

SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *YOUTUBE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMKN NURUL ISLAM SEKARBELA KOTA MATARAM

Muhamad Adhar[1], Muzakkir[2]
Universitas Pendidikan Mandalika
*Email: Muzakkir@undikma.ac.id. adharmoh2024@gmail.com
Submit: 18-07-2025; Revised: 20-07-2025; Accepted: 22-07-2025; Published: 23-07-2025

ABSTRAK

Permasalahan mengenai minat belajar peserta didik di dalam kelas telah menjadi salah satu isu sentral dalam dunia pendidikan selama satu dekade terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *youtube* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram pada tahun ajaran 2023/2024, khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK Nurul Islam, sedangkan sampel yang diambil sebanyak 29 siswa, terdiri dari 13 perempuan dan 16 laki-laki. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket sebagai metode utama, serta dokumentasi dan observasi sebagai metode pelengkap. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik *Chi-Square*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Chi-Square* sebesar 11,71, sedangkan nilai *Chi-Square* pada tabel dengan derajat kebebasan (df) 4 dan taraf signifikansi 5% adalah 9,488. Dengan demikian, nilai *Chi-Square* analisis lebih besar dari nilai *Chi-Square* tabel (11,71 > 9,488). Hal ini berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci
Media pembelajaran, aplikasi *YouTube*, minat belajar



SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

ABSTRACT

The issue of students' learning interest in the classroom has become a central concern in the field of education over the past decade. This study aims to determine the effect of using YouTube as a learning medium on increasing the learning interest of Grade X students at SMK Nurul Islam Sekarbela, Mataram City, in the 2023/2024 academic year, particularly in the subject of Basic Design. This research is a quantitative study using an experimental method with a pre-test and post-test design. The population of the study consists of all Grade X students at SMK Nurul Islam, while the sample comprises 29 students, consisting of 13 females and 16 males. Data were collected through questionnaires as the primary method, along with documentation and observation as supporting methods. Data analysis was performed using the Chi-Square statistical test. The results of the analysis showed a Chi-Square value of 11.71, while the Chi-Square value in the table with a degree of freedom (df) = 4 and a 5% significance level is 9.488. Thus, the calculated Chi-Square value is greater than the table value (11.71 > 9.488). This indicates that the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted, which states that there is a significant effect of using YouTube as a learning medium on students' interest in learning Graphic Design in Grade X at SMK Nurul Islam Sekarbela, Mataram City, during the 2023/2024 academic year.

Keywords
Learning media, *YouTube* application, interest in learning

.



SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas, karena secara umum membantu guru dalam memperjelas pesan yang hendak disampaikan dalam materi pembelajaran (Moto, 2019). Lebih lanjut, Moto (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran turut memudahkan guru dalam menarik minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar sangat krusial untuk menentukan efektivitas proses tersebut. Namun, guru juga dituntut memiliki kemampuan dalam memilih dan memilah media pembelajaran yang relevan bagi peserta didik dan materi yang akan disampaikan, sehingga kegiatan belajar mengajar memiliki makna bagi peserta didik dan tidak hanya menjadi kegiatan formalitas semata.

Salah satu media yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah *YouTube*, sebuah aplikasi yang berisi berbagai macam video, termasuk video tutorial dan materi pembelajaran. *YouTube* merupakan salah satu media sosial yang memungkinkan siapa saja mengunggah berbagai video untuk keperluan tertentu (Shoufan & Mohamed, (2022). Menurut Shoufan dan Mohamed, (2022), aplikasi ini dapat membantu organisasi profesional, guru, dan peserta didik dalam memperkaya materi pembelajaran yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya monoton berupa pemberian materi secara lisan oleh guru di depan kelas, tetapi juga mengandung elemen audio visual yang dapat didengar dan dilihat langsung oleh siswa. Selain itu, siswa memiliki kebebasan untuk melakukan eksplorasi terhadap materi yang disajikan guru melalui *YouTube* agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat dicerna lebih mendalam.

