

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **BAB II**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Sekolah Menengah Kejuruan**

###### **a. Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan**

Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2012 Pasal 1 Ayat 15 menyatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari hasil belajar SMP, MTs, atau bentuk lain yang setara dengan SMP atau Mts. Pemahaman mengenai sekolah menengah kejuruan telah dikemukakan oleh beberapa ahli, salah satunya oleh Tri Atmadji (2013: 87) yang menyatakan bahwa “Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang memberikan bekal berbagai pengetahuan, keterampilan dan pengetahuan kepada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik mampu melakukan pekerjaan tertentu yang dibutuhkan, baik bagi dirinya, dunia kerja, maupun pembangunan bangsanya”. Hal serupa juga disampaikan oleh Dwi Jatmiko (2013:2) yang menyatakan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang berpotensi untuk mempersiapkan SDM yang dapat terserap oleh dunia kerja karena materi teori dan praktik yang bersifat aplikatif telah diberikan sejak pertama masuk SMK, dengan harapan lulusan SMK memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan akan dunia kerja. Pendapat di atas juga diperkuat oleh Calhoun (1982:22) yang menyatakan bahwa :

“Vocational education is concerned with preparing people for work and with improving the training potential of the labor force. It covers any forms of education, training, or retraining designed to prepare people to enter or to continue in employment in a recognized occupation”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa pendidikan kejuruan berfokus untuk mempersiapkan seseorang agar bekerja sesuai dengan kompetensi keahlian. Hal itu meliputi pembelajaran teori maupun pelatihan praktik yang dirancang agar seseorang tersebut siap memasuki dunia kerja yang akan dihadapi. Beberapa pengertian dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah menengah yang mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi keahlian tertentu, sehingga diharapkan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat memenuhi kebutuhan akan dunia kerja ataupun membuka lapangan kerja secara mandiri.

#### b. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang tercantum dalam Pasal 15 Sistem Pendidikan Nasional Indonesia menyatakan bahwa “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang keahlian tertentu”. Tujuan pendidikan kejuruan terdiri dari dua yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum merupakan bagian dari sistem pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) yang terdiri dari 4 point penting, antarlain: (1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara

yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab; (3) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia; (4) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup, dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

Selain itu, yang dimaksud tujuan khusus merupakan subsistem dari sistem pendidikan nasional sebagai sasaran utama dalam pendidikan kejuruan, yang meliputi (1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang di pilihnya; (2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; (4) Membekali peserta didik dengan kompetensi- kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Rupert Evans (dalam Yanuar, Hadi, 2013:) juga merumuskan bahwa pendidikan kejuruan memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja, (2) Meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu, (3) Mendorong motivasi belajar terus. Dengan demikian, sekolah kejuruan merupakan lembaga yang

menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi di bidang keahlian tertentu sehingga siap memasuki maupun membuka lapangan kerja baru.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang sengaja menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi keahlian secara profesional, serta membekali peserta didik sesuai dengan bidang keahlian tertentu. Selain itu, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) juga diharapkan mampu memasuki dunia kerja, mampu memilih karier dan berkompetisi serta mampu membuka lapangan kerja dengan berwirausaha secara mandiri dimasa yang akan datang.

## **2. Pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Gagne dan Briggs (1979:10) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan: “A learning event involves several internal processes, each of which may be influenced by the external factors of instructions”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan pembelajaran merupakan suatu peristiwa yang melibatkan beberapa proses internal, yang masing-masing dapat dipengaruhi oleh faktor pengajaran eksternal. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Winkel (1996:365) yang menyatakan bahwa tindakan instruksional yang bertujuan mengatur kondisi-kondisi eksternal harus mampu dilakukan oleh guru sebagai pengelola kegiatan belajar peserta didik. Usaha dalam menciptakan kondisi eksternal tersebut dapat direalisasikan dengan pemberian instruksi. Dalam rangka pemberian instruksi semua kejadian eksternal dipilih, diatur

dan diciptakan dengan sadar, supaya berperan positif, dengan demikian kejadian-kejadian eksternal menjadi persyaratan diluar subyek belajar. Instruksi tidak harus guru yang memberikan karena pada dasarnya peserta didik juga mampu memberikan instruksi tersebut kepada diri sendiri. Dalam rangka proses belajar disekolah instruksi tersebut diberikan guru terlebih terhadap peserta didik yang belum mampu memberikan instruksi kepada diri sendiri. Berdasarkan pendapat di atas, dapat didefinisikan bahwa pembelajaran adalah suatu peristiwa yang melibatkan proses internal untuk menciptakan dan mengelola kondisi-kondisi eksternal yang terjadi dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

Pernyataan yang sedikit berbeda disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006:157) yang merumuskan bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan peserta didik dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Hal tersebut diperkuat dengan Undang- Undang No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan tenaga pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kondisi yang sengaja diciptakan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Proses belajar tersebut meliputi proses interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, sarana prasarana, bahan ajar dan lain sebagainya sehingga tercipta kondisi belajar yang baik.

