EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 24 KALIBONE

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Andi Matappa

SULTAN

920862060107

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 24 KALIBONE

Atas Nama Saudara :

Nama : Sultan

NIM : 920862060107

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene,23 September 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
DR. H. A. AMINULLAH ALAM., M.Si	**AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Jum'at, 20 Desember 2024.

Disahkan Oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: Dr. H. A. AMINULLAH ALAM, M.Si	(.....)
Sekretaris	: AMRULLAH MAHMUD, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. PATTOLA MUHAJIR SE.,MM	(.....)
	2. KHAERUN NISA'A TAYIBU, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Dr. H. A. AMINULLAH ALAM, M.Si	(.....)
	2. AMRULLAH MAHMUD, S.Pd.,M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sultan

NPM : 920862060107

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Kalibone

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 23 September 2024

Yang membuat pernyataan

SULTAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

MOTTO

“ Hidup yang tidak teruji adalah hidup yang tidak layak untuk dihidupi,

Tanda manusia masih hidup adalah ketika ia mengalami ujian,

Kegagalan dan penderitaan ”

(Socrates)

Persembahan

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,

Untuk kedua Orang Tua Tercintaku, sebagai tanda bukti dan hormat dan rasa terima kasih ku persembahkan karya kecil ini kepada Ayah dan Ibu yang selalu melangitkan doa-doa baik dan memjadikan motivasi sehingga saya dapat menyelaesaikan skripsi ini. Dalam syukur yang paling tulus cuman mau bilang “ibu, ayah, terima kasih yang tak terhingga untuk segalahnya, tolong teruskan doa untukku karena sungguh, itulah yang menguatkanku.” Kalian adalah bentuk cinta paling indah yang dititipkan padaku.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

ABSTRAK

Sultan, 2024. Efektivitas Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Kalibone. Skripsi dibimbing oleh A. Aminullah Alam dan Amrullah Mahmud, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Kalibone. Masalah utama penelitian ini adalah: masih banyak siswa kurang aktif dalam belajar karena kurangnya semangat motivasi disebabkan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariatif. Padahal, gaya belajar siswa mengarah ke gaya kinestetik yaitu belajar dengan gerakan dengan praktik langsung sehingga guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran dengan menyesuaikan gaya belajar serta mengkombinasikan media sehingga mampu menunjang motivasi belajar siswa sesuai dengan penelitian terdahulu bahwa hasil penelitiannya mengungkapkan penggunaan media video youtube berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Maka, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan media youtube terhadap motivasi belajar siswa kelas V dengan jenis penelitian kuantitatif metode quasi eksperimental tempat penelitian di SDN 24 Kalibone dengan pengumpulan data melalui observasi, angket, dokumentasi dan angket yang diuji kemudian data dianalisis. Maka, mendapatkan hasil analisis data bahwa media pembelajaran youtube sangat efektif sebagai media pembelajaran sesuai dengan hasil N-Gain kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata presentase N-Gain kelas VB sebagai eksperimen yaitu 57% dengan kategori cukup efektif, dan kelas VA kontrol memperoleh rata-rata persentase N-Gain yaitu 50% dengan kategori kurang efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa penggunaan media youtube yang digunakan pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam pada siswa kelas V SDN 24 Kalibone dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Kata kunci: Efektivitas Media Sosial, Youtube, Motivasi Belajar Siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

ABSTRACT

Sultan, 2024. Effectiveness of Using Youtube Social Media on the Learning Motivation of Class V Students of Sdn 24 Kalibone. Thesis supervised by A. Aminullah Alam and Amrullah Mahmud, Elementary School Education Study Program STKIP Andi Matappa.

This study aims to determine the Effectiveness of Using Youtube Social Media on the Learning Motivation of Class V Students of Sdn 24 Kalibone. The main problem of this study is: there are still many students who are less active in learning because of the lack of motivation caused by the use of learning media that is still less varied. In fact, students' learning styles tend to be kinesthetic, namely learning with movement with direct practice so that teachers must be creative in choosing learning media by adjusting learning styles and combining media so that they can support students' learning motivation in accordance with previous research that the results of the study revealed that the use of YouTube video media has an effect on students' learning motivation. So, the researcher wants to know the effectiveness of using YouTube media on the learning motivation of fifth grade students with a quantitative research type using a quasi-experimental method, the research location is at SDN 24 Kalibone with data collection through observation, questionnaires, documentation and questionnaires that are tested then the data is analyzed. So, the results of the data analysis show that YouTube learning media is very effective as a learning medium according to the results of the N-Gain of the experimental and control classes. The average N-Gain percentage of the VB class as an experiment is 57% with a fairly effective category, and the VA control class gets an average N-Gain percentage of 50% with a less effective category. Based on this, it can be seen that the use of YouTube media used in the IPS subject of natural phenomena material for fifth grade students of SDN 24 Kalibone can increase their learning motivation.

