitian ini akan menjadi kontribusi signifikan karena belum ada penelitian sebelumnya yang secara khusus membahas penggunaan YouTube sebagai bentuk media pembelajaran mata kuliah Sistem Basis Data di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Institut Prima Bangsa.

Data tentang respons, tanggapan, dan feedback yang diberikan oleh mahasiswa dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan YouTube dalam konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran tentang pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh dosen yang menggunakan YouTube sebagai media pembelajaran. Analisis ini dapat memberikan wawasan tentang dampak positif dan potensi perbaikan dalam penerapan YouTube sebagai alat pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa.

2. METODELOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan- penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur- prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian ex-post facto. Arti ex-post facto, yaitu “dari apa dikerjakan setelah kenyataan”, maka penelitian ini disebut variabel terikat (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable) telah dinyatakan secara eksplisit, untuk kemudian dihubungkan sebagai penelitian relasi atau prediksi jika variabel bebas mempunyai pengaruh tertentu pada variabel terikat.

Pada penelitian ini, variabel sebab (variabel bebas) dan variabel akibat (variabel terikat) telah dinyatakan secara tegas dan jelas, kemudian dihubungkan sebagai penelitian relasi atau diprediksi jika variabel sebab (variabel bebas) mempunyai pengaruh terhadap variabel akibat (variabel terikat). Dengan demikian, dalam penelitian ini variabel bebas

(variabel penyebab) adalah tingkat penggunaan aplikasi pembelajaran YouTube, sedangkan pada variabel terikat (variabel yang dipengaruhi) adalah hasil pembelajaran peserta didik pada mata Kuliah Logika Informatika.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain *ex-post facto* dengan paradigma sederhana. Paradigma sederhana yang dimaksud adalah terdiri atas dua variabel yakni satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Berikut adalah desain penelitian:



Gambar 1

Desain penelitian Keterangan:

X = Pengaruh penggunaan aplikasi YouTube

Y = Hasil belajar Logika Informatika

Variabel menunjukkan ciri atau simbol suatu pribadi atau kelompok yang dapat dinilai atau diamati (Creswell, 2019). Variabel merupakan suatu simbol, ciri atau nilai seseorang, benda, kelompok atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang selanjutnya dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yakni variabel independen atau bebas dan variabel dependen atau terikat

Variabel independen (bebas) (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan atau adanya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini variabel independen (bebas) ialah Media Youtube.

Variabel dependen (terikat) (Y) ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (bebas) atau yang menjadi akibat dari adanya variabel independen (bebas). Dalam penelitian ini variabel dependen (terikat) ialah hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian utama dalam penelitian, karena sebuah penelitian dimaksudkan untuk mendapatkan hasil data. Teknik pengumpulan data harus dipahami oleh peneliti agar informasi yang didapatkan sesuai dengan ketentuan yang diperlukan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang diperlukan peneliti saat ingin melakukan studi awal untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan juga untuk mengetahui hal-hal mendalam mengenai responden. Peneliti menggunakan wawancara

tidak terstruktur untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Wawancara ini merupakan wawancara bebas karena peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.

Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kemudian diberikan kepada responden untuk mendapatkan respon terkait pertanyaan maupun pernyataan mengenai permasalahan atau topik tertentu. Angket terdapat tiga jenis yaitu angket terbuka, angket tertutup dan kombinasi antara keduanya. Adapun penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah sebuah angket dengan menyajikan pertanyaan atau pernyataan dengan memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

Tujuan dari menggunakan angket tertutup adalah untuk membatasi pilihan jawaban dari para responden yang sangat beraneka ragam. Jadi para responden hanya dapat memilih jawaban yang sudah tertera pada angket tersebut.