Pengertian di atas merupakan pengertian pembelajaran dalam lingkup pendidikan secara umum sedangkan pembelajaran kejuruan memiliki pengertian dalam lingkup yang lebih spesifik. Hal itu disampaikan Nolker dan Schoenfeld (1983:27) bahwa pembelajaran yang berlangsung dalam lingkup pendidikan kejuruan harus memungkinkan peserta didik menangani tugas-tugas yang khas untuk bidang kejuruannya, begitu pula menanggulangi persoalan-persoalan dalam kenyataan bidang profesinya. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) akan diajarkan materi-materi yang sesuai dan berkesinambungan dengan apa yang dibutuhkan oleh dunia kerja sebagai bahan ajarnya. Selain itu, diperlukan ketrampilan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Berkaitan dengan hal itu, strategi, model, pendekatan, dan juga teknik tertentu juga harus diperhatikan dalam menunjang proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja pada bidang keahlian tertentu dan dunia kerja mendapatkan tenaga kerja yang terampil sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri. Selain itu, pendidikan kejuruan juga berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan kepribadian, akhlak mulia, dan ketrampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan ketrampilan.

Charles Proser dalam Santi Utami (2015:425) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan kejuruan lebih efisien apabila disediakan lingkungan belajar yang sesuai dengan semisal replika dari lingkungan dimana mereka kelak akan bekerja dan latihan kejuruan yang efektif hanya dapat diberikan jika tugas-tugas yang diberikan didalam latihan memiliki operasional, dengan peralatan yang sama dan dengan mesin-mesin yang sama dengan yang akan digunakan di dalam kerjanya kelak.

Tujuan utama sekolah menengah kejuruan sebagai produsen tenaga-tenaga ahli sesuai dengan program dan bidang keahlian yang dipersiapkan sebagai tenaga kerja profesional di dunia kerja atau industri. Hal ini dimaksudkan untuk mennaggulangi peningkatan angka pengangguran oleh orang-orang yang tidak mempunyai pengetahuan tentang gambaran di dunia kerja ataupun tentang apa yang dibutuhkan oleh dunia kerja dan tidak mempunyai ketrampilan untuk menjawab permasalahan tersebut. Pengadaan Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut, karena pada pembelajaran di SMK akan diajarkan materi- materi yang sesuai dan berkesinambungan dengan apa yang dibutuhkan oleh dunia kerja sebagai bahan ajarnya.

Hal mendasar dalam penyiapan lulusan pendidikan menengah kejuruan adalah tuntutan sikap profesional pada suatu pekerjaan tetentu. Pendapat dari Djojonegoro dalam Putut Hargiyarto (2015:350) bahwa karteristik yang menonjol dari tuntutan tersebut adalah penyiapan anak didik masuk lapangan kerja sesuai kebutuhan dunia kerja berupa penguasaan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan dunia kerja.

## b. Prinsip- prinsip Pembelajaran SMK

Prinsip pembelajaran digunakan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Atwi Suparman (2014:23) dengan mengadopsi pemikiran Fillbeck yang dinyatakan sebagai berikut:

(1) *Repeat response* merupakan respon–respon baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari pemberian respon yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respons yang benar dari siswa; siswa harus aktif membuat respons, tidak hanya duduk diam dan mendengarkan saja.

(2) Kontrol perilaku merupakan kontrol yang tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sebelum pelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat juga penggunaan berbagai metode dan media agar dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar;

(3) Replika DUDI yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar kepada siswa yang melibatkan tanda-tanda atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata. Penyajian isi pembelajaran juga perlu diperkaya dengan penggunaan berbagai contoh penerapan apa yang telah dipelajarinya. Penyajian isi pembelajaran perlu menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar,



diagram film, rekaman radio/video, komputer, serta berbagai metode pembelajaran seperti simulasi, dramatisasi dan lain sebagainya;

(4) Fisik pembelajar atau situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran, antara lain dengan menunjukkan apa yang dikuasainya dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana prosedur yang harus diikuti atau kegiatan yang harus dilakukan siswa agar mencapai tujuan pembelajar dan sebagainya;

(5) Fisik media merupakan sarana untuk kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi yang kompleks kepada siswa seperti model, realia, film, program video, komputer, drama, demonstrasi, dan lain-lain.

Selain prinsip-prinsip pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas, ada prinsip yang perlu dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut dikemukakan Gagne (dalam Siregar dan Nara, 2010:14) sebagai berikut: (1) Menarik perhatian (*gaining attention*) hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau komplek. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru sebagai pelengkap dalam pembelajaran. Keberagaman media yang disesuaikan dengan kemampuan guru dapat dimanfaatkan dalam menumbuhkan minat peserta didik agar mengikuti pembelajaran dengan baik; (2) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting*

*the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan. Penyampaian bahan pengajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode dan strategi pembelajaran agar informasi tersebut sampai ke peserta didik. Dengan demikian, hal yang perlu dilakukan guru adalah pentingnya kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran.

Seperti yang telah disampaikan di atas, dalam proses pembelajaran penggunaan prinsip-prinsip pembelajaran sangat diperlukan. Hal itu dilakukan untuk mendukung keberlangsungan dalam proses belajar. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut tidak hanya diterapkan bagi peserta didik melainkan juga perlu dikuasai oleh guru/ tenaga pendidik. Prinsip pembelajaran bagi peserta didik meliputi respon, perilaku, dan situasi mental peserta didik sedangkan, guru harus mampu menguasai prinsip pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

### c. Keberhasilan Proses Pembelajaran

Sugihartono (2007: 114) menyatakan ciri-ciri pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa yaitu: Menyediakan pengalaman belajar dengan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, menyediakan berbagai alternatif (pengalaman yang telah dimiliki, menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, menintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistis dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit, mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial, serta yang terakhir memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis.