Keywords: Effectiveness of Youtube Social Media, Student Learning Motivation.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul proposal penelitian **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 24 KALIBONE".** Proposal Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Andi Matappa. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak khusus nya kepada orang tua yang selalu mensupport Penulis dalam Proses Perkuliahan ini, kemudian tak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.
3. Ibu Firda Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Dr.H.A. Aminullah Alam, M.Si., selaku Pembimbing I, dan bapak Amirullah Mahmud, S.Pd.,M.Pd, selaku Pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu melimpahkan segala kebaikan kepada Ibu Sekeluarga.

5. Bapak Pattola Muhajir SE.,MM dan Ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd selaku penguji I dan II.
6. Ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd dan Bapak Ruri Muhammad P D., S.Pd., M.Pd selaku validator I dan validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
7. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha STKIP Andi Matappa, yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama di bangku kuliah. Hanya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan do'a yang setulus-tulusnya yang dapat penulis berikan. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan pahala yang berlipat ganda atas segala kebaikan Bapak dan Ibu dosen.
8. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Kedua Orang Tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

10. Teman-teman angkatan 2020 Pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi penelitian ini. Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Allahummah Aamiin

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin, saya menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini. Akhir kata, saya berharap semoga proposal penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Pangkajene, 23 September 2023

SULTAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	**i**
LEMBAR PENGESAHAN	**ii**
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	**iii**
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	**iv**
MOTTO	**v**
ABSTRAK	**vi**
KATA PENGANTAR	**viii**
DAFTAR ISI	**xi**
DAFTAR TABEL	**xiii**
DAFTAR GAMBAR	**xiv**
DAFTAR LAMPIRAN	**xvi**
BAB I	**1**
PENDAHULUAN	**1**
A. Latar Belakang Masalah	**1**
B. Rumusan Masalah	**7**
C. Tujuan Penelitian	**7**
D. Manfaat Penelitian	**7**
BAB II	**10**
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	**10**
A.Kajian Pustaka	**10**
B. Penelitian Yang Relevan	**21**
C. Kerangka Berpikir	**22**
D. Hipotesis Penelitian	**25**
BAB III	**26**
METODE PENELITIAN	**26**
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	**26**
B. Variabel dan Desain Penelitian	**27**
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	**29**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

D. Populasi dan Sampel **30**
E. Instrumen Penelitian **31**
F. Teknik Pengumpulan Data **32**
G. Analisis Data **34**
BAB IV **36**
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **36**
A. Hasil Penelitian **36**
B. Pembahasan **41**
BAB V **45**
KESIMPULAN DAN SARAN **45**
A. Kesimpulan **45**
B. Saran **45**
DAFTAR PUSTAKA **47**
LAMPIRAN **48**
DOKUMENTASI **72**
RIWAYAT HDUP **74**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Populasi	30
Tabel 3.2	Tafsiran efektivitas N-Gain	37
Tabel 4.1	Hasil pretest dan posttest	39
Tabel 4.2	Hasil uji normalitas	40
Tabel 4.3	Hasil uji homogenitas	41
Tabel 4.4	Hasil uji independent samplest test	43
Tabel 4.5	Hasil uji paired samples test	44
Tabel 4.6	hasil uji N-Gain	46

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	kerangka pikir	24
Gambar 2.2	Tafsiran Efektivitas N-Gain	37

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Lampiran 1 Validasi Instrumen	56
2.	Validasi Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	57
3.	Lampiran 2 Instrumen Penelitian	59
4.	Lembar Angkat Motivasi Belajar Siswa	60
5.	Rekapitulasi *pretest* dan *post test*	72
6.	Lampiran 3 Persuratan	73
7.	Surat keterangan perbaikan Ujian Proposal	74
8.	Lembar koreksian Ujian Proposal	75
9.	Surat Keterangan Validator	76
10.	Surat Izin Penelitian	77
11.	Surat Keterangan selesai meneliti	78
12.	Dokumentasi	79
13.	Riwayat Hidup	81

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar,yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya.

