Jurnal Pendidikan dan Konseling
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2022
E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Meningkatan Hasil Belajar Menggunakan Video Pembelajaran Di Youtube Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII Multimedia SMK Negeri 9 Medan

Johnie Rogers Swanda Pasaribu
SMK NEGERI 9 MEDAN
Email: jrspasaribu@gmail.com

Abstrak

Pada era Pandemi Covid-19 saat ini tuntutan akan tatanan kehidupan baru menggeser perubahan sistem kinerja dari kinerja offline ke kinerja online. Pada dunia pendidikan Kebijakan pemerintah untuk mengadakan pembelajaran online pada saat pandemi telah memunculkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran online yang selama ini dilakukan dengan aplikasi Google Classroom dan zoom, namun banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dancenderung tidak dapat fokus ketika proses pembelajaran online berlangsung. Youtube adalah sebuah situs web berbagi video dan paling banyak disukai masyarakat.
Kata kunci: *Hasil Belajar, Youtube, Desain Media Interaktif, SMK*

Abstract

In the current era of the Covid-19 Pandemic, the demand for a new life order shifts changes in the performance system from offline performance to online performance. In the world of education, the government's policy to conduct online learning during the pandemic has raised various problems in the learning process. Online learning has been carried out using Google Classroom and zoom applications, but many students have difficulty in the learning process and tend not to be able to focus when the online learning process takes place. Youtube is a video sharing website and the most liked by the public.
Keywords: *Learning Outcomes, Youtube, Interactive Media Design, Vocational School*

PENDAHULUAN

Di awal Tahun 2020 dunia mulai dilanda Pandemi COVID-19, Covid 19 merupakan penyakit yang diakibatkan oleh Novel Coronavirus yang menular disengaja ataupun tidak disengaja. Di Indonesia penyakit ini terdeteksi pada Maret 2020. Pandemi Covid 19 telah menyebar ke seluruh wilayah Provinsi yang ada di Indonesia. Wilayah Sumatera Utara yang merupakan salah satu provinsi di Indonesia tidak luput dari Pandemi Covid 19, Demikian hal dengan Kota Medan yang merupakan Ibu kota dari Provinsi Sumatera juga dilanda pandemi Covid 19 dan Kota Medan merupak daerah yang berstatus zona merah, artinya peningkatan kasus yang tekena Covid 19 yang tinggi, Sehingga Kota Medan yang masuk ke kasus zona merah memerlukan protokol kesehatan yang lebih serius. Bermacam-macam usaha telah dilakukan dan Salah satu upaya yang dilakukan Pemerintah kota Medan untuk memutus keberlanjutan penyebaran Covid-19 yaitu dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan (physical distancing) dengan menutup tempat ibadah, dan tempat bisnis.

Pembatasan Interaksi masyarakat membuat sekolah yang sebelumnya menerapkan pembelajaran tatap muka berganti ke pembelajaran daring. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran

yang dilakukan dalam jaringan (online) tanpa tatap muka, pembelajaran yang juga menggunakan aplikasi (software) jejaring sosial. Adapaun sistem pembelajaran daring didukung beberapa aplikasi yang banyak kita temukan di Internet dan beberapa software masih gratis (freeware), ada beberapa aplikasi yang saat inisa sering digunakan untuk pembelajaran saat ini adalah Zoom, Google Classroom, Google Meet.

Beberapa aplikasi *(software)* yang banyak dipergunakan untuk pembelajaran daring adalah Google Classroom, Aplikasi google classroom digunakan untuk memberikan tugas atau quiz bagi peserta didik, aplikasi ini dapat menampilkan hasil skor yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes atau pekerjaan dari guru sementara aplikasi Zoom digunakan guru untuk bertatap muka serta berkomunikasi secara online dan guru juga dapat mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang Subyek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII MM 2 yaitu 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan Kuesioner dengan pengumpulan data yang dilakukan menggunakan google form.