Sudjana (2013:57) mengemukakan bahwa komponen- komponen yang mempengaruhi keberhasilan pengajaran antarlain: tujuan pembelajaran, bahan pengajaran, kondisi siswa, dan kegiatan belajarnya, kondisi guru dan kegiatan mengajarnya, media atau alat pengajaran yang digunakan, teknik dan cara pelaksanaan penilaian. Adapun pendapat munadi dan rusman (2012: 124) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor fisiologis, faktor psikologis, faktor lingkungan, faktor instrumental. Faktor fisiologis meliputi keadaan fisik dan kesehatan, faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik. Faktor lingkungan meliputi suhu dan keadaan lingkungan, sedangkan faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dari pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor, kondisi guru, kondisi siswa, faktor lingkungan, media atau alat pengajaran yang digunakan, teknik dan cara pelaksanaan penilaian. Agar pembelajaran dikatakan berhasil, pembelajaran tersebut harus memberikan pengalaman belajar dengan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, mengkaitkan pembelajaran dengan situasi yang realistis dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit sesuai dengan kehidupan sehari- hari, serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Sebelum melangkah lebih jauh mengenai pengertian media pembelajaran, alangkah baiknya memahami terlebih dahulu pengertian tentang media. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman, et.al, (2003:6) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selaras dengan hal tersebut, Hamidjojo dan Latuheru (dalam Azhar Arsyad, 2011:4) juga mengemukakan hal yang sama, bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju. Berdasarkan pengertian di atas, Gerlach dan Ely (1980:241) juga mengemukakan definisi media secara rinci sebagai berikut:

“instructional media play a key role in the design and use of systematic instruction. A *medium*, broadly conceived, is any person, material, or event that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, sklills, and attitudes”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diartikan bahwa media meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam hal ini, guru, buku-buku pelajaran, dan lingkungan sekolah termasuk kedalam bentuk media. Namun dari pernyataan Gerlach dan Ely pengertian media lebih menekankan sebagai sarana grafis,

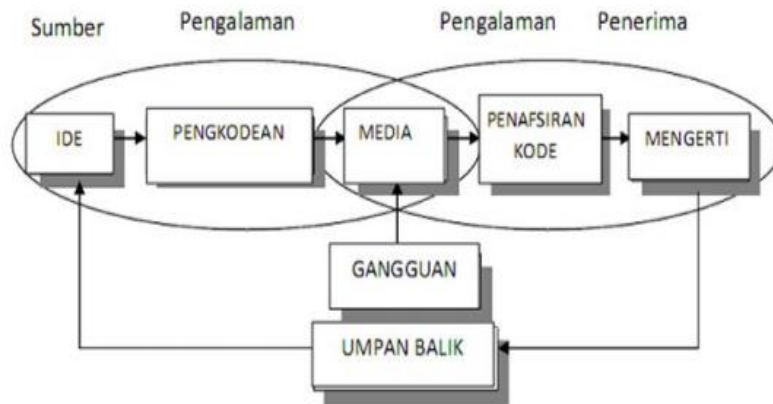
fotografi, elektronik, atau mekanik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli media di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur pesan yang akan menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses atau tindakan yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Maka dari itu, pengertian media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan yang digunakan untuk menarik minat, perhatian, dan pemikiran sehingga mampu membuat peserta didik belajar.

Pengertian di atas juga diperkuat oleh Daryanto (2013:6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) juga menjelaskan secara implisit mengenai media pembelajaran, yakni meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran atau pesan yang akan merangsang perhatian, minat,

dan pemikiran peserta didik. Segala sesuatu tersebut meliputi perangkat keras maupun lunak yang menjadi alat bantu komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keberadaan media dalam proses pembelajaran juga telah dijelaskan oleh Daryanto (2010:7). Hal tersebut dituangkan secara rinci dalam Bagan 1. dibawah ini.



Bagan 1. Keberadaan Media dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan Bagan 1. di atas dapat diartikan bahwa proses belajar mengajar hakekatnya merupakan proses komunikasi, penyampaian pesan dari sumber ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal maupun non verbal, proses ini dinamakan encoding atau pengkodean. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan decoding atau penafsiran kode. Maka dari itu, media memiliki posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Komunikasi tidak akan terjadi apabila tanpa media dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung

secara optimal. Dengan demikian peran media merupakan perantara dalam proses pembelajaran agar informasi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar, media pembelajaran menjadi salah satu sarana untuk memudahkan penyampaian materi oleh guru bagi peserta didik. Media juga tidak hanya sebagai perantara melainkan komponen sumber belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat dan perhatian sehingga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membangkitkan perhatian, minat, dan pemikiran dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran tersebut, diharapkan mampu menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Berkaitan dengan hal itu, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar bagi peserta didik. Secara umum, Daryanto (2013:4) menjelaskan bahwa media memiliki kegunaan sebagai berikut: (1) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (2) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (3) Memungkinkan anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (4) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Hal yang sama

