

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA YOUTUBE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 2 PINRANG

Hj. Aljinnah, S.Ag., M.Pd.
UPT SMPN 2 Kabupaten Pinrang
aljinnah1971@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Data diperoleh melalui observasi, angket dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan program aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI termasuk kategori tinggi. (2) Minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4117. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) termasuk kategori tinggi. (3) Penggunaan media Youtube berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang. Hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang.

Kata kunci: Media; Youtube; Belajar.

Abstract

This study aims to determine the use of YouTube media on students' learning interest in PAI subjects at SMPN 2 Pinrang. This type of research is a quantitative research. Data obtained through observation, questionnaires and documentation. Data were analyzed quantitatively using the SPSS application program. The results showed that: (1) The use of YouTube media in PAI learning at SMPN 2 Pinrang obtained from the research results was 4297. It can be concluded that the use of YouTube media in PAI learning is in the high category. (2) The students' interest in learning PAI at SMPN 2 Pinrang (variable Y) obtained from the research results is 4117. It can be concluded that the students' interest in learning PAI in SMPN 2 Pinrang (variable Y) is in the high category. (3) The use of YouTube media has an effect on students'

learning interest in PAI learning at SMPN 2 Pinrang. The results of the study illustrate that there is a significant influence between the use of YouTube media on students' learning interest in PAI subjects at SMPN 2 Pinrang .

Keywords: Media; YouTube; Study.

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai arti cukup penting, mengingat selama ini hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai masih kurang. Guru masih perlu memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat membantu proses pembelajaran, di antaranya metode mengajar dengan menggunakan media yang dapat memberikan gambaran lebih kongkret tentang materi yang disampaikan. Perkembangan teknologi pendidikan telah bergeser dari media (alat bantu) pengajaran menjadi rujukan atau sumber belajar. Perkembangan atau perubahan ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi pendidikan khususnya perkembangan teknologi komputer dan penggunaannya dalam media sumber belajar.

Minat belajar peserta didik akan lebih meningkat jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti menggunakan internet, *smartphone*, Laptop, LCD, video, film, media aplikasi/*software* dan lain-lain yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan media pengajaran sehingga pengalaman secara langsung dapat diperoleh peserta didik.¹

Aplikasi yang digunakan dalam jaringan internet adalah Youtube. Youtube merupakan media sosial atau situs web berbagi video yang sebagian besar manusia didunia mengenal dan menggunakan aplikasi ini. Berbagai situs dan program serta konten video ditampilkan oleh Youtube guna memberikan hiburan serta pengetahuan bagi para penonton yang menyaksikan atau membuka Youtube.

¹Ali Muchson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". Dalam Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Universitas Negeri Yogyakarta.

YouTube.com, merupakan salah satu situs website yang menggunakan internet untuk menjalankan fiturnya, dimana dengan Youtube, seorang pengguna dapat mengunggah atau menampilkan video maupun animasi agar dapat dilihat dan dinikmati orang banyak. Banyaknya pengguna Youtube, sangat menguntungkan sebuah promosi dengan menggunakan media tersebut.²

Tujuan penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu agar dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar dari awal sampai akhir, memahami materi dengan waktu pembelajaran di kelas yang begitu singkat, namun tetap menyimak materi dengan baik, menyenangkan dan juga ada komunikasi dan interaksi yang baik.³

Guru yang dalam proses pembelajaran menggunakan media Youtube, peserta didik terlihat lebih antusias dalam proses pembelajaran. Usaha meningkatkan perhatian peserta didik tergantung pada strategi, dan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Zaman digital sekarang, guru harus bisa menyesuaikan diri karena akan tertinggal jika tidak bisa memahami peserta didik.⁴

Hal ini berarti bahwa lembaga pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lembaga pendidikan, dengan meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran yang berbasis Youtube, dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan mampu menumbuhkan sikap keberagaman para peserta didiknya, sehingga lembaga pendidikan tersebut diakui oleh masyarakat sebagai lembaga yang dapat mengakomodasi segala tuntutan zaman. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah, tentang intensitas dan pengaruh

²Haryadi Mujianto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar", *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Garut*. Vol. 5; No. 1; Tahun 2019, h. 135-159.

³M.A. Sistadewi, "Penggunaan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Sekolah Tatap Muka Terbatas", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Volume 10 No 2, Oktober 2021. h.186-194.

⁴Miftah Mucharomah, "'Guru Di Era Milenia Dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin'", *Jurnal Edukasia Islamika: Volume 2, Nomor 2, Desember 2017, IAIN Pekalongan*.

penggunaan media Youtube dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran PAI pada peserta didik di SMPN 2 Pinrang.