Keterbatasan ruang dan waktu di dalam kelas membuat pemanfaatan media pembelajaran *YouTube* menjadi pilihan yang menjanjikan dalam menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran (Julianingsih & Widayanti, 2021). Menurut Lestari (2013), penggunaan *YouTub*e sebagai sumber belajar dan media pembelajaran sangat relevan bagi siswa di era digital saat ini. Dalam konteks penelitian ini, peneliti mengambil sampel pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nurul Islam Sekarbela, Kota Mataram. Peneliti ingin melihat bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *YouTube* berpengaruh terhadap proses belajar dan ketercapaian hasil belajar. Pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran Dasar Desain Grafis dinilai efektif karena di dalamnya terdapat berbagai video tutorial yang dapat digunakan.

Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan senang dalam belajar, partisipasi aktif, kecenderungan untuk memperhatikan serta daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif, kemauan belajar yang terus meningkat, kenyamanan saat belajar, serta kapasitas dalam mengambil keputusan terkait proses belajar yang dijalani (Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, 2020). Minat belajar yang rendah terhadap sesuatu yang dipaksakan tidak akan menghasilkan hasil yang baik. Rasa suka dan keterikatan dalam melakukan aktivitas belajar tanpa paksaan dari orang lain sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar. Agar memperoleh hasil yang diinginkan dalam belajar, harus ada minat. Jika minat belajar tinggi, maka siswa akan aktif dan sungguh-sungguh mengikuti kegiatan belajar serta berupaya mencapai tujuan pembelajaran (Reski, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Nurul Islam Sekarbela, pembelajaran mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X dilaksanakan di ruang kelas dan laboratorium komputer, di mana setiap siswa difasilitasi satu perangkat komputer yang langsung terhubung dengan jaringan internet. Selama proses pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku atau media cetak lainnya, menjelaskan sekaligus mempraktikkan materi dengan bantuan proyektor. Penyampaian pembelajaran masih bersifat satu arah (monoton), sehingga siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan guru dan terasa membosankan. Selama jam pelajaran, terkadang siswa sibuk dengan komputer masing-masing, ada yang bermain game *online*, *chatting*, atau membuka video *YouTube* yang tidak berkaitan dengan mata pelajaran yang berlangsung, memanfaatkan fasilitas komputer dan jaringan yang disediakan sekolah. Selain itu, kurangnya perhatian guru dalam mengawasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung menyebabkan ketidaktahuan apakah siswa benar-benar memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mempraktikkan materi yang diajarkan atau mencari kebutuhan lain selama pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil siswa kelas X SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024 sebagai populasi penelitian. Dalam praktik pembelajaran Dasar Desain Grafis, siswa diberikan media berupa perangkat komputer yang terhubung langsung dengan jaringan internet untuk memudahkan pencarian referensi atau kebutuhan selama pembelajaran. Peneliti tertarik mengambil judul "Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *youtube* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024." Berdasarkan kebiasaan siswa yang cenderung bosan dan sibuk sendiri karena guru hanya menjelaskan di depan serta masih menggunakan media belajar konvensional, siswa lebih memilih membuka *YouTube* dan menonton video. Oleh karena itu, peneliti yang juga sebagai pendidik mata pelajaran Dasar Desain Grafis berupaya pemanfaatan *YouTube* sebagai alternatif dan tambahan media ajar konvensional.



SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN:3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak, pandang, dan dengar, termasuk teknologi perangkat keras.Menurut Hamka (2018), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu, berupa fisik maupun nonfisik, yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat diterima secara utuh oleh peserta didik serta menarik minat mereka untuk belajar lebih lanjut.Menurut Fitriana (2018), media pembelajaran adalah alat atau sarana penunjang yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Setiap proses pembelajaran memerlukan media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berikut adalah perbaikan paragraf Anda sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar:Salah satu komponen dalam komposisi pembelajaran adalah media, yang memiliki peranan dan manfaat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2019:23), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu:Memotivasi minat atau tindakanUntuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan melalui teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah dapat menumbuhkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak.Menyajikan informasiMedia pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.Memberi instruksi Media berfungsi untuk tujuan instruksi, di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik secara mental maupun melalui aktivitas nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis sesuai dengan prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Ajar *YouTube*