Kuesioner terdiri dari daftar pertanyaan serta dibagikan dari google form agar diisi peserta didik lalu dikerjakan dan dikirim Kembali kepada peneliti, sedangkan Tes adalah pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik dari google form untuk dijawab sesuai pertanyaan. Tes yang dilakukan ini untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pelajaran Desin Media Interaktif.

Adapun Indikator suatu keberhasilan dari penelitian ini yaitu dengan adanya suatu peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Desain Media Interaktif, Dikatakan berhasil apabila ada peningkatan skor rata-rata yang didapatkan dari uji di refleksi awal menuju siklus I, berikutnya adalah dari siklus I dilanjutkan siklus II, Adapun nilai rata- rata terendah yaitu lebih besar atau sama dengan 75, yaitu nilai KKM (Nilai Ketuntasan Minimal).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal peneliti ini melaksanakan observasi di awal, dengan tujuan agar bisa dapat mengetahui atau mengenal kondisi belajar peserta didik, sebelum peneliti menjalankan atau menerapkan penggunaan video pembelajaran di youtube pada mata pelajaran desain media interaktif. Hal yang dilakukan adalah memerikasa kesiapan peserta didik, berikutnya peneliti mengabsensi peserta didik melalui aplikasi zoom, lalu peneliti membagikan slide presentasi dari powerpoin, berikutnya peneliti memulai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi zoom dan juga menggunakan aplikasi google classroom.

Pada saat pembelajaran daring terlihat peserta didik kurang bersemangat karena beberapa kendala antara lain, peserta didik yang belum siap seperti belum mandi, sinyal internet yang terputus dan berbagai hambatan lain yang membuat peserta didik kurang semangat belajar. Berikut ini adalah tabel hasil belajar Praksiklus Peserta didik

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Statistik	Nilai Hasil Belajar
Nilai Rata-rata	70
Jumlah Peserta didik	30
Peserta didik yang tuntas	17 orang (56,67%)

Berdasarkan tabel hasil belajar prasiklus diatas 17 orang peserta didik masih dibawah nilai KKM yang ditentukan sekolah, data ini menyatakan bahwa kemampuan peserta didik masih terlalu rendah.

Sebelum dilaksanakan siklus 1, maka pada kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah menyakinkan bahwa perangkat mengajar seperti silabu, rpp dan slide pembelajaran telah lengkap serta memastikan media yang akan digunakan saat mengajar. Pada siklus 1 ini peneliti menerapkan media pembelajaran di youtube serta ink video untuk dipelajari terlebih dahulu sebelum pelajaran di mata pelajaran Desain media interaktif dimulai. Siklus 1 ini dilakukan pada satu kali pertemuan yaitu 4x45 menit. Tes akan dilakukan apabila pembelajaran berakhir dengan durasi waktu 15 menit,, tes terdiri dari 5 pertanyaan, soal dikerjakan oleh Peserta didik melalui google form, setelah selesai mengerjakan pertanyaan berikutnya peneliti memberikan angket kepada peserta didik melaui google form yang langsung dikerjakan peserta didik.