Observasi ialah suatu teknik penelitian yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian. Observasi dilakukan jika berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam. Observasi dalam penelitian ini yakni untuk mengamati respon siswa setelah penggunaan media pembelajaran SoloLearn.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (scientific finding) yang diperoleh dari hasilhasil penelitian yang telah dilakukan tetapi harus ditunjang oleh data-data yang memadai. Temuan ilmiah yang dimaksud di sini adalah bukan data-data hasil penelitian yang diperoleh. Temuan-temuan ilmiah tersebut harus dijelaskan secara saintifik meliputi: Apakah temuan ilmiah yang diperoleh? Mengapa hal itu bisa terjadi? Mengapa trend variabel seperti itu? Semua pertanyaan tersebut harus dijelaskan secara saintifik, tidak hanya deskriptif, bila perlu ditunjang oleh fenomena-fenomena dasar ilmiah yang memadai. Selain itu, harus dijelaskan juga perbandingannya dengan hasil- hasil para peneliti lain yang hampir sama topiknya. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

Pada hasil belajar Logika Informatika pada penelitian ini adalah skor pada aspek kognitif yang telah dicapai oleh peserta didik melalui proses pembelajaran daring dan tatap muka dengan menggunakan aplikasi YouTube. Indikator yang digunakan pada

penelitian ini dari hasil belajar adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa di jurusan PTIK sebanyak 31 mahasiswa, peneliti mendapatkan hasil penelitian berdasarkan dari nilai belajar peserta didik yang diambil dari data wali kelas. Dari data hasil belajar peserta didik tersebut, disajikan dalam bentuk tabel hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Hasil Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar	30	52	85	74.50	9.187
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel tersebut dinyatakan bahwa skor maksimum pada hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Logika Informatika sebesar 85 dan skor minimum 52 dengan nilai rata-rata 74.50 dan standar deviasinya sebanyak 9.187 dengan jumlah sampel 31 orang.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi YouTube dengan hasil logika informatika berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas, maka digunakan pengujian normalitas Kolmogorov Smirnov, serta dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika angka signifikan (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Dan jika angka signifikan (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi dengan normal. Adapun hasil dari uji normalitas yang telah didapatkan adalah:

Tabel 2 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Penggunaan Youtube	Hasil Belajar	
N		30	30	
Normal Parameters^{a,b}	Mean	49.27	74.50	
	Std. Deviation	2.149	9.187	
Most Extreme Differences	Absolute	.157	.155	
	Positive	.156	.127	
	Negative	-.157	-.155	
Test Statistic		.157	.155	
Asymp. Sig. (2-tailed)^c		.058	.064	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)^d	Sig.	.056	.062	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.050	.055
		Upper Bound	.062	.068

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas pada penggunaan aplikasi YouTube disignifikasi dengan mengetahui nilai Kolmogrof Smirnov sebesar 0,064 dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Adapun nilai yang diperoleh lebih besar dari (0,064 > 0,050). Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh skor pengguna aplikasi YouTube dan hasil belajar pada mata pelajaran Logika Informatika berdistribusi secara normal.

Hal ini dapat dibuktikan dan didukung dari nilai dan kategorisasi hasil angket tentang tingkat penggunaan aplikasi YouTube dengan hasil belajar peserta didik yang sama-sama berada pada kategori sedang. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel X (penggunaan aplikasi YouTube) dan variabel Y (hasil belajar Logika Informatika) sejalan atau berdistribusi dengan baik.

Kriteria yang digunakan untuk uji validitas dengan menetapkan taraf signifikan (α) sebesar 5%, item pertanyaan dinyatakan valid apabila memiliki nilai probabilitas tingkat kesalahan = 5% (0,05). Uji validitas menggunakan jumlah responden sebesar 36 responden ($n=36$) dalam menemukan valid tidaknya pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: tingkat kepercayaan = 95 persen ($\alpha = 5$ persen), derajat kebebasan / degree of freedom (df) = $n - 2 = 32 - 2 = 30$, didapat r tabel = 0,349. Jika r hitung (untuk tiap butir dapat dilihat pada kolom Correlated Item – Total Correlation) lebih besar dari r tabel dan nilai r positif, maka butir pernyataan dikatakan valid. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka hasil pengujian validitas dapat ditunjukkan dalam Tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 3
Validitas