juga disampaikan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Fungsi yang telah dijelaskan di atas juga diperkuat oleh Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2011:19) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat dan tindakan, diharapkan melalui media pembelajaran akan melahirkan minat dan merangsang peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi; (2) menyajikan informasi, diharapkan media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang; (3) memberi instruksi, bahwa informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus



dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

Dari beberapa fungsi media pembelajaran menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran adalah salah satu cara yang digunakan untuk membangkitkan minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga memudahkan dalam menerima informasi dari guru. Dengan demikian, akan muncul pemahaman dalam belajar dan tujuan belajar akan tercapai dengan baik.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran akan memberikan manfaat bagi proses pembelajaran. Hal tersebut dijelaskan secara rinci oleh Sudjana dan Rivai (2011:2) sebagai berikut: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, (4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Selaras dengan pendapat di atas, manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar juga dikemukakan oleh Arsyad (2011:25) sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan

meningkatkan proses dan hasil belajar (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menarik minat dan perhatian dalam proses belajar, memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga akan menimbulkan pemahaman dan akan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berkenaan dengan kemampuan taraf berpikir peserta didik. Penggunaan media pengajaran berkaitan erat dengan tahapan berpikir manusia yaitu dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Dengan demikian, melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan sehingga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

#### d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran tidak dilihat dari kecanggihan teknologi yang digunakan melainkan yang paling penting adalah peran dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Sudjana dan Rivai (2011:4) menyampaikan bahwa ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) Guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses

belajar siswa; (2) Guru harus terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi; (3) Pengetahuan dan ketrampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran. Hal ini sangat penting untuk menentukan apakah menggunakan media mutlak diperlukan atau tidak dalam pembelajaran. Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain; kemampuan guru dalam memahami media baik dari jenis dan manfaatnya, ketrampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang sederhana namun menarik, dan guru harus mampu mengukur keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan segi teori, kriteria pemilihan media pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru melainkan ada beberapa kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapatkan pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media, seperti yang telah disampaikan oleh Arsyad (2011:72) sebagai berikut:

1. Motivasi, harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar, belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Selain itu, pengalaman yang akan dialami peserta didik harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.
2. Emosi, pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik

untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta, kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen – elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

3. Umpan balik, hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

Selain yang disampaikan di atas, hal yang berkaitan dengan penggunaan media pada waktu berlangsungnya pembelajaran juga perlu diperhatikan. Hal tersebut telah disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2011:6) yang menyatakan bahwa pada umumnya media pembelajaran akan digunakan pada situasi- situasi sebagai berikut;

1. Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru. Penjelasan atau penuturan secara verbal oleh guru mengenai bahan pengajaran biasanya sering membosankan apalagi bila cara guru menjelaskan tidak menarik. Berdasarkan situasi ini tampilnya media akan mempunyai makna bagi siswa dalam menumbuhkan kembali perhatian belajar para siswa.
2. Bahan pengajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa. Dalam situasi ini sangat bijaksana apabila guru menampilkan media untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai bahan pengajaran;

3. Terbatasnya sumber pengajaran, tidak semua sekolah mempunyai buku sumber, atau tidak semua bahan pengajaran ada dalam buku sumber. Situasi ini menuntut guru untuk menyediakan sumber tersebut dalam bentuk media
4. Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui penuturan kata kata (*verbal*) akibat terlalu lelah maupun cukup lama dalam mengajar. Berdasarkan situasi ini guru dapat menampilkan media sebagai sumber belajar bagi siswa. Melalui beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran di atas, menggunakan media pembelajaran sangat tepat dalam membantu mempermudah guru menyampaikan materi pengajaran kepada peserta didik.

Dengan demikian, guru harus mampu memilih media yang berfungsi untuk memperjelas materi pengajaran bukan malah mempersulit. Maka dari itu, perlu adanya pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan karena peran media itu bukan keharusan melainkan sebagai pelengkap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, guru harus mampu menentukan situasi dan kondisi yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran.

#### **4. Media Pembelajaran Video**

Video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak dan semakin populer dalam masyarakat. Sadiman, et.al., menambahkan bahwa pesan yang disajikan dalam video bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (misalnya cerita); bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Salah satu kegunaan video yang berkaitan dengan pembelajaran adalah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang edukatif. Video tersebut berisi

bahan ajar yang mampu membangkitkan semangat dan pengalaman belajar bagi peserta didik. Penggunaan video juga berpengaruh pada aspek psikomotorik seperti yang disampaikan oleh Pujiriyanto (2012:163) bahwa video bisa menjadi media penyajian umpan balik yang sangat otentik dan nyata bagi siswa dengan merekam unjuk kerja atau aktivitas dalam latihan untuk disaksikan dan dievaluasi. Selain itu, Arsyad (1997:48) menyampaikan bahwa pada umumnya media video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Hal ini dikarenakan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan kerampillan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan hal di atas, Arsyad (1997:49) juga menambahkan beberapa kegunaan lain dari media video yang dijelaskan sebagai berikut; (1) Dapat melengkapi pengalaman- pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain; (2) Menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; (3) Meningkatkan motivasi, menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya; (4) Mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Beberapa pernyataan yang telah disampaikan di atas, secara ringkas dapat disimpulkan bahwa keunggulan penggunaan media video adalah menciptakan suatu proses yang dapat dilihat secara berulang yang menggugah minat dan pemikiran peserta didik. Hal itu diharapkan akan menimbulkan dorongan/ motivasi dalam belajar. Di sisi lain, penggunaan media video juga dapat digunakan sebagai salah satu media