Metode yang digunakan peneliti untuk penelitian yaitu metode pembelajaran *discovery learning,* Penelitian juga menggunakan pendekatan *saintific*. Pada awal pembelajaran Desain media interaktif peneliti menyapa seluruh Peserta didik lalu peneliti menanyakan ke peserta didik kepastian akan internet bisa terhubung dan memastikan kepada siswa bahwa suara bisa didengar dan gambar pada layar bisa kelihatan. Berikutnya dilaknaka doa sebelum pembelajaran dimulai. Berikutnya peneliti menyampaikan bahan ajar melalui zoom dengan membagikan file powerpoint, setelah itu peneliti bisa memutar video pembelajaran mata pelajaran Desain media interaktif yang sebelumnya telah diunggah di channel, setelah pembelajaran selesai dan video pembelajara, di youtube telah ditampilkan dan menyampaikan ke siswa bisa mengunduh dan melihat video pembelajara dimanapun dan kapanpun, berikutnya peneliti memberikan Lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai bahan untuk latihan bagi Peserta didik untuk m e n g u k u r pemahaman peserta didik terkait materi yang baru disampaikan. Setelah mengerjakan LKPD penelita dapat mengetahui bagian-bagian mana yang belum dipahami oleh Peserta didik, dan mereka bisa mendiskusikan Bersama peneliti (guru). Pada bagian penutup siklus ini, guru bisa mengajak Peserta didik agar bisa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari itu, kegiatan berikutnya di sesi ini adalah diakhiri dengan berdoa bersama, setelah itu maka berikutnya dengan menggunakan waktu 10 menit untuk menjawab soal tes siklus 1, berikut ini adalah tabel hasil belajar setelah siklus 1 selesai

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Siklus 1

No	Jumlah peserta didik	Nilai akhir peserta
1	12 peserta didik	(5/5) 100
2	8 peserta didik	(4/5) 80
3	4 peserta didik	(3/5) 60
4	3 peserta didik	(2/5) 50
5	3 peserta didik	(1/5) 40

Setelah dilakukan *post-tes* 1 telah didapatkan nilai hasil belajar Peserta didik pada pelajaran Desain media interaktif Tabel 2 ini menunjukkan bahwa 20 orang Peserta didik (66,67%) telah tuntas atau mencapai KKM. Dan 10 orang Peserta didik (33,33%) nilainya kurang dari nilai minimal KKM.. Nilai yang didapatkan ini akan dikelompokkan sesuai Pendekatan penilaian acuan patokan (PAP) dengan skala 5 yaitu nilai yang sangat tinggi, nilai tinggi, nilai sedang, nilai rendah dan nilay yang sangat renda. Dari hasil penelitian ini didapatkan 10 orang Peserta didik (33,33%) memiliki nilai kurang dari nilai KKM. Setelah peneliti melaksanakn *post-tes* 1 nilai hasil belajar Peserta didik dalam pelajaran Desain Media Interaktif telah diperoleh. Nilai tersebut kemudian dikategorikan dalam sesuai PAP skala 5 yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah, Rincian kelompok nilai adalah 12 peserta didik dengan nilai sangat tinggi , 8 orang Peserta didik dengan nilai tinggi, 4 orang Peserta didik dengan nilai sedang, 3 orang Peserta didik dengan nilai rendah dan 3 orang dengan nilai sangat rendah. Nilai rata-rata hasil belahar Desain Media Interaktif pada siklus 1 adalah 78,34 (tujuh puluh delapan koma tiga empat)

Kuesioner diberikan pada Peserta didik kelas XII MM 2 mata pelajaran Desain Media Interaktif tahun ajaran 2020/2021 kepada 30 Peserta didik, berhubung masih covid maka kuesioner yang dibagikan dalam bentuk google form, setelah Peserta didik selesai mengisi atau mengerjakan file kuesioner yang telah diberikan sebelumnya dengan tujuan untuk mengetahui respon Peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di youtube pada pelajaran Desain Media Interaktif. Peserta didik diberikan pertanyaan, kuesioner terdiri dari 10 buah pertanyaan terkait dengan respon Peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di youtube. Peserta didik diminta untuk memilih angka 5 yaitu kategori Sangat Setuju (SS), kategori setuju (S) dengan memilih angka 4, kategori Ragu-ragu (R) dengan memilih angka 3, kategori kurang setuju (KS) dengan memilih angka 2, kategori setuju (TS) dengan memilih angka 1. Berikut ini adalah tabel dari Hasil kuesioner pada siklus 1.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Siklus 1

