

Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Youtube Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 3 Palangkaraya

Effectiveness of Learning Using Youtube Basic Programming Subject Class X TKJ 1 at SMK Negeri 3 Palangkaraya

Sepriandani¹, Hendri², Muhammad Andi Setiawan^{3*}

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya¹, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Palangkaraya², Universitas Muhammadiyah Palangkaraya³

andisetiawan@umpr.ac.id

Abstract. *This study aims to: find out how the effectiveness of YOUTUBE in basic programming subjects for class X TKJ 1 in the current learning period at SMK Negeri 3 Palangkaraya.*

Data collection techniques in this study were observation, interviews, and documentation. Observations and interviews were conducted with 5 students of class X TKJ 1, 5 students, class teachers, and school principals.

The results of the study show that: (1) students already understand and understand in using Youtube and have no problems when using Youtube. (2) most students can understand and understand the material presented when learning to use Youtube. (3) most of the students really like and are comfortable when learning to use Youtube and are enthusiastic about participating in learning so that the learning objectives can be achieved.

Suggestions by researchers: (1) For school principals, it is hoped that they can be supervising teachers in the learning process. (2) Teachers are expected to be able to come up with creative and innovative ideas so that they are able to grow students' learning motivation so that it is always maintained and improved to support student learning activities to be more harmonious and effective. (3) For students, it is expected to be able to increase concentration and motivation during teaching and learning, because the material provided by the teacher needs to be digested and understood as knowledge that can be useful for a bright future.

Keywords: *Learning Effectiveness, YouTube, Basic Programming*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk : mengetahui bagaimanakah efektivitas YOUTUBE pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ 1 pada di masa pembelajaran sekarang di SMK Negeri 3 Palangkaraya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan kepada siswa kelas X TKJ 1 berjumlah 5 orang peserta didik, guru kelas, dan kepala sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) peserta didik sudah mengerti dan paham dalam menggunakan Youtube dan tidak memiliki kendala saat menggunakan Youtube. (2) peserta didik sebagian besar bisa mengerti dan paham materi yang disampaikan saat belajar menggunakan Youtube. (3) sebagian besar peserta didik sangat suka dan nyaman saat belajar menggunakan Youtube dan bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Saran oleh peneliti : (1) Bagi kepala sekolah diharapkan bisa menjadi supervisi bagi guru dalam proses pembelajaran. (2) Bagi guru diharapkan dapat memunculkan ide kreatif dan inovatif sehingga mampu menumuhkan motivasi belajar peserta didik agar selalu di pertahankan dan ditingkatkan untuk menunjang kegiatan belajar siswa agar lebih harmonis dan efektif. (3) Bagi peserta didik diharapkan untuk bisa meningkatkan konsentrasi dan motivasi pada saat belajar mengajar, karena materi yang diberikan oleh guru perlu dicerna dan dipahami sebagai pengetahuan yang bisa berguna buat masa dapan yang cerah.

Kata Kunci: **Efektivitas Pembelajaran, YouTube, Pemrograman Dasar**

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha membudayakan manusia atau memanusiakan manusia, pendidikan sangat strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan diperlukan guna meningkatkan mutu bangsa secara menyeluruh.(Christiana, 2013) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana demi mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya agar memiliki nilai spritual religius, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang sekiranya diperlukan dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menentukan berhasilnya tujuan pembangunan, karena sumber daya manusia merupakan aset yang sangat berperan untuk menggerakkan kegiatan pembangunan untuk masa yang akan datang (Nurhuda, 2022). Sebab tidak akan mungkin seorang manusia bisa mengelola sumber daya alam, mampu mengikuti kemajuan IPTEK, serta mampu ikut bersaing secara global, tanpa adanya sumber daya yang handal. Pada era globalisasi dewasa ini pendidikan menjadi sangat penting. Bekal pendidikan yang telah dimiliki suatu masyarakat akan berkembang secara baik, dan tidak dapat dipungkiri lagi masyarakat tersebut semakin berkualitas serta mampu bersaing secara kompetitif era persaingan yang semakin ketat dan keras dalam berbagai sudut aktivitas kehidupan (Indy, 2019).