yang memiliki kemudahan dalam mengakses dikarenakan video memiliki fleksibilitas yang tinggi, memudahkan guru dalam menyampaikan topik pembelajaran, terutama materi yang membutuhkan penekanan dan pengamatan mendetail sehingga guru bisa memutar ulang atau memperlambat pada bagian yang dipelajari. Maka dari itu, penggunaan video dalam pembelajaran akan meningkatkan ketrampilan yang terkait dengan proses, ruang, dan waktu yang dapat didemonstrasikan secara langsung kepada peserta didik.

Penyajian menggunakan video juga akan memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mempraktekkan secara langsung sampai ketrampilan tersebut dikuasai. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Pujiriyanto (2012:163) bahwa seiring dengan kemajuan teknologi, dalam penyajiannya video bisa ditampilkan melalui jaringan internet (*internet video broadcast*) baik langsung maupun sudah direkam dan sudah dikompresi untuk menghemat ukuran file. Video yang *upload* diinternet bisa *download* dan langsung bisa dimainkan sebelum proses *download* selesai (*video streaming*). Media video jenis itu sering disebut dengan nama *YouTube* yang merupakan salah satu situs berbagi video dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. Mengakses video pun akan semakin mudah melalui telepon pintar berbasis *Android*.

Berkaitan dengan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa media video merupakan media yang menyajikan perpaduan antara indera penglihatan dan pendengaran yang dapat dilihat secara berulang sehingga dapat menimbulkan minat belajar bagi peserta

didik. Media video juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bahkan mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan belajar.

## **5. Media *YouTube* Konten Dasar Listrik Elektronika dalam Pembelajaran**

### **a. Definisi *YouTube***

Media sosial termasuk dalam media baru (*new media*) yang sampai detik ini telah berkembang sangat luar biasa. Pengertian tentang media sosial sendiri disampaikan oleh Nasrullah (2015:11) bahwa media sosial adalah rumah bagi aplikasi media sosial yang ada didalamnya sehingga menimbulkan perubahan perilaku penggunanya. Mandiberg mendefinisikan media sosial sebagai “media yang mewadahi kerjasama diantara pengguna yang menghasilkan konten (*User Generated Content*)”. Salah satu media sosial yang sedang marak digunakan saat ini adalah media *YouTube* yang masuk kedalam situs web berbagi video. Pengertian mengenai *YouTube* telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya dikemukakan oleh Budiargo (2015:47) yang mendefinisikan bahwa “*YouTube* adalah video *online* dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat, dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu *web*”. Sejalan dengan pengertian di atas, Tamburaka (2013:83) mendefinisikan bahwa *YouTube* sebagai salah satu situs web video sharing berbagi video populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, disimpulkan bahwa *YouTube* adalah satu media yang tergolong kedalam media audiovisual. Video yang dapat



diakses baik secara *online* maupun *offline* dan digunakan untuk mencari, melihat, dan saling berbagi video antar pengguna. *YouTube* juga dikenal dengan slogan “*Broadcast Yourself*” yang merupakan salah satu situs video sharing yang menyediakan berbagai informasi berupa audio-visual yang dapat dilihat dan didengar bagi yang menonton.

Awal keberadaan *YouTube* didirikan oleh tiga orang dari karyawan Paypal: Chand Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada tahun 2005, mereka sepakat menginginkan suatu platform yang dapat digunakan untuk berbagi pengalaman yang direkam melalui video. Hal ini dilatarbelakangi karena sulitnya menemukan web yang memberikan ruang bagi penggunanya untuk berbagi video dalam segala aktivitas. Setelah resmi peluncurannya, pada tahun 2006 perusahaan mengumumkan bahwa lebih dari 65 ribu video telah diunggah oleh para pengguna setiap harinya melalui *YouTube*. Perkembangan *YouTube* di Indonesia, disampaikan oleh *Head of Communications Customer & YouTube*, bahwa jumlah penonton dan kreator video *online* di *YouTube* tumbuh sangat luar biasa di Indonesia bahkan durasi menonton bertambah 130% dari tahun 2014 ke 2015.

Saat ini *YouTube* juga menjadi platform utama orang-orang dalam menikmati tayangan yang berisi informasi dari segala aspek kehidupan. Pada umumnya video yang diunggah di *YouTube* berisi tentang film, tayangan televisi, video klip, *fashion*, olahraga, *tutorial*, kesehatan, memasak, *travelling*, keagamaan dan bahkan ilmu pengetahuan bisa dengan mudah ditemukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. *YouTube* memungkinkan siapa saja dengan koneksi internet untuk mengunggah video dan penonton dari seluruh penjuru dunia dapat menikmatinya hanya dalam beberapa