Nomor	Banyaknya Peserta didik Skor %				
	1	2	3	4	5
1	1 (3,33%)	1 (3,33%)	2 (6,66%)	13 (43,33%)	13 (40%)
2	0	1 (3,33%)	2 (6,66%)	13 (43,33%)	14 (43%)
3	0	0	1 (3,33%)	14 (46,66%)	15 (43%)
4	0	0	0	14 (46,66%)	16 (46%)
5	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
6	0	0	0	12 (40%)	18 (60%)
7	0	0	0	11 (36%)	19 (63%)
8	0	0	0	10 (33%)	20 (66%)
9	0	0	0	8s (27%)	22 (73%)
10	0	0	0	5 (7%)	25 (83%)

Sesuai dengan Data yang ada pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat menyukai penggunaan media pembelajaran yang menggunakan Video Pembelajaran di *youtube dan* hal ini dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Desain Media Interaktif. Refleksi (gambaran) tindakan dari hasil siklus 1 ini bisa didapatkan dari hasil observasi, tes dan kuesioner. Pada sesi observasi, yaitu pada saat kegiatan pembentukan suatu kelompok , ada beberapa Peserta didik yang memiliki kemampuan yang kurang dan kurang percaya diri pada satu kelompok dengan peserta didik yang memiliki kemampuan yang lebih baik. Pengelompokan dilakukan saat pembelajaran menggunakan aplikasi zoom, Pada saat pembelajaran berlangsung setelah pembentukan kelompok, peserta didik melakukan diskusi didapatkan masih ada peserta didik yang tidak ingin memberikan laporan diskusinya. Keadaan yang didapatkan ini akan diubah, keadaan ini akan lebih ditingkatkan pada saat siklus ke 2 sehingga akan didapatkan peserta didik yang lebih aktif dalam kegiatan diskusi maupun kegiatan lainnnya pada pembelajaran Desain Media Interaktif. Dari hasil tes tersebut masih ada peserta didik yang memiliki nilai kurang dari KKM. Meskipun jika dibandingkan dengan nilai hasil belajar awal peserta didik pada siklus 1 ini telah didapatkan peningkatan hasil belajarnya, bagi peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dibawah KKM tersebut akan menjadi perhatikan khusus bagi peneliti. Berdasarkan hasil kuesioner masih ada beberapa peserta didik yang menyatakan kurang menarik dengan diterapkannya media pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di youtube dan juga belum bisa meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran Desain Media Interaktif dan ada 1 orang peserta didik yang menyatakan tidak setuju dilaksanakannya penggunaan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran di *youtube* untuk meningkatkan hasil belajarmya dalam pelajaran Desain Media Interaktif. Hal ini akan dilakukan sampai siklus ke 3.

Sebelum dilaksanakan siklus 2, yang dilakukan adalah mereflesi awal, pada bagian ini yaitu tahap awal siklus 2, peneliti melakukan refleksi dari hasil pelaksanaan siklus 1 melalui kegiatan observasi, tes dan dari hasil kuesioner dengan menerapkan pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran di youtube maka hasil belajar peserta didik di siklus 1 akan ditingkatkan di siklus ke 2. Pada siklus pertama didapatkan 10 peserta didik memiliki nilai kurang dari nilai KKM dan jika diperhatikan dari hasil observasi masih ada peserta didik yang kurang aktif dan tidak mau menyampaikan laporan hasil diskusinya.

Pada siklus 2 ini Peneliti kembali merancang suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran di youtube dengan durasi waktu 180 menit dan berikutnya yang akan dilakukan adalah dengan memberikan tes evaluasi pembelajaran di siklus 2 serta memberikan angket respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun cara memberikan tes masih sama saat dilakukan pada siklus 1, Adapun teknik pelaksanaan adalah ketika proses pembelajaran selesai maka peserta didik akan mengerjakan tes melalui *google form* dengan durasi waktu 20 menit dan 15 menit digunakan untuk mengisi atau megerjakan file angket di *google form* . Pada sesi perencanaan peneliti akan kembali mengalisis perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP yang diterapkan dengan model dan media pembelajaran yang diterapkan.