Motivasi belajar menurut Uno (2016) terdiri dari dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor instrinsik berupa Hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan faktor ekstrinsik berupa penghargaan, kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif.

Mencapai motivasi belajar menurut Uno (2019:01) memberikan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseoarang untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksankan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseoarang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam pembelajaran tematik, motivasi mempunyai peranan utama dalam proses pembelajaran baik bagi pendidik dan peserta didik. Pemahaman guru terhadap motivasi belajar yang dimiliki peserta didik sangat penting guna menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar salah satu wujud yang menumbuhkan tekad dalam jiwa, sehingga siswa dapat terpacu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang menyenangkan saat praktik pembelajaran, akan memicu dorongan motivasi dalam pembelajarannya. Kejadian nyata di lapangan yakni sekolah sering kali dijumpai perilaku kurang baik dari siswa, yakni perilaku malas, membolos saat mata pelajaran dimulai, dan perilaku tidak menyenangkan lain. Endang Titik Lestari (2020).

Pentingnya memperhatikan gaya belajar siswa merupakan suatu keharusan bagi guru kepada peserta didik, di mana gaya belajar merupakan sekumpulan cara penerimaan informasi baru berkaitan dengan bentuk proses yang harus dilalui peserta didik, sehingga mendapatkan dan mampu memahami hal yang bersifat baru, baik informasi atau pengetahuan lain dalam kegiatan pembelajaran. Adapun gaya belajar merupakan gagasan, konsep, data dan informasi lain. Gaya belajar pada peserta didik pun tentu tidak sama dalam setiap kelas, ada yang dengan cara visual

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

yakni di kemas dalam pembelajaran dengan penyungguhan gambar sebagai perantara pesan. Sebagian lagi dengan cara auditori, yaitu gaya belajar dengan menangkap informasi atau pengetahuan dengan cara mendengar sebagai penangkap pesan. Sementara yang lain mungkin lebih efektif menangkap informasi dari taktil, yaitu gaya belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, dan mengalami. Andri Priyatna (2013).

Saat ini, banyak siwa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat di lihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Solusi yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya sebuah media akan menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan minat belajar siswa. media pembelajaran yang dikatakan efektif apabila seorang guru menerapkan kepada peserta didik dengan pembelajaran berbasis multimedia (Park, 2022; Siregar et al., 2022).

Adanya penggunaan video interaktif seperti video youtube dalam menunjang proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi pada diri peserta didik. Dalam hal ini youtube dapat menjadi alternatif atau cara lain untuk mempelajari keterampilan dalam penayangan video sebagai media pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

dalam rangka peningkatan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik. Adapun pembelajaran yang berbasis video ini diperlukan penggunaan jaringan internet dengan aksebilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menampakkan berbagai interaksi pembelajaran. Ali Sadikin (2020).

Berikut adalah hasil observasi terhadap indikator motivasi belajar siswa yang dilakukan di SDN 24 Kalibone untuk kelas V menunjukkan motivasi belajar siswa yang rendah yaitu kurangnya hasrat dan keinginan siswa untuk belajar, kurangnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, kurangnya harapan dan cita-cita masa depan siswa, kurangnya penghargaan dalam belajar, kurangnya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dan lingkungan yang tidak kondusif sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa dapat dilihat dari beberapa aspek, dilihat dari interaksi antara guru dan siswa, dan kurangnya dorongan semangat motivasi siswa dalam proses belajar dikelas, sehingga siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa, penggunaan media pembelajaran di kelas V masih terlampau kurang maksimal dan kurang bervariatif, media yang digunakan cenderung hanya buku tema saja, dan siswa bosan di karenakan saat pembelajaran yang begitu monoton di kelas, hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat saja, hal ini menjadi dampak kebosanan bagi siswa, di mana siswa menjadi tidak semangat dalam belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

Banyak siswa yang sibuk sendiri, ada yang sibuk dengan teman sebangkunya, ada yang mengantuk, bahkan ada yang coret – coret buku dan menggambar sendiri. Hal ini tentu memicu ketidak efektivas belajar saat di kelas, siswa menjadi pasif saat belajar serta tidak adanya motivasi pada diri siswa di kelas. Selayaknya guru harus mengerti bagaimana gaya belajar pada siswa saat di kelas, agar ada kesesuaian antara gaya belajar dan penggunaan media pembelajaran, maka dari itu guru harus membuat media yang lebih kreatif dan sesuai dengan yang di butuhkan siswa.