Berikut adalah perbaikan paragraf Anda sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar:Menurut Wigati (2014:2), kelebihan media ajar



SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

YouTube dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, potensial, karena *YouTube* merupakan situs paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai tambah terhadap pendidikan. Kedua, praktis, karena *YouTube* mudah digunakan dan dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk siswa dan guru. Ketiga, informatif, karena *YouTube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dan lain sebagainya. Keempat, interaktif, karena *YouTube* memfasilitasi pengguna untuk berdiskusi, melakukan tanya jawab, bahkan mereview video pembelajaran. Kelima, mudah dibagikan, karena *YouTube* menyediakan fasilitas link HTML dan kode *embed* video pembelajaran yang dapat dibagikan di jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, serta *blog* atau *website.* Keenam, ekonomis, karena *YouTube* dapat diakses secara gratis oleh semua kalangan.Sementara itu, menurut Ramadhani (2013), kekurangan media ajar *YouTube* dalam pembelajaran meliputi beberapa hal. Pertama, terdapat konten yang tidak pantas ditonton oleh pengguna di bawah usia 18 tahun, sehingga kurang layak diperlihatkan kepada anak-anak. Kedua, kolom komentar sering memuat ujaran kebencian. Ketiga, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk mengunduh dan memutar video. Keempat, adanya informasi hoax atau berita yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.Meskipun demikian, *YouTube* tetap menjadi salah satu alternatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik dapat mengeksplorasi sendiri hal-hal yang berkaitan dengan materi Dasar Desain sehingga mereka memiliki ruang untuk membangun pemahaman secara mandiri.

4. Minat Belajar

Minat belajar pada dasarnya merupakan penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang dimiliki. Menurut Djaali (2013), minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Belajar adalah suatu proses alami untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui kegiatan belajar mengajar.Menurut Lee *et al.* (2011), minat belajar adalah preferensi pribadi terkait pembelajaran, yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang dapat menimbulkan emosi kuat, seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona, serta meningkatkan proses kognitif (Kpolovie *et al*., 2014). Slameto (2010) menyatakan bahwa minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa dan dapat diekspresikan sebagai pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dibandingkan hal lainnya, yang termanifestasi melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu subjek cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang muncul karena adanya kebutuhan tertentu. Minat belajar sangat penting bagi siswa, karena



SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

dengan memiliki minat belajar, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dan hal ini akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapai.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Nugroho *et al*., (2020), minat belajar seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berbeda-beda. Sebagaimana dijelaskan oleh Jahja (2010), minat terdiri dari dua faktor, yaitu kebutuhan fisik, sosial, dan egoistis yang dimiliki seseorang serta pengalaman yang dialaminya. Pengalaman merupakan dukungan dari lingkungan yang diperoleh ketika siswa berinteraksi dengan lingkungan, baik melalui proses belajar maupun latihan. Selain itu, Taufani (2008) dan Mashudi (2018) berpendapat bahwa terdapat tiga faktor yang mendasari timbulnya minat, yaitu: Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan yang berasal dari individu itu sendiri sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu guna memenuhinya. Misalnya, dorongan makan menimbulkan minat untuk mencari makanan. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor yang mendorong seseorang melakukan suatu aktivitas agar diterima dan diakui oleh lingkungannya.Serta faktor emosional, yaitu faktor yang berkaitan erat dengan emosi karena emosi selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya.

6. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010:180), indikator minat belajar adalah sebagai berikut:Perasaan senangApabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya adalah senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan, dan hadir saat pelajaran berlangsung.Keterlibatan siswaKetertarikan seseorang terhadap suatu objek mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan yang berhubungan dengan objek tersebut. Contohnya adalah aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.Ketertarikan berhubungan dengan dorongan siswa terhadap suatu benda, orang, kegiatan, atau pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya adalah antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak menunda mengerjakan tugas dari guru.Perhatian siswaMinat dan perhatian merupakan dua hal yang sering dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari. Perhatian siswa merupakan konsentrasi terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan hal-hal lain. Jika siswa memiliki minat pada objek tertentu, maka secara otomatis siswa akan memperhatikan objek tersebut. Contohnya adalah mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat

SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

untuk mengukur pengaruh penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafik kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela, Kota Mataram, Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun Rumus *pretest-posttest* tersebut dapat dilihat pada tebel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Rumus *pretest-posttest*

Sampel	*Pre-test*	Tindakan	*Pos-test*
E	O1	X	O2

Keterangan:
E : Eksperimen (Pemanfaatan *YouTube*)
O1 : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada eksperimen satu X: Tindakan.
O2 : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada eksperimen satu

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik sebagai sumber data utama dan melakukan dokumentasi dan observasi sebagai upaya tambahan dalam melengkapi data yang dirasa kurang. Angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik melalui peamanfaatan skala likert. Adapun pilihan-pilihan dalam pernyataan tersebut dapat dilihat pada tebel 1.2 di bawah ini:

Tabel 1.2 Tabel skala *likert*

No.	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang setuju	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Data dari hasil pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik *Chi-Square.Adapun* rumus *chi-Square* kuadrat sebagai berikut:

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

(Sumber. Sugiyono, 2018)

Keterangan:
X^2 = Nilai *Chi-Kuadrat*
Fo = Frekuensi Observasi
fe = Frekuensi Harapan



SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas X. Angket awal diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *YouTube*, dengan tujuan untuk mengetahui sikap awal siswa terhadap minat belajar pada mata pelajaran Desain Grafis. Setelah pemberian angket awal, langkah selanjutnya adalah pemberian materi pembelajaran berupa video tutorial desain grafis yang disampaikan melalui *platform YouTube*.

Hasil dari analisis data menggunakan teknik uji statistik *Chi Square* menunjukkan nilai sebesar 11,71. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh antusiasme siswa selama proses belajar mengajar di kelas, yang menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan harapan.

Teknologi pendidikan merupakan metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah proses memperoleh pengetahuan secara praktis, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain di sekitarnya. Teknologi ini berperan sebagai salah satu sumber belajar. Dalam konteks pengembangan video tutorial desain grafis, teori-teori teknologi pendidikan memberikan landasan yang kuat dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu kawasan teknologi pendidikan, yaitu kawasan pengembangan.

Kawasan pengembangan dalam teknologi pendidikan merupakan ruang fisik maupun virtual yang berfungsi sebagai pusat pengembangan dan penerapan teknologi dalam pendidikan. Kawasan ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi, riset, dan pengembangan dalam penggunaan teknologi di dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2018:135). Dengan demikian, Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran yang telah diterapkan di SMK Nurul Islam Sekarbela memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, yang dapat dilihat dari data pada Tabel 4.5.

1. Perumusan Hipotesis
   Karena data dianalisis menggunakan teknik statistik, maka diperlukan perumusan hipotesis, baik hipotesis nihil (Ho) maupun hipotesis alternatif (Ha), sebagai berikut:
   - **Hipotesis Alternatif (Ha)**: *Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran YouTube sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024.*
   - **Hipotesis Nihil (Ho)**: *Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran YouTube sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024.*
2. Membuat Tabel Kerja
   Tabel 4.5 Tabel Kerja Untuk Pengujian Hipotesis Tentang Pengaruh Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa.

SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

Subjek	Jawaban					Total
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
Laki-Laki	115	163	82	33	7	400
Perempuan	89	162	38	30	6	325
Jumlah	204	325	117	63	13	725

Menentukan fe

$$fe = \frac{Total\ Baris\ X\ Jumlah\ Kolom}{Total\ Keseluruhan}$$

	Laki-laki	Perempuan
Sangat setuju	$fe = \frac{204\ X\ 400}{725} = 112{,}551$	$fe = \frac{204\ X\ 325}{725} = 91{,}448$
Setuju	$fe = \frac{325\ X\ 400}{725} = 175{,}310$	$fe = \frac{325\ X\ 325}{725} = 145{,}689$
Kurang setuju	$fe = \frac{117\ X\ 400}{725} = 64{,}551$	$fe = \frac{117\ X\ 325}{725} = 52{,}448$
Tidak setuju	$fe = \frac{63\ X\ 400}{725} = 34{,}758$	$fe = \frac{63\ X\ 325}{725} = 28{,}241$
Sangat tidak setuju	$fe = \frac{13\ X\ 400}{725} = 7{,}172$	$fe = \frac{13\ X\ 325}{725} = 5{,}827$