No	Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
1	Frekuensi	0,686	0,349	Valid
2		0,827	0,349	Valid
3		0,685	0,349	Valid
4		0,652	0,349	Valid
6		0,771	0,349	Valid
7		0,727	0,349	Valid
8		0,652	0,349	Valid
9		0,712	0,349	Valid
10		0,764	0,349	Valid
11		Durasi	0,658	0,349
12	0,636		0,349	Valid
13	0,634		0,349	Valid

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa seluruh item pertanyaan memiliki koefisien korelasi Product moment person (r_{xy}) > r table (0,349). Dengan begitu seluruh butir pertanyaan yang ada pada data penelitian dapat dinyatakan valid.

Suatu pertanyaan/pertanyaan dikatakan reliable jika nilai koefisien alpha lebih besar dari 0,6. Jika nilai cronbach's alpha < 0.6, maka instrumen penelitian tidak reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat dalam Tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Reliability

<u>Variabel</u>	<u>Cronbach Alpha</u>	<u>Standar Koefisien</u>	<u>Keterangan</u>
Frekuensi	0.900	0.60	Reliabel
Durasi	0.800	0.60	Reliabel

Hasil tabel menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai Cronbach Alpha yang cukup besar yaitu diatas 0,60 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing variabel dari kuesioner adalah reliabel sehingga item item pada masing-masing konsep variabel tersebut layak digunakan sebagai alat ukur

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan variabel independen dengan tujuan untuk mengetahui variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan linier atau tidak mempunyai hubungan, dengan cara mencari tau nilai sig. Devination from linearity dari variabel X dan variabel Y. Jika nilai sig > 0,05 maka bisa dinyatakan kedua variabel tersebut mempunyai hubungan sebaliknya jika nilai didapat < 0,05 maka berarti kedua variabel tersebut tidak linier. Hasil dari perhitungan uji linieritas dari penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5 ANOVA

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Penggunaan Youtube	Between	(Combined)	435.619	6	72.603	.830	.559
	Groups	Linearity	22.597	1	22.597	.258	.616
		Deviation from Linearity	413.022	5	82.604	.944	.471
		Within Groups	2011.881	23	87.473		
		Total	2447.500	29			

Berdasarkan dari hasil uji linieritas diatas diketahui nilai sig. Devination from linearity adalah 0,471 signifikan, berarti hasil tersebut bisa dibilang lebih tingggi dari pada 0,05 dan menyatakan bahwa kedua variabel ini mempunyai hubungan linier atau

dapat disebut variabel penggunaan Youtube (X) dan variabel hasil belajar (Y) mempunyai hubungan linier.

Berdasarkan uji prasyarat pada analisis statistik, diperoleh bahwa data pada penelitian ini berdistribusi secara normal dan bersifat linear. Oleh karena itu, pengujian hipotesis ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan variabel penggunaan aplikasi YouTube terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis penelitian dengan teknik one sample T test menggunakan software SPSS 24 for windows. Uji korelasi ini dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Dari hasil model korelasi one sample T test, di dapat tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 6 One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of Difference	
					Lower	Upper
Penggunaan Youtube	125.596	29	.000	49.267	48.46	50.07
Hasil Belajar	44.418	29	.000	74.500	71.07	77.93

Berdasarkan data tersebut, dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (T-value) dengan nilai konstanta penggunaan Yotutube 49 dan hasil belajar 74. Hal di peroleh dari rata-rata subjek. Tabel tersebut menunjukkan harga signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan youtube.