Pada kelas V gaya belajar siswa mengarah ke jenis gaya kinestetik atau belajar yang melibatkan gerakan, di mana mereka sangat suka jika guru mengajak belajar dengan praktik langsung, dengan demikian guru harus kreatif dalam memilih jenis – jenis media pembelajaran yang mengarah pada gaya belajar siswa, dengan mengkombinasikan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa mampu menunjang motivasi belajar siswa sehingga peneliti ingin membandingkan dengan kelas V yang lainnya yang tidak menggunakan media pembelajaran youtube dalam pembelajaran ada tidaknya pengaruh yang diberikan oleh media tersebut.

Adapun untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas tersebut peneliti membagikan 2 kategori kelas yaitu kelas kontrol tepatnya kelas VA yang dijadikan kelas penelitian yang tidak diberikan perlakukan dengan menggunakan media youtube dalam pembelajaran yang bertujuan dapat diketahui motivasi belajar tanpa adanya media youtube sedangkan untuk kelas kontrol tepatnya kelas VB yang dijadikan kelas penelitian yang akan diberikan perlakuan dengan media youtube dalam pembelajaran yang memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh menggunakan media youtube terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Kalibone?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui bagaimana tingkat efektivitas dari penggunaan media youtube terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Kalibone.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan riset tambahan dalam kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, yakni melihat sejauh mana tingkat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis youtube serta penelitian ini diharapkan mampu dijadikan landasan bagi peneliti lain dalam melakukan pengembangan penelitian yang sejenis dalam rangka mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media youtube dalam kegiatan pembelajaran, terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Kalibone

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 24 Kalibone, yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

1) Dapat menjadi tambahan informasi yang bervariatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perolehan hasil belajar peserta didik.
2) Dapat meningkatkan rasa semangat belajar bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

1) Menambah kreativitas ide guru baik secara referensi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2) Menambah pemahaman guru dalam hal gaya belajar siswa dan penyesuaian penggunaan media saat pembelajaran berlangsung

c. Bagi Peneliti

1) Dapat digunakan sebagai komponen penyusunan karya ilmiah bertujuan untuk mengetahui tingkatan efektivitas penggunaan media youtube terhadap motivasi belajar siswa.
2) Dapat dijadikan bahan evaluasi sebagai bentuk pengalaman nyata bagi peneliti yang kelak akan terjun dalam dunia pendidikan yakni menjadi seorang guru/pendidik di tingkat sekolah dasar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimal semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Maka dapat diartikan media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau jembatan dalam kegiatan berkomunikasi antara komunikator dan komunikan. Secara singkat media pembelajaran adalah suatu alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. M. Miftah (2013).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Mengubah pendidikan formal, artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi fungsional praktis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

2. Membangkitkan motivasi belajar dalam hal motivasi ekstrinsik bagi siswa, karna penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian kepada siswa.
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka dengan media dapat memperjelas hal itu.
4. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu siswa. Daya ingin tahu perlu adanya dorongan agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui media pembelajaran.

Media juga berfungsi dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk kemasan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. Dalam situasi ini tujuan yang telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan yang telah diberikan, bahan atau material telah disusun dengan rapi, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan.

c. Peranan Media Pembelajaran

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara umum untuk memberikan dukungan supplementer secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang di rancang dengan baik dapat meningkatkan dan memajukan pembelajaran serta memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada masing - masing guru. Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal terutama perkembangan teknologi, secara umum media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis, yaitu media audio, media visual,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

dan media audio visual. Penelitian kali ini mengarah pada media audio visual. Media yang di bahas pada penelitian ini berfokus pada media audio visual. M. Miftah (2013).

2. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Audio visual adalah gabungan dari audio dan visual. Audio merupakan suara yang dapat didengar, sedangkan visual adalah yang dapat dilihat. Maka audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indra mata dan indra pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Joni Purwono, dkk. (2014).