Berdasarkan table 4.5 kerja di atas, dapat diketahui cara menentukan frekuensi harapan siswa dengan membandingkannya terhadap frekuensi observasi yang diperoleh dari hasil perhitungan jumlah siswa yang memilih setiap kategori jawaban, yaitu: *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Kurang Setuju (KS)*, *Tidak Setuju (TS)*, dan *Sangat Tidak Setuju (STS)*.

Langkah pertama yang dilakukan adalah menghitung frekuensi observasi dari masing-masing pilihan jawaban berdasarkan data angket yang telah dikumpulkan. Setelah itu, dilakukan perhitungan frekuensi harapan *(expected frequency)*, yang merupakan nilai teoretis yang diharapkan muncul jika tidak ada pengaruh atau hubungan antara variabel yang diteliti.

3. Memasukkan Data ke Dalam Rumus

SAKTI: JURNAL INFORMASI TEHNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN: 3109-7324ÿ
Volume 1, No. 1, July 2025; Page, 1-15
Email: lp3msakti@gmail.com

Tabel 4.5 di atas, diketahui nilai yang telah didapat menggunakan rumus *Chi Square* Kuadrat. Untuk mengetahui hasil akhir dari analisis ini, digunakan rumus *Chi Kuadrat* sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

$$x^2 = 11{,}71$$

4. Menguji Hipotesis
   Sesuai dengan hasil perhitungan *Chi Square* yang diperoleh melalui analisis mendapat nilai = 11,71 sedangkan nilai *Chi Square* dalam tabel df (R-1) x (C-1) = (2-1) x (5-1) = 1x4 = 4 dengan taraf 5% dengan nilai krisis signifikan 0,05 sehingga menghasilkan = 9,488 dengan demikian bahwa *Chi Square* table (11,71>9,488). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Chi Kuadrat (*Chi-Square*), diperoleh nilai **X^2 hitung sebesar 11,71**. Sementara itu, berdasarkan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan tertentu, nilai **X^2 tabel adalah 9,488**. Karena **X^2 hitung > X^2 tabel** (11,71 > 9,488), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi *"Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran YouTube sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024"* **diterima**, sedangkan hipotesis nihil (Ho) yang berbunyi *"Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran YouTube sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024"* **ditolak**.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Deviana, Mustaji, dan Yermiandhoko (2021:114), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial desain grafis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat, motivasi, hasil belajar, dan efektivitas proses pembelajaran siswa dibandingkan sebelum menggunakan media tersebut. Selanjutnya, penelitian oleh Patrisia Gin, Hery Kresnadi, dan Dyoty A.V. Ghasya (2022:89) juga memperkuat hasil ini. Mereka menyatakan bahwa daya tarik suatu media pembelajaran ditinjau dari segi tampilan visual, motivasi, orisinalitas, serta daya rangsang terhadap rasa ingin tahu siswa. Konten berbasis video, khususnya tutorial, memiliki keunggulan dalam hal ini karena tampilannya yang menarik dan informatif. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *YouTube* sebagai media pembelajaran, khususnya dalam bentuk video tutorial, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini

menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Chi Kuadrat (*Chi-Square*), dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *YouTube* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan nilai X^2 hitung sebesar 11,71, yang lebih besar daripada nilai X^2 tabel sebesar 9,488 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, hasil penelitian ini dinyatakan **signifikan**.

Temuan ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang konstruktif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Namun demikian, penting untuk memperhatikan kesesuaian antara teknologi yang digunakan dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan.