Era globalisasi merupakan dimana era ini penggunaan teknologi menjadi mudah dan penggunaan teknologi menjadi daya Tarik suatu kemajuan Negara. Negara akan dikatakan maju jika Negara tersebut dapat memiliki tingkat penggunaan teknologi tinggi atau high teknologi (Raup, 2022). Kemajuan teknologi sendiri merupakan suatu yang tidak bisa di pungkiri untuk kehidupan manusia (Ngafifi, 2014). Karena pada perkembangan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan akan sains sosiety atau imu pengetahuan. Teknologi memberikan banyak manfaat kepada manusia dengan memudahkan urusan-urusan dalam kehidupan sehari-hari.

Tak seperti waktu dulu, Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan (Jumhana, 2021). Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar. Pada tahun 2022 ini penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan meningkat pesat di karenakan efek dari pandemi tahun tahun yang lalu, Pada kondisi pandemi saat lalu semua proses pembelajaran tatap muka tidak dilaksanakan dan diganti dengan melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring ini dilaksanakan menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai sarana pelaksanaan pembelajaran (Salsabila, 2023). Dimana pembelajaran sebelumnya menggunakan media pembelajaran yaitu SI-BAJAKAH dikarenakan keadaan sudah mulai normal atau new normal maka peserta didik sudah bisa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (Rosalinda, 2021), oleh karena itu media pembelajaran ini sudah tidak digunakan lagi.

Jadi untuk pembelajaran sekarang sudah mulai di laksanakan secara tatap muka secara total, tetapi pembelajaran yang di laksanakan tidak seperti dulu lagi, seperti yang kita tau bahwa sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara full day school artinya sekolah berlangsung 8 jam perhari dari senin sampai dengan jum'at mulai pukul 06.45 sampai 15.30 WIB, dengan durasi istirahat setiap 2 jam sekali. Tetapi untuk sekarang pembelajaran yang dilaksanakan tidak dilaksanakan full day school lagi di sebabkan masa pemulihan pandemi dan alasan kesehatan dan keamanan siswa siswi dalam belajar.

Thorn. W dalam buku Hujair A.H Sanaky (2013 : 208), mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu :

1. Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin.
2. Ada kandungan kognisi.

3. Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria diatas adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
4. Integrasi media, yaitu media itu harus bisa mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus di pelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.
5. Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan kriteria.
6. Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang di kembangkan harus memberikan pembelajaran yang di inginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

Oleh karena diharapkan media pembelajaran ini sebagai salah satu upaya untuk proses pembelajaran tetap berlangsung dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PEMROGRAMAN DASAR di SMK Negeri 3 Palangkaraya selama masa pemulihan ini guru yang bersangkutan menggunakan media pembelajaran YOUTUBE untuk mempermudah dalam menjelaskan dan meminimalisir waktu pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa bisa lebih cepat memahami dan bisa langsung melihat sendiri apa yang akan di pelajari. Media pembelajaran yang saat ini digunakan guru salah satunya adalah YOUTUBE. YOUTUBE ini adalah sebuah situs web berbagi vidio yang dibuat oleh tiga mantan karyawan paypal pada february 2005, situs vidio ini memungkinkan pengguna mengunggah, menono dan berbagi vidio. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengajar dan peserta didik bisa belajar mengajar dengan cara yang jauh lebih sederhana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena dalam penelitian ini berusaha mengungkapkan dan mendeskripsikan keadaan objek yang diteliti melalui data observasi, wawancara dan dokumen, kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan yang dapat berlaku secara umum. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK Negeri 3 Palangka Raya pada bulan November sampai dengan bulan Desember tahun ajaran 2021.

Alur penelitian pada penelitian kali ini peneliti melakukan observasi dan mencari data melalui wawancara dan dokumen baik berupa fisik maupun berupa informasi melalui beberapa website yang menampilkan data di lokasi penelitian tersebut. Data penelitian diperoleh dari lembar kerja peserta didik berupa tulisan pada mata pelajaran pemrograman dasar yang diperoleh dari guru kelas. Data penelitian juga diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumen. Sumber data penelitian ini yaitu peserta didik kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik yang menggunakan Youtube dalam pembelajaran pemrograman dasar. Sedangkan pada bagian lain, peneliti menemukan data tentang nilai hasil ujian peserta didik dari tahun ke tahun pada sekolah yang menjadi fokus lokasi penelitian. Dalam penelitian kualitatif, Teknik analisis data lebih banyak dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data (Rijali 2018) . Tahapan dalam penelitian kualitatif adalah tahapan memasuki lapangan dengan grand tour & minitour question, analisis datanya dengan analisis domain. Tahap kedua adalah menentukan fokus, Teknik