Ada beberapa macam media audio visual yakni audio visual gerak, dan audio visual diam.

a. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, karna mencakup penglihatan, Gerakan dan pendengaran, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Contoh media audio visual gerak yaitu televisi, video tape, dan film bergerak.

b. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang hanya menampilkan suara dan gambar diam, contohnya film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan cetak suara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

2. Fungsi Media Audio Visual

Media audio visual pada umumnya berfungsi untuk alat bantu memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar. Alat bantu itu dapat memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah suatu konsep yang abstrak menjadi konkrit, menyederhanakan teori yang kompleks, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Rizki Ananda (2017).

Salah satu media audio visual yakni media youtube yang di dalamnya mencakup seperti video pembelajaran. Video pembelajaran yang termuat di dalam media youtube mampu membantu proses pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya.

3. Media Video Youtube

1. Pengertian Media Video Youtube

Youtube merupakan suatu situs media digital yang bisa di tonton, di download, diupload, bahkan di bagikan ke seluruh penjuru negeri. Youtube merupakan salah satu situs sosial media di kalangan masyarakat yang terkenal dalam menggunakannya. Kalangan masyarakat yang menggunakan youtube baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, dan mendengarkan lagu atau menonton tutorial. Fransiska Timoria Samosir, dkk. (2018).

Youtube adalah sebuah situs web video berbagi, yang cukup terkenal dimana para pengguna dapat mengunggah, menonton, dan berbagi klip secara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

gratis. Salah satu layanan dari google ini, menyediakan penggunanya untuk mengunggah video dan bisa di lihat oleh pengguna lain dari seluruh dunia secara gratis. Bisa dikatakan youtube adalah situs sosial paling lengkap dan variatif dengan video yang populer di dunia internet.

2. Karakteristik Media Video Youtube

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Dapat dilihat dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang diliput, dan bisa juga dilihat dari kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh indra. Dalam hal ini karakteristik dilihat dari segi langkupannya yaitu:

a. Durasi tidak terbatas dalam mengunggah video. Salah satu yang membedakan youtube dengan beberapa aplikasi lain yang memiliki Batasan durasi maksimal.
b. Sistem pengamanan yang terlampau akurat. Youtube membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung sara, ilegal, dan akan memberikan konfirmasi sebelum mengunggah video.
c. Berbayar. Pada saat ini banyak yang memanfaatkan youtube sebagai ladang penghasilan, dimana youtube memberikan honoranium jika mampu memenuhi syarat yang telah ditetapkan oleh pihak youtube
d. System offline. Youtube mempunyai fitur dimana pengguna dapat menonton video secara offline, dimana pengguna harus terlebih dahulu mengunduh video yang akan di lihat nantinya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

e. Tersedia editor sederhana. Pada saat ingin mengunggah video, pengguna akan ditunjukan fitur mengedit video, fitur yang di tunjukan yaitu untuk memotong video, dan menambah efek pada video. Fatty Faiqah, dkk. (2016)

3. Kegunaan Media Youtube

Youtube dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dimana peserta didik dapat belajar pada materi – materi pembelajaran yang sudah di upload oleh pendidik sehingga dapat dimanfaatkan belajar jarak jauh dan memudahkan pembelajaran pada saat ini. Youtube dapat menampilkan berbagai macam konten video yang sangat beragam contohnya seperti film pendek, klip film, blog video, video Pendidikan, tergantung pembuat atau creator dari pemilik akun youtube.

4. Kelebihan Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Youtube juga sering di jadikan sebagai platform alternatif dalam media pembelajaran, di mana kita bisa memanfaatkan media youtube pada saat proses pembelajaran dengan kelebihan yang di miliki oleh media youtube. Februesty Maya Lestari (2021).

Beberapa kelebihan youtube sebagai media pembelajaran, yakni:

a. Informatif

Youtube mampu memberikan informasi bahkan berbagai perkembangan ilmu dan teknologi yang ada pada saat ini.

b. Cost effective

Youtube dapat di pergunakan secara gratis dengan data internet.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. pendekatan kuantitatif dapat di artikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai peneliti untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik (2015). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali sehingga penelitian ini digolongkan kedalaman penelitian *Quaisi Experimental Design*. Design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sugiyono (2016).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quaisi Experimental. Quaisi Experimental* adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi hubungan sebab-akibat antara variabel tanpa menggunakan pengacakan (randomization) dalam penugasan subjek ke kelompok eksperimen atau kontrol.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu simbol pada objek data yang mempunyai nilai dari populasi penelitian, simbol pada objek data atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti untuk dapat di pelajari dan kemudian dilanjutkan dengan penarikan sebuah kesimpulan di akhir penelitian. Arfatin Nurrahmah, dkk. (2021)

1. Variabel Bebas

   Variabel bebas disebut Independent variabel yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lalinya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah medial pembelajaran yang berupa media youtube yang akan memengaruhi sehingga menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan medial video youtube, misalnya chanel youtube Proko yang membahas tentang tutorial seni yaitu bagaimana cara menggambar yang baik dan benar.