TINJAUAN TEORETIS

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁵ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*Wasaail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*), “Media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan tersebut”.⁶

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

Gagne dalam Arief menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, dan film bingkai adalah contoh-contohnya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) memiliki pengertian yang berbeda.

⁵Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 6.

⁶Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Ilmiah Dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(2): 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh.

⁷Nurmasa Atapukang, “Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi”. Dalam *Jurnal Media Komunikasi* Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.⁸

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media berbasis IT yaitu:⁹

- a. Fungsi Atensi merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- b. Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- d. Fungsi Kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa

⁸Ali Muchson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Universitas Negeri Yogyakarta.

⁹Steffi Adam dan Muh. Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *CBIS Journal*, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794 Tahun 2015, Universitas Putra Batam, Batam Kepulauan Riau.

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Media berbasis IT dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada para peserta didik melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah diprogramkan kepada sistem. Inilah yang disebut pengajaran dengan komputer atau *computer-assisted instruction* (CAI).¹¹ CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, biasa berbentuk permainan, mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkretkan dalam bentuk visual dan audio visual yang dianimasikan.

Bentuk penggunaan media pembelajaran berbasis IT sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu: penggunaan multimedia presentasi. multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar. Untuk kebutuhan presentasi, multimedia ini cukup efektif sebab dapat menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. kelebihan multimedia adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, teks dan sound menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.¹²

Youtube merupakan salah satu perusahaan milik *Google*. Youtube diciptakan oleh 3 orang mantan karyawan PayPal (website

¹⁰Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, Universitas Negeri Medan.

¹¹Samsuddin, "Aplikasi Computer Aided Instruction (CAI) Dalam Pembelajaran". *Jurnal Teknik Informatika* Vol.10 No.2, 2017, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

¹²Umar, "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran". *Jurnal Tarbiyah* Volume 11 Tahun 2014, Diterbitkan STAIN Jurai Siwo Metro Bandar Lampung 2014.

online komersial), Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005. Umumnya video-video di Youtube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. Sejak awal diluncurkan, Youtube langsung mendapat sambutan baik di masyarakat. Youtube adalah sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.¹³

YouTube.com, merupakan salah satu situs website yang menggunakan internet untuk menjalankan fiturnya, dimana dengan Youtube, seorang pengguna dapat mengunggah atau menampilkan video maupun animasi agar dapat dilihat dan dinikmati orang banyak. Banyaknya pengguna Youtube, sangat menguntungkan sebuah promosi dengan menggunakan media tersebut. Namun banyaknya pengguna Youtube, tentunya akan menimbulkan sebuah persaingan yang ketat, khususnya dalam hal melakukan kegiatan promosi. Disinilah diperlukan sebuah media yang dapat menampilkan sebuah keunikan di dalam proses promosi.¹⁴

Youtube merupakan situs berbagi media (*media sharing*), yakni jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media, mulai dari video, audio, dan gambar. Youtube adalah media sosial yang mulai naik daun 5 tahun yang lalu. Dilansir dari situs resmi *Youtube*, saat ini Youtube telah memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet.¹⁵

Saat ini Youtube bukan hanya sebuah situs, karena dengan Youtube, seseorang dapat menghasilkan uang. Dengan perkembangannya yang pesat ini, makin banyak orang membuat akun Youtube untuk dijadikan bisnis sebagai sumber penghasilan. Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web.

¹³Fatty Faiqah, "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram", *Jurnal Komunikasi Kareba*, Fakultas FISIP Universitas Hasanuddin Makassar, Vol. 5 No.2 Juli - Desember 2016.

¹⁴Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube* (Bali: Sekolah Tinggi Design Bali, 2019), h 260.

¹⁵Dian Budiargo, *Berkomunikasi Ala Net Generation* (Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia. 2015), h. 47.

Kehadiran Youtube membawa pengaruh luar biasa kepada masyarakat, khususnya masyarakat yang memiliki gairah di bidang pembuatan video, mulai dari film pendek, dokumenter, hingga video blog, tetapi tidak memiliki lahan “untuk mempublikasikan karyanya”. Youtube mudah dipergunakan, tidak memerlukan biaya tinggi, dan dapat diakses dimanapun, tentunya dengan gadget yang kompatibel. Hal itu membuat pembuat video amatir dapat dengan bebas mengunggah konten video mereka untuk dipublikasikan. Jika video mereka mendapat sambutan baik, jumlah *viewers* akan bertambah. *Viewers* banyak akan mengundang pengiklan untuk memasang iklan dalam video-video mereka selanjutnya. seperti televisi, konten program televisi yang disukai masyarakat, dalam hal ini ratingnya tinggi, akan menarik pengiklan secara otomatis.¹⁶