pengumpulan data dengan *minitour question*, analisis data dilakukan dengan analisis taksonomi. Selanjutnya pada tahap *selection*, pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan struktural, analisis data dengan analisis komponensial. Setelah analisis komponensial dilanjutkan analisis tema. Reduksi data merupakan data yang berupa hasil catatan dari hasil observasi penelitian di lapangan sedangkan penyajian data adalah informasi tersusun yang digunakan untuk pengambilan kesimpulan dan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi covid-19 telah mengubah dunia pendidikan mulai dari proses pembelajaran, dimana biasanya dilakukan secara *fullday school* dan sekarang akibat dari dampak pandemi covid-19 peserta didik harus melaksanakan pembelajaran selama setengah hari saja di karenakan masih dalam masa pemulihan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka dapat dinyatakan bahwa Pembelajaran Menggunakan Youtube efektif pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ 1 Di SMK Negeri 3 Palangkaraya hal ini didukung dengan temuan penelitian sebagai berikut :

1. Kemudahan navigasi

Program multimedia pembelajaran dibuat sederhana sehingga pengguna dapat mudah mengoperasikan tanpa harus belajar menyeluruh mengenai media dan komputer. Kemudahan navigasi dalam memproseskan Youtube ternyata tidak ada kendala, tetapi yang jadi kendala peserta didik dalam mengoperasikan adalah kendala teknis yang mana ini tidak ada keterkaitannya dengan navigasi, seperti sinyal. Jadi kesimpulannya, peserta didik dapat dengan mudah mengoperasikan Youtube dan peserta didik tidak mengalami kendala dalam navigasi Youtube, yang mana diperkuat dengan yang dikatakan oleh guru atau pendidik mereka.

2. Kandungan kognisi

Dalam produk multimedia pembelajaran harus mengandung materi pembelajaran yang jelas agar pengguna atau peserta didik dapat memahami isi materi yang diberikan. Kandungan kognisi Youtube sudah cukup jelas bagi peserta didik yang di wawancarai, tetapi jika ada materi yang belum dipahami atau tidak jelas mereka akan mengulangi vidio tersebut. Kesimpulan yang di dapat bahwa materi yang diberikan melalui Youtube sudah cukup jelas dan dapat di pahami oleh peserta didik, karena para guru berpedoman pada kurikulum.

3. Pengetahuan dan presentasi informasi

Kriteria ini digunakan dallam penilaian isi multimedia pembelajaran apakah sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Materi berupa vidio pembelajaran yang diberikan sudah cukup sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena guru disana mengikuti pedoman dari kurikulum. Dan juga peserta didik puas karena bisa belajar dengan nyaman menggunakan Youtube ini.

Kesimpulan yang di dapat bahwa vidio yang diberikan melalui Youtube sudah memenuhi kebutuhan peserta didik, hal ini di perkuat karena Youtube ini sesuai dengan kurikulum yang sekarang.

4. Integrasi media

Kriteria ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran harus mengintegrasikan antara aspek keterampilan dan pengetahuan. Pada pembelajaran ini peserta didik juga diberikan materi berupa vidio pembelajaran yaitu berupa materi dan cara mempraktekannya melalui sebuah vidio. Kesimpulan yang dapat di ambil Youtube ini sudah mengintegrasikan antara aspek keterampilan dan pengetahuan yang mana dapat dilihat pemberian materi vidio yang akan sebagai contoh keterampilan apa yang akan mereka pelajari dan praktikan.

5. Artistik dan estetika

Kriteria ini mengharuskan multimedia pembelajaran yang diberikan mempunyai tampilan yang artistik sehingga menarik bagi peserta didik dan memiliki estetika yang baik. Untuk tampilan Youtube sendiri sudah sangat bagus, berwarna dan sudah cukup sederhana dengan banyak sekali fitur yang ada di dalam nya begitu juga dengan vidionya, ada banyak vidio pembelajaran yang menyenangkan dan bisa membuat peserat didik nyaman dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kesimpulan dari kriteria ini adalah tampilan Youtube dapat menarik perhatian peserta didik karena terdapat vidio-vidio pembelajaran yang menyenangkan dan itu bisa membuat mereka termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