2. Variabel Terikat

   Variabel terikat pada penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa. Indikator motivasi belajar, hasrat dan keinginan untuk berhasil, harapan cita-cita kedepan, penghargaan dalam belajar, keinginan yang menarik dalam belajar, lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang dapat belajar dengan baik dan kebutuhan dalam belajar atau dorongan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimental* untuk mengungkap kemungkinan hubungan sebab akibat dengan memakai satu atau lebih tindakan atau cara peneliti dalam menciptakan kondisi perlakuan kepada siswa. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai salah satu metode peneliti untuk mengungkap pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dengan metode *Quasi Eksperimental* serta alat ukur berupa *pretest posstest design*, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok sebagai sampel yang digunakan secara acak, kemudian akan diuji dengan pemberian pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok lain sebagai kontrol. Sugiyono (2018).

Desain ini melibatkan satu kelas, yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi treatment, yaitu tidak menggunakan media youtube. Sedangkan kelompok eksperimen yaitu kelas yang diberi treatment, yaitu dengan menggunakan media youtube. Pada pendekatan ini, dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan sama-sama diberikan pretest, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan ataupun tindakan tertentu, yakni penggunaan medial youtube dalam pembelajaran, dan dilanjutkan dengan pemberian post test. Adapun rancangan lanjutan dapat dilihat pada desain bagan berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

Gambar 2.2 Desain penelitian *pretest post test design*

Tahap	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Awal		
Pretest	Diukur (Y1)	Diukur (Y3)
Perlakuan	Diberi perlakuana (X)	Tidak diberi perlakuan
Akhir		
Posttest		

Keterangan:

Y1: Keadaan awal kelompok eksperimen

Y2: Keadaan akhir kelompok eksperimen

X: Pemberian perlakuan

Y3: Keadaan awal kelompok control

Y4: Keadaan akhir kelompok control

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 24 Kalibone beralamat Jl. Karaeng Barasa Kalibone, Kel. Bonto Langkasa Kec. Minassatene Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan Mei tahun ajaran 2024/2025.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek dalam penelitian, apabila peneliti ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Semua anggota kelompok di sini maksudnya adalah semua anggota kelompok siswa pada kelas V SDN 24 Kalibone.

Tabel 3.1 Populasi siswa SDN 24 Kalibone

Kelas	Jumlah Siswa
I	24
II A	21
II B	21
III	33
IV	26
V	**35**
VI	36
Total	192

2. Sampel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi atau bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat diwakili populasinya. Sandu Siyoto (2015). Sampel yang akan diambil yaitu kelas V yang berjumlah 35 orang, dan akan dikelompokkan kedalam 2 kelompok yaitu kelompok V-A yang berjumlah 17 orang dan kelompok V-B yang berjumlah 18 orang.

Untuk menentukan sampel mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan sehingga menjadi unit populasi wajib memiliki peluang untuk ikut sebagai unit sampel, dan kedua dipandang sebagai penduga populasinya atau sebagian populasi dalam bentuk kecil.

Penelitian ini melibatkan sampel kelas 5 SDN 24 Kalibone yang berjumlah 35. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, desain penelitian ini menggunakan satu kelompok pretest-posttest, artinya kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum perlakuan dan kemudian diberikan posttest setelah perlakuan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian,sedangkan data dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian. Beberapa jenis instrumen yang dapat digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 35 siswa kelas V di SDN 24 Kalibone mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif, dan statistik Inferesial. data diperoleh dari lembar angket penggunaan media video youtube dan nilai *pre-test* diperoleh sebelum mendapat perlakuan dan nilai *post-test* diperoleh setelah mendapatkan perlakuan

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media YouTube dalam pembelajaran kelas V SDN 24 Kalibone efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, dan memahami materi lebih baik melalui video edukasi. Namun, beberapa siswa terganggu oleh kebiasaan menonton konten hiburan, dan kendala teknis seperti internet yang tidak stabil menjadi tantangan. Secara umum, YouTube dapat menjadi media pembelajaran yang efektif jika digunakan secara terarah dan terencana.