Dengan durasi waktu yang sama dengakan siklus 1, pelaksanaan pembelajara dilakukan selama 180 menit, maka berikutnya diberikan tes evaluasi agar bisa diketahui berapa jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan. Pemberian kuesioner digunakan untuk mengetahui berapa jumlah peserta didik yang berminat akan pembelajran yang sudah dilaksana peneliti atay guru yang mengajar. Pembelajaran yang dilakukan sama dengan yang ada di RPP, sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya dengan materi pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, Pada siklus 2 ini peserta didik terlebih dahulu diberikan *handout,* menampilkan powerpoint serta membagikan link video pembelajaran di youtube untuk bahan literasi. Pada kegiatan

praktik peserta didik akan diberikan kebebasan dalam hal memilih teman satu kelompok agar peserta didik merasa lebih nyaman dan menyenangkan dalam kelompoknya.

Tabel 4. Hasil Belajar peserta didik pada Siklus 2

No	Banyaknya peserta	Nilai akhir Peserta
1	10 orang	(4/4) 100
2	8 orang	(3/4) 90
3	7 orang	(2/4) 80
4	5 orang	(1/4) 60

Dari data pada tabel hasil belajar siklus 2 menyatakan bahwa pada siklus 2 ini nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus 1 rata-rata peserta didik kelas XII MM 2 adalah 66,67% dan pada siklus 2 rata-rata siswa menjadi 83,33%, Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mata pelajaran Desain Media Interaktif telah diatas nilai KKM. Dari data pada tabel diatas ada beberapa peserta didik yang nilainya kurang dari nilai KKM, peserta didik yang memiliki nilai kurang dari nilai KKM yand ditetapkan akan menjadi perhatian khusus pada saat melaksanakan siklus 3.

Pada siklus ke 2 ini Kuesioner diberikan seperti siklus 1, hal ini dilakukan agar dapat memperkuat data terkait umpan balik peserta didik pada penerapan media pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran di youtube, dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Desain Media Interaktif . Tidak ada perbedaan pertanyaan pada kuesioner di siklus 2 ini yaitu masih sama dengan siklus 1, peserta didik diberikan pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan terkait respon peserta didik terhadap penerapan penggunaan media pembelajaran di youtube. Peserta didik diminta untuk memilih angka 5 yaitu kategori Sangat Setuju (SS), kategori setuju (S) dengan memilih angka 4, kategori Ragu-ragu (R) dengan memilih angka 3, kategori kurang setuju (KS) dengan memilih angka 2, kategori setuju (TS) dengan memilih angka 1. Berikut ini adalah tabel dari Hasil kuesioner pada siklus 2.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Peserta didik pada Siklus 2

Nomor	Banyaknya Peserta didik Skor %				
	1	2	3	4	5
1	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
2	0	0	2 (6,66%)	12 (40%)	16 (46%)
3	0	0	1 (3,33%)	13 (43,33%)	16 (53,33%)
4	0	0	0	14 (46,66%)	16 (46%)
5	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
6	0	0	1 (3,33%)	13 (43,33%)	16 (53,33%)
7	0	1 (3,33%)	0	13 (43,33%)	16 (53,33%)
8	0	0	0	14 (46,66%)	16 (53,33%)

9	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
10	0	0	0	12 (40%)	18 (60%)

Tabel Hasil Kuesioner Siklus 2 menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik memilih opsi ragu, tidak ada juga peserta didik yang memilih kurang setuju, dan tidak setuju. Hal Ini membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran di youtube sangat disukai oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Desain Media Interaktif

Siklus 3

Sebelum dilaksanakan siklus 3, yang dilakukan adalah mereflesi awal, pada bagian ini yaitu tahap awal siklus 3, peneliti melakukan refleksi dari hasil pelaksanaan siklus 2 melalui kegiatan observasi, tes dan dari hasil kuesioner dengan menerapkan pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran di youtube maka hasil belajar peserta didik di siklus 2 akan ditingkatkan di siklus ke 3. Pada siklus ke 2 saat pelaksanaan pembelajaran masih terdapat peserta didik yang tidak begitu aktif untuk hasil diskusinya. Maka pada siklus ke 3 ini peneliti akan berupaya untuk lebih meningkatakn hasil belajar peserta didik karena masih ada 5 orang peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM pada siklus ke 2.