Menurut teori Andarwati dan Sankarto, menjelaskan bahwa aspek intensitas mengakses media sosial YouTube terbagi atas, 3 yaitu: aspek penghayatan yang lebih menekankan pada pemahaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi YouTube, aspek frekuensi lebih menekankan pada tingkat pengaksesan aplikasi YouTube yang dapat diketahui dengan meneliti seberapa banyak tingkat akses YouTube peserta didik dalam sehari, serta aspek durasi yaitu lebih menekankan pada seberapa lama peserta didik mengakses aplikasi YouTube yang dapat diteliti dengan menggunakan pernyataan dalam angket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kepada mahasiswa dalam pembelajaran Logika informatika dengan jumlah responden sebanyak 30 orang dengan

menggunakan instrumen skala penggunaan aplikasi YouTube yang terdiri dari 13 pertanyaan, maka pada hasil penelitian, diketahui dari analisis deskriptif terdapat nilai maksimum 52 dan nilai minimum 46.

Hasil tabel 4 menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai Cronbach Alpha yang cukup besar yaitu diatas 0,60 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing variabel dari kuesioner adalah reliabel sehingga item item pada masing-masing konsep variabel tersebut layak digunakan sebagai alat ukur. Berdasarkan uji prasyarat pada analisis statistik, diperoleh bahwa data pada penelitian ini berdistribusi secara normal dan bersifat linear. Oleh karena itu, pengujian hipotesis ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan variabel penggunaan aplikasi YouTube terhadap hasil belajar. Berdasarkan data tersebut, dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (T-value) dengan nilai konstanta penggunaan Yotutube 49 dan hasil belajar 74. Hal di peroleh dari rata-rata subjek. Tabel tersebut menunjukkan harga signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan youtube.

Selanjutnya Berdasarkan tabel 1 tersebut dinyatakan bahwa skor maksimum pada hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Logika Informatika sebesar 85 dan skor minimum 52 dengan nilai ratarata 74.50 dan standar deviasinya sebanyak 9.187 dengan jumlah sampel 31 orang.

4. KESIMPULAN

Penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Sistem Basis Data. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa yang memanfaatkan YouTube dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Mahasiswa merasakan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui YouTube. Fleksibilitas ini memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan waktu dan tempo mereka sendiri, yang meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

Penggunaan video pembelajaran di YouTube meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Konten video yang interaktif dan menarik membuat mahasiswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti materi yang disampaikan.

Berdasarkan tabel 4.1 hasil uji normalitas pada penggunaan aplikasi YouTube disignifikasi dengan mengetahui nilai Kolmogrof Smirnov sebesar 0,064 dengan

menggunakan taraf signifikan 0,05. Adapun nilai yang diperoleh lebih besar dari (0,064 > 0,050).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Unannudin. (2023). POTENSI PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF TEKS BERITA BAHASA INDONESIA DISEKOLAH. *Sitasi Ilmiah*; Vol. 1 No. 2 (2023): Februari; 11-20.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/si/article/view/4747>
- Anitah, S. (2007). Strategi pembelajaran. *Jakarta: Universitas Terbuka, 1*.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan media youtube pada saat pandemi covid 19 untuk media pembelajaran bahasa inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *Jupendik: Jurnal Pendidikan, 4(2)*, 12-18.
- Mulyani, Mulyani, Nanang Hanafiah, and Ahmad Sukandar. "Implementasi Lesson Study dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SMA Badan Perguruan Indonesia Kota Bandung." *Edukasi: Journal of Educational Research 2.1* (2022): 138-150
- Nurastanti, Z., Ismail, F., & Sukirman, S. (2019). Pengaruh lingkungan belajar di sekolah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin. *Jurnal PAI Raden Fatah, 1(1)*, 41-46.
- Osman, W., Mohamed, F., Elhassan, M., & Shoufan, A. (2022). Is YouTube a reliable source of health-related information? A systematic review. *BMC Medical Education, 22(1)*, 382.
- Syafarina, L., Mulyasa, E., & Koswara, N. (2021). Strategi manajerial penguatan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(4)*, 2036-2043.
- DJamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar.
- Vanchapo, A. R., Halik, A., Arifin, N. Y., Pahmi, P., & Prabowo, I. A. (2023). Pemanfaatan Media Youtube Channel Untuk Mendukung Pembelajaran Elektronik Learning pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(5)*, 2016-2025.