menit. Tamburaka (2013:84) menambahkan bahwa keanekaragaman topik yang ada di *YouTube* membuat aktivitas berbagi video menjadi salah satu bagian yang terpenting dalam kultur berinternet. Hal inilah yang membuat *YouTube* menjadi salah satu sarana yang digemari oleh masyarakat khususnya guru dan peserta didik dan digunakan dalam pembelajaran. Selain itu juga karena kemudahan dalam mengaksesnya yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Keberagaman topik yang disajikan di *YouTube* juga berpotensi sebagai salah satu media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal tersebut erat kaitannya dengan studi yang dilakukan oleh Tarek A. El-Badawy dan Yasmin Hashem dari German University of Cairo (dalam Wisnuhardana, 2018:113) yang memperlihatkan bahwa 92% responden survei menyatakan bahwa menggunakan media sosial dalam berbagai cara untuk mendukung kegiatan akademik. Sumber-sumber informasi digali melalui *Google* dan *Wikipedia*, dan pendalamannya dicari melalui video – video edukatif yang mereka temukan di *YouTube*. Salah satunya adalah *YouTube* tidak hanya sebagai sarana hiburan saja tetapi sudah merambah menjadi sarana edukasi bagi pengguna dan dapat digunakan sebagai media belajar bagi peserta didik.

Selain pernyataan di atas, *YouTube* juga memiliki karakteristik yang menjadi pembeda dari media video yang lainnya. Hal itu disampaikan oleh Fatty Faiqah (2016) yang menyatakan bahwa karakteristik *YouTube* dibagi menjadi 5 bagian yaitu: (1) Tidak ada batasan durasi dalam mengunggah video; (2) Sistem pengamanan yang mulai akurat, dimana video yang diunggah dibatasi dengan tidak mengizinkan video yang berbaur sara, ilegal dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum

mengunggah; (3) Sistem *offline*, yaitu *YouTube* memiliki fitur baru bagi para penggunanya untuk mengakses video dalam kondisi offline dengan cara mendownload terlebih dahulu; (4) Adanya editor sederhana yang tersedia di *YouTube* ketika akan mengunggah akan ditawarkan untuk mengedit. Menu tersebut berisi cara untuk memotong, memfilter, dan menambah efek perpindahan video.

#### b. Bentuk dan Keunggulan *YouTube* dalam pembelajaran

Media *YouTube* merupakan salah satu media yang digolongkan ke dalam media audio visual. Hal ini karena dalam media *YouTube* berisi video yang meliputi gambar bergerak dan disertai dengan suara sehingga dapat menarik minat pengguna khususnya bagi peserta didik. Dilansir dari pihak *YouTube* bahwasanya *YouTube* dibuat sebagai salah satu platform video dengan format berkas FLV( Flash Video) yang merupakan bentuk format standar pengkodean video yang diupload oleh para pengguna *YouTube*. Bentuk media *YouTube* yang interaktif menjadikan media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti *YouTube* konten dasar listrik elektronika mampu mengatasi sikap pasif peserta didik. Media pembelajaran berupa media *YouTube* berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya (Sadiman, 2006: 17-18). Selain itu, ada beberapa manfaat praktis pembelajaran Listrik Dasar dan Elektronika dengan menggunakan

media pembelajaran berupa *YouTube* konten dasar listrik elektronika dalam proses pembelajarannya, yakni:

1. Media pembelajaran *YouTube* konten dasar listrik elektronika dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar.
2. Media pembelajaran *YouTube* konten dasar listrik elektronika dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan dan memungkinkan untuk belajar secara mandiri.
3. Media pembelajaran *YouTube* konten dasar listrik elektronika dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran *YouTube* konten dasar listrik elektronika dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru , masyarakat, dan lingkungan (Arsyad, 2005:26).

Selain hal di atas berbagai keunggulan *YouTube* sebagai salah satu media pembelajaran juga dikemukakan oleh Ratna (2013) sebagai berikut: (1) Potensial, *YouTube* merupakan situs yang paling populer didunia internet saat ini yang mampu memberikan *edit value* dalam pendidikan; (2) Praktis, *YouTube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru; (3) Informatif, *YouTube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, dan lain sebagainya; (4) Interaktif, *YouTube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran; (5) *Shareable*,

*YouTube* memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, dan juga *blog/ website*; (6) Terdapat *TeacherTube*, terdapat alternatif lain yang merupakan bagian dari *YouTube* yakni *teacherTube*. Pada tahun 2007 lalu telah diluncurkan *TeacherTube* yaitu sebuah komunitas guru online untuk memposting dan melihat video yang dibuat oleh pengguna *YouTube* khususnya pendidik.

Selain itu, Fatty Faiqah (2016) menyampaikan bahwa pemanfaatan *YouTube* yang lebih nyata dan aplikatif terhadap berbagai keperluan dan kebutuhan pengguna dinyatakan sebagai berikut:

- (1) Memberikan layanan gratis, secara umum *YouTube* menawarkan layanan gratis yang berarti dalam mengakses video pengguna tidak perlu memiliki akun premium dan membayar uang dalam skala waktu tertentu. Pengguna hanya perlu membeli kuota untuk mengakses video yang menarik perhatian dan bisa mengakses dengan gratis.
- (2) Mendownload video tertentu, dalam hal ini pengguna dapat mengunduh video tertentu. Video tersebut berukuran *High Definition* sehingga pengguna dapat menonton video tersebut berkali-kali. Setelah mengunduh video tersebut, video dapat disimpan di *gadget* dan ditonton kapanpun tanpa menggunakan sambungan internet.
- (3) Mengakses dan berbagi informasi seputar hal-hal teknis, digunakan untuk mengakses video yang berkaitan dengan cara-cara maupun *tutorial* melakukan beberapa hal tertentu.