Sebelum melakukan pretest dan *posttest* pada kelas V dengan melakukan uji coba soal pretest dan *post test* pada siswa kelas V. Penggunaan media video youtube dalam kegiatan pembelajaran tema l : “Organ Gerak Hewan Dan Manusia”,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

sub tema 2: “Manusia dan Lingkungan”, pada pembelajaran peneliti mengambil data (*pretest*, memberikan treatment, dan *posttest*) dengan membagikan angket kepada siswa kelas V dengan menggunakan media dan tidak menggunakan media youtube kemudian hasilnya diolah dengan aplikasi SPSS versi 24 for windows. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Pretest Dan Posttest

Kelas	**Tes Awal Pretest**			**Tes Awal Posttest**		
	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean
Eksperimen	75	57	66	75	66	70,5
Control	70	55	62,5	73	63	68

Berdasarkan Tabel pada kelas eksperimen untuk nilai *pretest* memperoleh nilai rata-rata 66 dengan kategori kriteria motivasi sedang dan pada saat *posstest* untuk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rataya itu 70,5 dengan kategori kriteria motivasi kuat dan untuk kelas kontrol untuk nilai *pretest* memperoleh nilai rata-rata yaitu 62,5 dengan kategori kriteria motivasi sedang dan pada saat *posttest* untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata ya itu 68 dengan kategori kriteria motivasi masih sedang.

1. Analisis Data

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data *pretest* dan *postest* eksperimen dan juga kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29 for windows. dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi > α = 0,05 maka kedua kelas dikatakan berdistribusi normal, dan jika nilai siknifikansi = 0,05 maka kedua kelas antara kelas dikatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	Df	Sig.
Pretest	1.00	.950	11	.641
	2.00	.934	11	.451
Posttest	1.00	.938	11	.494
	2.00	.853	11	.547

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat diketahui bahwa data awal atau *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai siknifikansi 0.641. dan *post test* kelas kontrol kelas kontrol memperoleh nilai siknifikansi 0.494. dan pretest kelas eksperimen memperoleh nilai siknifikansi 0.451. dan *post test* kelas kontrol kelas eksperimen memperoleh nilai siknifikansi 0.547.

Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikan > α = 0,05 maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *pretest* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen masing – masing > 0,05 maka dapat disimpulka kedua kelas berdistribusi normal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas homogen atau tidak yaitu antara eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas yang akan diujikan sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 29 for windows. Dengan kriteria pengujian apabila nilai signifiknsi > 0,05 maka data bersifat homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.676	1	20	.210
	Based on Median	1.357	1	20	.258
	Based on Median and with adjusted df	1.357	1	19.820	.258
	Based on trimmed mean	1.702	1	20	.207
posttest	Based on Mean	.008	1	20	.929
	Based on Median	.035	1	20	.853
	Based on Median and with adjusted df	.035	1	19.145	.853
	Based on trimmed mean	.002	1	20	.966

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data tersebut adalah 0,210 sesuai dengan interpretasi penarikan kesimpulan jika nilai signifikansi > 0,05, maka Ha diterima, artinya data berasal dari populasi yang Homogen. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 atau nilai sig 0,210 > 0,05 yang artinya data bersifat homogen maka disimpulkan bahwa kedua kelas antara kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji N – Gain

Efektivitas media youtube dalam pembelajaran dapat dilihat menggunakan perhitungan *N-Gain* yang diambil dari data motivasi belajar. Adapun perolehan *N-Gain* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata-Rata N-Gain (%)	Kriteria
Kontrol	53	Kurang efektif
Eksperimen	65	Cukup efektif

Berdasarkan table 4.6 diatas maka dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media youtube memperoleh rata-rata 65 yang termasuk dalam tafsiran efektifitas N-Gain yaitu cukup efektif. Sedangkan rata-rata N-Gain kelas control dengan pembelajaran tanpa menggunakan media youtube yaitu 53 yang termasuk dalam tafsiran efektifitas yakni kurang efektif. Hal tersebut menunjukan bahwa materi IPS tentang kenampakan alam dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

menggunakan media youtube lebih efektif dari pada pembelajaran materi IPS tentang kenampakan alam tanpa menggunakan media youtube.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian di kelas V SDN 24 Kalibone untuk mengetahui efektivitas penggunaan media youtube terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Kalibone. Peneliti menggunakan instrument angket soal *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Instrument angket yang diberikan 15 pertanyaan yang kemudian peneliti melakukan uji validasi dan uji realibilitas bentuk pertanyaan *pretest* dan *posttest*