6. Fungsi secara keseluruhan

Multimedia pembelajaran yang dibuat haruslah memberi pelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Sehingga setelah menggunakan multimedia peserta didik merasa telah mempelajari sesuatu. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, peserta didik dapat belajar dengan baik dan dapat mempelajari sesuatu dengan menggunakan media pembelajaran Youtube. Jadi hasil dari pembahasan enam indikator tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Youtube dapat dikatakan sudah efektif karena sudah memenuhi semua indikator tersebut. Demikian pembahasan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang “Efektivitas pembelajaran menggunakan Youtube mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 3 Palangkaraya” dan dihubungkan dengan penelitian terdahulu yang kemudian di bandingkan hasil dan persamaan penelitian tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Palangkaraya tentang Efektifitas Pembelajaran

Menggunakan Youtube Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ 1 Di SMK Negeri 3 Palangkaraya maka dapat disimpulkan :

1. Kemudahan navigasi

Program multimedia pembelajaran dibuat sederhana sehingga pengguna dapat mudah mengoperasikan tanpa harus belajar menyeluruh mengenai media dan komputer. Kemudahan navigasi dalam memproseskan Youtube ternyata tidak ada kendala, tetapi yang jadi kendala peserta didik dalam mengoperasikan adalah kendala teknis yang mana ini tidak ada keterkaitannya dengan navigasi, seperti sinyal.

2. Kandungan kognisi

Dalam produk multimedia pembelajaran harus mengandung materi pembelajaran yang jelas agar pengguna atau peserta didik dapat memahami isi materi yang diberikan. Kandungan kognisi di Youtube sudah cukup jelas bagi peserta didik yang di wawancarai, tetapi jika ada materi yang belum dipahami atau tidak jelas mereka akan mengulangi video tersebut.

3. Pengetahuan dan presentasi informasi

Kriteria ini digunakan dalam penilaian isi multimedia pembelajaran apakah sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Materi berupa video pembelajaran yang diberikan sudah cukup sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena guru disana mengikuti pedoman dari kurikulum. Dan juga peserta didik puas karena bisa belajar dengan nyaman menggunakan Youtube ini.

4. Integrasi media

Kriteria ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran harus mengintegrasikan antara aspek keterampilan dan pengetahuan. Pada pembelajaran ini peserta didik juga diberikan materi berupa video pembelajaran yaitu berupa materi dan cara mempraktekannya melalui sebuah video.

5. Artistik dan estetika

Kriteria ini mengharuskan multimedia pembelajaran yang diberikan mempunyai tampilan yang artistik sehingga menarik bagi peserta didik dan memiliki estetika yang baik. Untuk tampilan Youtube sendiri sudah sangat bagus, berwarna dan sudah cukup sederhana dengan banyak sekali fitur yang ada di dalamnya begitu juga dengan videonya, ada banyak video pembelajaran yang menyenangkan dan bisa membuat peserta didik nyaman dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

6. Fungsi secara keseluruhan

Multimedia pembelajaran yang dibuat haruslah memberi pelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Sehingga setelah menggunakan multimedia peserta didik merasa telah mempelajari sesuatu.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, peserta didik dapat belajar dengan baik dan dapat mempelajari sesuatu dengan menggunakan media pembelajaran Youtube.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Muhammad Alif Kurniawan. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, **1**(1), 48–56. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.195>
- Cristiana, E (2013). Pendidikan yang Memanusiakan Manusia. *Binus Journal Publishing*, **4**(1) <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3450>
- Indi, Ryan. Waani, J. Fonny. Kandowangko. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara **12**(4)
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, **10**(1), 48-52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Jumhana, Chepy. Sumali, achmad (2022). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan Untuk Guru Dan Para Siswa Smpn 13 Di Tangerang Selat. *Jurnal lokabmas kreatif* **2**(3) <http://dx.doi.org/10.32493/jlkkkk.v2i3.p65-73.14332>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perpektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan Dondasi Dan Aplikasi* **2**(1) <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor-Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan. *Dirasah : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, **5**(2), 127 - 137. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.406>
- Raup, A. ., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. . (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, **5**(9), 3258-3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, **17**(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Salsabila, U., Insani, A., Mustofa, H., Kalma, M., & Iqbal Wibisono, M. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, **11**(1), 79-88. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.6173>