Sama halnya dengan siklus ke 2 pembelajaran menggunakan video pembelajaran di youtube akan diberikan tes evaluasi dan beriktunya peserta didik akan dibagikan file angket dalam bentuk google form yang berfungsi untuk mengetahui respon respon peserta didik terhadap proses pembelajaran. Pemberian tes pada sikus ke 3 memiliki sedikit perbedaan dengan siklus sebelumnya yaitu setelah peserta didik usai mengerjakan file LKPD kemudian peserta didik mengerjakan tes evaluasi dengan durasi waktu 20 menit untuk mengerjakan tes melalui google form, dan kegiatan terakhir adalah mengisi angket selama 10 menit. Pada sesi perencanaan peneliti akan kembali mengalisis perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP yang diterapkan dengan model dan media pembelajaran yang diterapkan.

Dengan durasi waktu 180 menit, yang sama dengan siklus 2, maka berikutnya diberikan tes evaluasi agar bisa diketahui berapa jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan. Pemberian kuesioner digunakan untuk mengetahui berapa jumlah peserta didik yang berminat akan pembelajran yang sudah dilaksana peneliti atay guru yang mengajar. Pembelajaran yang dilakukan sama dengan yang ada di RPP, sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya dengan materi pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, Pada siklus 2 ini peserta didik terlebih dahulu diberikan *handout,* menampilkan powerpoint serta membagikan link video pembelajaran di youtube untuk bahan literasi. Pada kegiatan praktik peserta didik akan diberikan kebebasan dalam hal memilih teman satu kelompok agar peserta didik merasa lebih nyaman dan menyenangkan dalam kelompoknya

Tabel 6. Hasil Belajar peserta didik Siklus 3

No	Banyaknya peserta	Skor/Nilai akhir
1	10 orang	(4/4) 100
2	10 orang	(3/4) 90
3	8 orang	(2/4) 80
4	2 orang	(1/4) 70

Pada tabel diatas bisa dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus 3 telah mengalami peningkatan. Sebanyak 10 orang peserta didik (33,33 %) mendapatkan nilai 100 dari nilai maksimal 100, dan 10 orang peserta didik (33,33 %) mendapatkan nilai 90, 8 orang peserta didik (26,66%) mendapatan nilai 80 dan 2 orang peserta didik (6.76%) masih dibawah KKM yaitu memperoleh skor 70, Sedangkan pada siklus 3 nilai rata-rata mata pelajaran Desain media interaktif adalah 89,33 (dibulatkan menjadi 89).

Pada siklus ke 3 ini Kuesioner diberikan seperti siklus 2, hal ini dilakukan agar dapat memperkuat data terkait umpan balik peserta didik pada penerapan media pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran di youtube, dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Desain Media Interaktif . Tidak ada perbedaan pertanyaan pada kuesioner di siklus 2 ini yaitu masih sama dengan siklus 1, peserta didik diberikan pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan terkait respon peserta didik terhadap penerapan penggunaan media pembelajaran di youtube. Peserta didik diminta untuk memilih angka 5 yaitu kategori Sangat Setuju (SS), kategori setuju (S) dengan memilih angka 4, kategori Ragu-ragu (R) dengan memilih angka 3, kategori kurang setuju (KS) dengan memilih angka 2, kategori setuju (TS) dengan memilih angka 1. Berikut ini adalah tabel dari Hasil kuesioner pada siklus 2.