- (4) Mengakses *video streaming*, yaitu mengakses video secara langsung maupun tidak langsung. Siaran yang ditayangkan oleh televisi lokal, nasional, maupun internasional dapat diakses secara langsung maupun sudah lalu.
- (5) Mengakses video informatif, penggunaan *YouTube* sebagai referensi dalam pembuatan konten. Selain itu juga berisi informasi yang didapat mulai dari berita terkini maupun lawas, sejarah, dokumenter, tematik, ensiklopedik bahkan video pembelajaran dan lain sebagainya.
- (6) Menguatkan branding/lembaga tertentu, selain pebisnis *YouTube* juga digunakan peserta didik untuk mengakses video ilmiah yang berkaitan dengan pelajaran. Selain itu juga digunakan sebagai penguatan profil lembaga serta dapat memberikan peluang kerjasama.

Berdasarkan keunggulan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *YouTube* merupakan salah satu media yang memiliki dampak positif bahkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan melalui media tersebut guru dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses segala informasi sumber belajar. Selain itu, pemanfaatan video interaktif didalamnya juga akan menimbulkan minat belajar bagi peserta didik sehingga berpotensi besar dalam menunjang kelancaran dan keberhasilan pembelajaran. Berbagai macam konten terutama konten dasar listrik elektronika yang diunggah maupun di *download* di *YouTube* didalamnya juga dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.

### c. Kelemahan media *YouTube* dalam Pembelajaran

Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. *YouTube* juga merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan tak lepas dari kelemahannya. Maka dari itu, dari segi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, guru/pengajar harus mampu mengatasi permasalahan tersebut dan mencari jalan keluar agar hal itu tidak berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Beberapa kelemahan media *YouTube* telah dikemukakan oleh Ratna (2013) sebagai berikut:

- (1) Ketersediaan video, materi pengajaran yang diajarkan dikelas tidak semuanya dapat diakses di media *YouTube*. Hal ini dikarenakan keterbatasan konten yang tersedia terutama konten dasar listrik elektronika. Tidak semua video yang sesuai dengan materi pelajaran ditemukan dengan mudah sehingga perlunya guru mengecek terlebih dahulu materi yang ada di *YouTube* tersebut. Selain itu, guru juga harus mengetahui bahwa media tersebut kadang hanya tersedia untuk rentang waktu tertentu.
- (2) Kualitas konten, pengguna khususnya pengajar harus bisa membedakan konten yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak melanggar norma asusila yang ada. Konten *YouTube* yang digunakan harus diperhatikan tanggal unggahan agar informasi yang disajikan valid. Selain itu, konten *YouTube* juga harus mampu memuat tampilan materi yang jelas dan mudah dipahami terutama bagi peserrta didik dalam proses belajar.

(3) Proses pencarian video, dalam memilih konten mana saja yang patut untuk disajikan khususnya bagi peserta didik harus hati-hati. Hal ini dikarenakan terkadang video yang tersaji terlalu banyak sehingga diperlukan kecermatan dalam memilih dan mempersempit kode pencarian dengan hanya berfokus pada *username* tertentu atau pengunggah. Dengan demikian, akan mempermudah dalam menemukan informasi atau konten yang diinginkan tersebut.

Berdasarkan beberapa kelemahan penggunaan media *YouTube* sebagai media pembelajaran seperti yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media *YouTube* dalam pembelajaran yaitu guru harus bisa memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan materi belajar dan harus memperhatikan kualitas konten yang dicari agar dapat memberikan kejelasan serta pemahaman dalam informasi yang tersaji. Selain itu, diperlukan kecermatan dalam memanfaatkan media *YouTube* tersebut secara optimal sehingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

#### d. Definisi Konten

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan bahwa konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampain konten dapat melalui berbagai media baik secara langsung maupun tidak langsung seperti televisi, CD, internet dan bahkan *youtube* juga sudah bisa diakses dengan mudah melalui telepon pintar( *smartphone*) dewasa ini. Pada saat pelaksanaan pembelajaran konten atau materi pelajaran merupakan komponen penting dalam melaksanakan proses belajar, namun terkadang banyak konten yang digunakan tetapi tidak diperhatikan karena lebih berfokus pada metode, strategi, dan media yang



digunakan dalam proses belajar sehingga tidak memperhatikan isi penyampaian materinya. Konten atau materi pelajaran berkaitan dengan *learning object*, dimana *learning object* dapat berupa paragraf kecil beserta penjelasan atau sebagian besar sebagai tutorial lengkap yang disajikan melalui media, termasuk teks, grafik, animasi, audio, dan video (Chikh 2014).