Adapun kelebihan Youtube sebagai media bisnis, diantaranya:

- 1) Informatif. Karena Youtube dapat memberikan informasi terkait perkembangan ilmu dan teknologi.
- 2) *Cost Effective*. Karena Youtube dapat diakses secara gratis.
- 3) Potensial. Karena situs ini sangat populer.
- 4) Praktis dan lengkap. Karena Youtube dapat digunakan dengan mudah oleh semua kalangan dan juga terdapat fasilitas editing video.
- 5) *Shareable*. Karena link Youtube dapat dibagi diberbagai situs lainnya.¹⁷

Perkembangan *Youtube* saat ini telah memiliki berbagai macam fitur-fitur layanan yang dibutuhkan penggunanya. Dengan memiliki lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet dari setiap hari orang yang menonton ratusan juta jam video di Youtube dan menghasilkan miliaran kali penayangan.

Perkembangan *Youtube* saat ini telah memiliki berbagai macam fitur-fitur layanan yang dibutuhkan penggunanya. Dengan memiliki lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet dari setiap hari orang yang menonton ratusan juta jam video di Youtube dan menghasilkan miliaran kali penayangan.

¹⁶Eribka Ruthellia D., Mariam Sondakh, dan Stefi Harilama, “Pengaruh Konten Vlog Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa FISIP Universitas Sam Ratulangi’ *Jurnal Acta Diurna*. Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2007.

¹⁷Kindarto, Asdani, *Belajar Sendiri YouTube* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h. 2.

Minat belajar secara terminologi terdiri dari dua istilah yang masing-masing memiliki pengertian sendiri-sendiri yaitu istilah minat dan istilah belajar. Untuk menjelaskan keduanya, terlebih dahulu perlu diketahui definisi dari istilah minat dan belajar itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah atau keinginan. Minat adalah suatu kekuatan yang muncul dari dalam yang mempunyai tujuan tertentu, atau suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu, yang merupakan kekuatan dari dalam dan tampak dari luar sebagai gerak-gerik atau partisipasi terhadap suatu hal.¹⁸ Belajar adalah usaha aktif yang terjadi dalam diri atau mental seseorang untuk mengkonstruksi suatu pengetahuan sehingga menimbulkan perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁹

Mengamati definisi minat belajar di atas dihubungkan dengan pembelajaran dalam arti mata pelajaran sebagai obyek atau sasaran minat belajar maka minat belajar memiliki arti aspek psikologis seorang peserta didik yang menampakkan diri dalam gejala untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran dalam berbagai aspeknya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif lapangan (*field research*). Penelitian pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. (Suranto, 2016) Sedangkan penelitian lapangan adalah penelitian yang menggunakan kehidupan nyata sebagai tempat kajian.

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat). Variabel *independen* adalah penggunaan media youtube yang diberi simbol X dan variabel *dependen* adalah minat belajar peserta didik yang diberi simbol Y.

Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi data. Informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik

¹⁸Agus Sujanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 84.

¹⁹Suti'ah, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Universitas Negeri Malang, 2003), h. 3.

kelas VIII SMP Negeri 2 Pinrang yang terdiri dari 11 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik sebanyak 329 orang. Populasi tersebut mempunyai karakteristik yang beragam baik kemampuan akademik, maupun latar belakang sosialnya.

Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Sampel merupakan bagian dari populasi yang *representative* sehingga hasil penelitian sampel dapat digeneralisir pada seluruh populasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 66 responden yang diambil dengan teknik *random sampling* yaitu penentuan sampel secara acak.

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ke lokasi untuk mendapatkan data-data yang ada hubungannya dengan penelitian ini. yaitu: (1) Angket atau kuesioner. Angket (kuesioner), adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden; (2) Observasi, salah satu teknik yang peneliti gunakan dengan mengamati secara langsung. Pengamatan tentang masalah yang diperlukan untuk dicatat. Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Pinrang; dan (3) Dokumentasi yang merupakan metode menggunakan bahan klasik untuk meneliti perkembangan yang khusus yaitu untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan tentang apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana.

Untuk keperluan tersebut digunakan rumus persamaan analisis regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media Youtube terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PAI. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media Youtube terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PAI Kelas VIII pada SMPN 2 Pinrang. Proses perhitungan rumus-rumus tersebut di atas untuk hasil regresi, korelasi, validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak program *SPSS for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis Youtube dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media Youtube sebagai media perantara. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik pada penelitian ini, menunjukkan adanya sikap yang beragam tentang penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang.