Tabel 7. Hasil Kuesioner peserta didik Siklus 3

Nomor	Banyaknya Peserta didik Skor %				
	1	2	3	4	5
1	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
2	0	0	2 (6,66%)	12 (40%)	16 (46%)
3	0	0	1 (3,33%)	13 (43,33%)	16 (53,33%)
4	0	0	0	14 (46,66%)	16 (53,33%)
5	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
6	0	0	1 (3,33%)	13 (43,33%)	16 (53,33%)
7	0	0	0	14 (46,66%)	16 (53,33%)
8	0	0	0	14 (46,66%)	16 (53,33%)
9	0	0	0	13 (43,33%)	17 (56,66%)
10	0	0	0	14 (46,66%)	16 (53,34%)

Dari tabel datas dapat dikatakan bahwa Tidak ada peserta didik yang memilih opsi ragu dan yang memilih kurang setuju serta yang memilih tidak setuju, Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan Video Pembelajaran di youtube meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Desain Media Interaktif.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan seperti yang telah dinyatakan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Melalui penerapan Penggunaan video pembelajaran di youtube pada kelas XII M M 2 SMK Negeri 9 Medan Semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 telah ada peningkatan dari siklus 1 dilanjutkan ke siklus 2 dan terakhir siklus 3;
2. Melalui media pembelajaran di *youtube* dapat membangkitkan semangat belajar Peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih aktif karena semua Peserta didik diminta untuk mempersiapkan diri sebelum pelajaran dimulai sebagi bahan literasi yang mudah dipahami.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan. Sehingga Peserta didik dapat belajar dan mengakses media kapanpun. Hal tersebut akan membatu Peserta didik untuk media pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di youtube sangat disukai oleh Peserta didik untuk meningkatkan hail belajar dalam pelajaran Desain Media interaktif .

Dari hasil respon Peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di youtube Peserta didik menunjukkan respon yang baik (positif). Sesuai dengan data hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, antara lain:

1. Peningkatan hasil belajar pada pelajaran Desain Media Interaktif dapat ditingkatkan melalui media pelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di *youtube*;
2. Pembelajaran dengan Menggunakan Video Pembelajaran di *youtube* sangat tepat digunakan ketika pembelajaran dilaksankan dimasa pandemi seperti Pembelajaran Jarak Jauh.

DAFTAR PUSTAKA

COVID-19, S. T. (2020, September 28). Satgas Penanganan COVID-19. Diambil kembali dari Satuan Tugas Penanganan COVID-19: https://covid19.go.id/

DeWitt, D., Alias, N., Siraj, S., Yaakub, M. Y., Ayob, J., & Ishak, R. (2013). The potential of Youtube for teaching and learning in the performing arts. Procedia -Social and Behavioral Sciences, 103, 1118 -1126.

Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, *6*(1). pp. 40-60. ISSN 2302-2124

Kuswanto Joko, 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK. Innovation Journal of Curriculum and Education Technology 6 (2)

Lewandowski, M. (2015). Creating Virtual Classrooms (Using Google Hangouts) For Improving Language Competency. Language Issues: The ESOL Journal 26(1): 37-42.

Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi

Nariana, I. D. M. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe examples non examples berbantuan media gambar agar meningkatkan hasil belajar geografi. *Indonesian Journal of Educational Development*, *1*(2), 335-344. https://doi.org/10.5281/zenodo.4006320

Supardi dan Suhardjono. (2011). Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Andi Ofset

Widana, I. W., Sumandya, I. W., Sukendra, K., Sudiarsa, I. W. (2020). Analysis of conceptual understanding, digital literacy, motivation, divergent of thinking, and creativity on the teachers skills in preparing hots-based assessments. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems, 12*(8), 459-466, DOI: 10.5373/JARDCS/V12I8/20202612.

Wijayanto Sri Putut (2020. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Media Youtube (Podcast) dengan Metode Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh pada Materi Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Bandung. *Jurnal Guru Komputer.* http://ejournal.upi.edu/index.php/JGrKom