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pengembangan proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis di tingkat Sekolah Menengah. Sebelumnya, metode pembelajaran yang diterapkan guru dinilai masih terlalu konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *YouTube* sebagai sarana penyampaian materi, terbukti terjadi peningkatan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran berbasis video, seperti *YouTube*, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

REKOMENDASI

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi selama proses penelitian ini berlangsung.

Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. SMK Nurul Islam Sekarbela Kota Mataram, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah, serta kepada seluruh guru dan staf yang telah memberikan bantuan selama proses pengumpulan data.
2. Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, yang telah memberikan informasi, dukungan, dan akses terhadap peserta didik sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.
3. Siswa kelas X SMK Nurul Islam Sekarbela, yang telah berpartisipasi secara aktif dalam pengisian angket serta kegiatan pembelajaran yang menjadi bagian dari penelitian ini.
4. Dosen pembimbing dan pihak institusi akademik, atas arahan, motivasi, dan koreksi yang sangat berharga dalam menyusun dan menyelesaikan laporan ini.

Penulis juga menyadari bahwa tanpa bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak, penelitian ini tidak dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

Alivah, W. S. (2022). *Pengaruh penggunaan media YouTube terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi di Sekolah Dasar Kecamatan Cibeunying Kaler* (Tesis Doktoral, FKIP UNPAS).

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi ala net generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.

Djaali. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Farid, C. S. (2017). *Pengaruh pemanfaatan program keagamaan pada YouTube terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Aqidah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tahun ajaran 2015–2016*. Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.

Fitriana, & Syifa, N. (2018). Pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi Asmaul Husna pada pembelajaran tematik. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

Hadis, A., & Nurhayati. (2010). *Manajemen mutu pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Hamka, R. (2018). *Pribadi dan martabat Buya Hamka*. Jakarta: PT Mizan Publika.

Jabbar, M. A., Kahar, F., & Wahyudin, W. (2022). Penggunaan media YouTube dalam meningkatkan keterampilan mendengar bahasa Arab kelas X MA Al-Ikhlas Labunti Raha Sulawesi Tenggara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, PT Rineka Cipta.

Jahja, Y. (2010). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.

Julianingsih, D., & Widayanti, E. (2021). Pengaruh penggunaan YouTube terhadap hasil belajar mahasiswa. *Sigma*.

Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education (IJHSSE)*.

Lee, Y., Chao, C., & Chen, C. (2011). The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes. *Global Journal of Engineering Education*.

Lestari, K. E., & Mokhammad, R. Y. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: Refika Aditama.

Lestari, & Renda. (2013). Penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*.

Margono, S. (2014). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mashudi, F. (2018). *Panduan praktis evaluasi dan supervisi bimbingan konseling*. Yogyakarta: Diva Press.

Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., ... & Aina, M. (2023). *Teknologi pendidikan*. Bandung: Sada Kurnia Pustaka.

Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42–46.

Nurdiansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*.

Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 88–89.

Priatna, T. (2017). *Prosedur penelitian pendidikan* (Nurhamzah, Ed.). Bandung: Insan Mandiri.

Ramadhani, C., & Wahyuningsih, F. (2013). Analisis materi YouTube Useful German with Chris sebagai bahan ajar keterampilan berbicara kelas XII semester 1. *E-Journal Laterne*.

Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.

Rivai. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Universitas Muhammadiyah Gresik*.

Rohman, J. N., & Husna, J. (2017). Situs YouTube sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi: Sebuah survei terhadap mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro angkatan 2013–2015. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*.

Setiawan. (2021). *Kemasan: Pengertian, fungsi, tujuan, jenis, syarat, bahan, daya tarik, etika*.

Shoufan, A., & Mohamed, F. (2022). YouTube dan pendidikan: Peninjauan lingkup. *IEEE Access*. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3225419

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syaiful, B., & Zain, A. (2014). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tahir, M. (2011). *Pengantar metodologi penelitian pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Taufani, L. (2008). *Minat: Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wigati, S., Rahmawati, D. S., & Widodo, S. A. (2014). Pengembangan YouTube pembelajaran berbasis Ki Hadjar Dewantara untuk materi integral di SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.