Instrument pernyataan *pretest* dan *posttest* di uji coba pada peserta didik kelas V SDN 24 Kalibone. Pengujian instrument soal *pretest* dan *posttest* menggunakan *pearson product moment* berbantu aplikasi SPSS versi 29 for windows. Dengan aturan penentuan jika nilai signifikan > 0,05 maka instrument soal *pretest* dan *posttest* tersebut valid. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka instrument soal *pretest* dan *posttest* tersebut tidak valid. Hasil pengujian validitas instrument soal *pretest* dan *posttest* terdaoat 15 butir soal yang dikatakan valid untuk hasil uji validitas instrument soal *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran 5 uji validitas.

Selanjutnya data dianalisis dengan uji normalitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui data dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan berbantu aplikasi SPSS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada rana kognitif dilihat dari hasil rata-rata presentase N-Gain kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa penggunaan media youtube yang digunakan pada mata Pelajaran IPS materi kenampakan alam pada siswa kelas V SDN 24 Kalibone dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

B. Saran

a. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran ini dapat di jadikan referensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan mdia pembelajaran ini dapat lebih dioptimalkan sehingga siswa jauh lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa yang hasil belajarnya sudah tercapai harus lebih pertahankan atau bahkan di tingkatkan dan hendaknya siswa juga tetap aktif dalam pembelajaran, baik itu dalam pembelajaran bahasa indonesia ataukah pembelajaran lainnya dengan media yang berbeda

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

c. Penelitian Lebih Lanjut

Penelitian dapat dilakukan dengan memasukkan variabel moderasi atau mediasi, seperti tingkat literasi digital siswa, waktu penggunaan youtube. Selain itu, studi komparatif dapat dilakukan untuk membandingkan evektifitas youtube dengan media sosial lain, seperti tiktok dalam meningkatkan motivasi belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Muhid, Dona Nurhidayat, 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Window*, Sidoarjo: Zifatama Jawara

Aliwar. 2008. *Media Pembelajaran*, Cv. Shadra.

Ananda, Rizki. 2017. *"Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD negeri 016 bangkinang kota"*, dalam jurnal Basicedu, 1.

Djamaluddin, Ahdad dan Wardana. 2019, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, CV. Kaaffah Learning Center

Faiqah, Fatty. dkk. 2016. *"Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram", dalam Jurnal Komunikasi* KAREBA, 5.

Februesty Maya Lestari, "*Pemanfaatan Media Sosial Berbasis Youtube Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Masa Pandemi Covid-19*". Dalam jurnal Elementary Education Vol.1 No.1, 2021

Fuchran. 2004. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

Harahap, F. (2021). *"Penggunaan Media YouTube dalam Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar".*

Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan*.

Iwan Hermawan, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Methode*, Jakarta: Hidayatul Quran Kuningan,

Kholifah, Nur. & Bangun Sutrisno, Bangun. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Sidoarjo: Media Ilmu.

Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Sleman*: Budi Utama.

M.Miftah. 2013. *"Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa"*, dalam jurnal Kwangsan, 1

Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Muklis, Mohamad. 2012. *"Pembelajaran Tematik"*, dalam jurnal Fenomena, 4.

Nurrahmah, Arfatin, dkk., 2021. *Pengantar Statistika* 1, Bandung: Media Sains Indonesia.

Rohmat, M., & Nurhayati, N. (2020). *"Pengaruh Penggunaan Media Sosial YouTube terhadap Motivasi Belajar Siswa di S ekolah Dasar".*

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian. Penerbit KBM Indonesia.*

Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ

RIWAYA T HIDUP



SULTAN, Dilahirkan di Kabupaten Pangkep tepatnya di Pulau Sailus pada hari selasa tanggal 09 September 2000. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan suami istri dari Bapak Sudi dan Ibu Pati. Peneliti ini menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar SD Negeri 06 Sailus Besar di Kecamatan Liukang Tangaya Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2014. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Satap Liukang Tangaya dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 18 Pangkep dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/eSWSEqfzW8IGRy-wRcYaMQ