Berdasarkan data hasil angket variabel penggunaan media Youtube pada pembelajaran PAI (variabel X), Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel X berada antara 48 sampai dengan 80, nilai rata-rata (mean) sebesar 65,11, median 64,75, modus 64, varians 54,558 dan standar deviasi 7,386. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik variabel X

penggunaan media youtube		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		65,11
Std. Error of Mean		,909
Median		64,75 ^a
Mode		64 ^b
Std. Deviation		7,386
Variance		54,558
Skewness		-,061
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		,321
Std. Error of Kurtosis		,582
Minimum		48
Maximum		80
Sum		4297
a. Calculated from grouped data.		
b. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Skor total variabel penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI adalah $4297 : 5280 = 0,814$ atau 81,4 persen

dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan data hasil angket variabel minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y). Jumlah item angket sebelum diuji validitas dan uji realibilitas sebanyak 20 item pertanyaan, dan setelah diuji validitas dan uji realibilitas item angket menjadi 20 item pertanyaan. Tabel rangkuman hasil statistik variabel Y dapat dilihat pada sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Variabel Y

Statistics		
Minat Belajar Peserta Didik		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		64,18
Std. Error of Mean		,776
Median		65,42 ^a
Mode		65
Std. Deviation		6,307
Variance		39,782
Skewness		-,360
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		-,235
Std. Error of Kurtosis		,582
Range		29
Minimum		49
Maximum		78
Sum		4236
a. Calculated from grouped data.		

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel Y berada antara 49 sampai dengan 78, harga rata-rata (mean) sebesar 64,18, median 65,42, modus 65, varians 39,782 dan standar deviasi 6,307.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 66 responden di SMPN 2 Pinrang, tentang minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI (variabel Y).

Skor total variabel minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4236, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Sehingga, minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) adalah

4236 : 5280 = 0,803 atau 80,3 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) termasuk kategori tinggi. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang telah berjalan secara maksimal karena guru mempunyai kemampuan menggunakan media Youtube.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang, maka perlu dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Youtube (variabel x) terhadap minat belajar peserta didik (variabel y) di SMPN 2 Pinrang adalah dengan menggunakan analisis korelasi dan regresi linier.

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: variabel dependen adalah minat belajar peserta didik SMPN 2 Pinrang (Y) dan variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran Youtube (X). Perhitungan regresi dengan menggunakan *software SPSS for windows*.

Dari hasil pengujian hipotesis ternyata hipotesis alternatif yang diajukan dapat diterima, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Analisis of Variance

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17144,496	1	17144,496	54,237	,000 ^b
	Residual	2036,071	65	31,324		
	Total	19180,567	66			
a. Dependent Variable: Minat Belajar Peserta Didik						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Youtube						

Hasil perhitungan analisis korelasi uji F, diperoleh nilai *F hitung* sebesar 54,237 dengan signifikansi 0,000 jauh lebih kecil dari 0,5, nilai ini dibandingkan dengan nilai *F tabel* (0,05 ; 1 ; 10) = 3,99 menunjukkan *F hitung* lebih besar dari *F tabel* berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media pembelajaran Youtube terhadap minat belajar peserta didik SMPN 2 Pinrang adalah berhubungan. Uji F {Anova} mempertegas bahwa karena nilai

probabilitas kurang dari 0,5 maka model regresi yang diperoleh dapat diberlakukan secara umum di lokasi penelitian serta mewakili kondisi populasi yang sebenarnya.

Koefisien determinasi diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasi (R^2) yang menggambarkan seberapa besar kontribusi semua variabel independen terhadap variabel bebas, karena merupakan kuadrat dari koefisien korelasi maka besaran ini selalu positif dan bernilai antara minimal 0 dan maksimal 1. berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,477 artinya nilai korelasi sebesar 47,7 persen variabel independen dapat menjelaskan deviasi dan variabel dependen, sedangkan sisanya 52,3 persen ditentukan oleh variabel lain. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,426 ^a	,477	,269	5,677
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Youtube				
b. Dependent Variable: Minat belajar Peserta Didik				
Sumber: data Penelitian				

Keputusan penerimaan dan penolakan hipotesis penelitian dilakukan juga dengan mengkonsultasikan *t hitung* dan *t tabel*. Hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima jika *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dengan derajat bebas 64; (banyak responden(dk)-2). Perhitungan nilai *t* dengan bantuan *software SPSS for windows* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Koefisien Regresi dan uji t Koefisien Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,011	,705		,015	,000
	Penggunaan Media Youtube	,986	,001	1,000	7,822	,000
a. Dependent Variable: Minat Belajar Peserta Didik						
Sumber: data Penelitian						

Berdasarkan tabel di atas, koefisien regresi konstanta mempunyai nilai t_{hitung} sebesar 7,822 setelah dibandingkan dengan t_{tabel} ($7,822 > 1.997$) artinya H_0 ditolak atau H_a diterima, berarti koefisien regresi untuk konstanta sebesar 29,011 berpengaruh secara berarti dan signifikan untuk menggambarkan besarnya faktor luar selain, penggunaan media Youtube berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang.

Besarnya korelasi dari minat belajar peserta didik secara kumulatif adalah cukup kuat hal ini dipertegas oleh koefisien determinasi yang didapatkan sebesar 0,477 artinya 47,7 % penggunaan media Youtube dapat memberikan kontribusi terhadap minat belajar peserta didik SMPN 2 Pinrang, sisanya 52,3% faktor luar yang juga memberikan kontribusi terhadap minat belajar peserta didik yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan data di atas juga masih dimungkinkan peningkatan strategi dan model pembelajaran di SMPN 2 Pinrang lebih meningkat, seperti kemampuan dalam menggunakan multi metode pembelajaran yang berbasis peserta didik, meningkatkan lagi pemanfaatan media pembelajaran, memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran dan lain-lain.

Hasil uji t yang menguji keterkaitan kontribusi penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik memberikan hasil bahwa penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik adalah berpengaruh signifikan dengan nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} .

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media Youtube berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang. Indikator penggunaan media Youtube dengan instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di SMPN 2 Pinrang. Penggunaan media Youtube sebagai salah satu penjabaran dari profesionalitas seorang guru, secara teori memang didesain untuk lebih meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan koefisien determinasi yang didapatkan sebesar 0,477 artinya 47,7 % penggunaan media Youtube dapat memberikan kontribusi atau pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik SMPN 2 Pinrang, sisanya 52,3% faktor luar yang juga

memberikan kontribusi terhadap minat belajar peserta didik yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Youtube dalam pembelajaran PAI termasuk kategori tinggi.

Minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4117. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang (variabel Y) termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 7,822 setelah dibandingkan dengan t tabel ($7,822 > 1,997$) artinya H_0 ditolak atau H_a diterima berarti berpengaruh secara signifikan. Hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pinrang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham A, *Sukses menjadi Artis dengan YouTube*, Surabaya: Reform Media, 2014.
- Adam, Steffi dan Mu Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794 tahun 2015, Universitas Putra Batam, Batam Kepulauan Riau.
- Atapukang, Nurmasa, "Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi". Dalam Jurnal Media Komunikasi Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT.
- Budiargo, Dian, *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia. 2015.
- Faiqah, Fatty, dkk. "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram", dalam Jurnal Komunikasi

- Kareba, Fakultas FISIP Universitas Hasanuddin Makassar, Vol. 5 No.2 Juli - Desember 2016.
- Kindarto, Asdani, *Belajar Sendiri YouTube*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- Mucharomah, Miftah, “Guru di Era Milenia dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin”, dalam *Jurnal Edukasia Islamika: Volume 2, Nomor 2, Desember 2017, IAIN Pekalongan*.
- Muchson, Ali, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. Dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mujiyanto, Haryadi, “Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar”, *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Garut. Vol. 5; No. 1; Tahun 2019.
- Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Ilmiah dan Pembelajaran IPA JIPI*, 12: 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh.
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*, Bali: Sekolah Tinggi Design Bali, 2019.
- Ruthellia, Eribka D., Mariam Sondakh, dan Stefi Harilama, “Pengaruh Konten Vlog terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa FISIP Universitas Sam Ratulangi” *Jurnal Acta Diurna*. Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2007.
- Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Samsuddin, “Aplikasi Computer Aided Instruction CAI Dalam Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Teknik Informatika* Vol.10 No.2, 2017, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan,
<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article>
- Sistadewi, M.A., “Penggunaan Media Youtube dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa Sekolah Tatap Muka Terbatas”,

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.
Volume 10 No 2, Oktober 2021.

Sujanto, Agus, *Psikologi Umum* Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

Suti'ah, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2003.

Tamburaka, Apriadi, *Literasi Media Cerdas bermedia Khalayak Media Massa*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". Dalam *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, Universitas Negeri Medan.

Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". Dalam *Jurnal Tarbiyah* Volume 11 Tahun 2014, diterbitkan STAIN Jurai Siwo Metro Bandar Lampung 2014.