Beragam video yang di sajikan di *YouTube* terutama yang berisi *tutorial* atau cara belajar maupun pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Konten-konten yang ada di *YouTube* juga dapat dikatakan sebagai elemen penting dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan konten mempunyai peran sebagai media inti dari kegiatan belajar. Seiring perkembangan teknologi, saat ini beragam konten dapat dengan mudah diakses terutama untuk kegiatan belajar. *YouTube* adalah salah satu situs berbagi video penyedia konten- konten yang berkaitan dengan hiburan. Seiring dengan perkembangannya konten- konten yang berisi tentang media pembelajaran yang syarat akan edukasi juga mudah diakses dan ditemukan di *YouTube*. Salah satu konten di *YouTube* yang dapat digunakan sebagai media belajar bagi peserta didik adalah konten yang berisi program kelistrikan dan berfokus pada mata pelajaran Listrik Dasar dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

e. Konten dasar listrik elektronika milik *Jada Hasan*

Pada saat mengakses sebuah *YouTube*, akan muncul konten-konten dari jenis, kategori, serta *channel* yang dilengkapi *link* yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh *user*. Konten-konten yang terdapat didalam *YouTube* ada yang bersifat positif dan juga bersifat negatif sehingga untuk menghindari

penyalahgunaan *YouTube* di kalangan siswa, guru telah berupaya untuk membimbing siswa melalui berbagai macam kegiatan yang bersinggungan dengan video.

Adapun video yang diambil dari *YouTube* dapat dijadikan sebagai sumber dan bahan ajar yang akan digunakan di SMK PIRI 1 Yogyakarta harus disesuaikan dengan jenis program yang dapat mendukung dalam menerangkan, menjelaskan, menambahkan, menghibur, dan memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran dengan menggabungkan sistem konvensional dan modern.

Ada beberapa *channel* kelistrikan dalam *YouTube* yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran pada mata pelajaran teori Listrik Dasar dan Elektronika, diantaranya adalah:

- Konten milik *Jada Hasan* dengan *link* dan judul konten: Mengenal Komponen Elektronika Part 1; Mengenal Komponen Elektronika Part 2
- Konten milik *Hendry Kurniawan* dengan judul konten: Mengenal Komponen Pasif Elektronika
- Konten milik *GoAnimate* dengan judul: Elemen Pasif Rangkaian Listrik

Salah satu *channel* yang aktif dalam mengunggah informasi yang berkaitan dengan kelistrikan terutama mengenai mata pelajaran Listrik Dasar dan Elektronika (LDE) adalah konten milik *Jada Hasan*. Konten tersebut terdiri dari bermacam-macam video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Salah satunya adalah konten yang berjudul “mengenal komponen elektronika Part 1”. Pada konten tersebut disajikan video materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) tentang

menganalisis sifat elemen pasif pada mata pelajaran Listrik Dasar dan Elektronika. Materi pada KD tersebut terdiri dari pengertian komponen pasif, jenis, bahan, serta fungsi macam- macam komponen tersebut. Materi yang dijelaskan dalam video ini hanya berkisar 15- 25 menit sehingga lebih efektif dan efisien bagi peserta didik. Pembahasan konten-konten dasar listrik elektronika mengenai materi sifat elemen pasif dan yang lain tidak hanya disajikan dalam satu video, melainkan dibuat video- video selanjutnya sehingga menjadi video part bersambung. Tujuan dari video part bersambung tersebut adalah untuk menyajikan seluruh materi pelajaran agar dapat diakses oleh peserta didik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada konten video mengenai “mengenal komponen elektronika” ini terdapat tiga *part* bersambung yang membahas tentang pengertian, jenis, bahan, serta fungsi macam- macam komponen pasif.

Cara yang dilakukan oleh guru dalam penayangan video dari *YouTube* kepada siswa yaitu dengan bantuan komputer (laptop) serta LCD yang kemudian video tersebut dapat disaksikan baik hasil *download* atau hasil manipulasi *download*, namun kebanyakannya adalah berupa hasil *download* karena jika proses pembelajaran dilakukan dengan menayangkan video secara *streaming* sering terhambat pada jaringan internetnya sehingga akan mengakibatkan kegiatan-belajar mengajar terganggu.

Berdasarkan hal di atas, dalam pengaplikasiannya, *YouTube* konten dasar listrik elektronika milik *Jada Hasan* dalam pembelajarn teori Listrik Dasar dan Elektronika dapat menampilkan dirinya sebagai sumber belajar sesuai dengan keinginan *user* itu sendiri, dalam *YouTube* terdapat *search engine* yang dapat memudahkan pengguna

untuk mencari data hanya dengan mengetik kata atau kalimat yang dimasukkan. Video yang dikumpulkan untuk ditonton dari hasil *download* kemudian diolah atau disusun kembali agar menjadi sebuah video yang baru didasarkan pada sistematika alur pembelajaran dan maksud yang ingin dicapai maka *YouTube* konten dasar listrik elektronika ini sebagai sumber belajar tersebut telah berubah menjadi bahan ajar yang siap digunakan sebagai media pembelajaran demi menunjang proses pembelajaran. Salah satu konten yang memberikan kemudahan bagi pengajar untuk menyampaikan informasi oleh guru bagi peserta didik. Konten tersebut juga berisi video interaktif yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh pada motivasi belajar. Adanya peningkatan motivasi belajar secara langsung juga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media *YouTube* konten dasar listrik elektronika ini dapat menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran teori karena menimbulkan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan bagi siswa.

#### f. Mata Pelajaran Listrik Dasar dan Elektronika

Listrik Dasar dan Elektronika adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa kelas X program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Mata pelajaran listrik dasar dan elektronika adalah mata pelajaran produktif kejuruan yang diajarkan selama 6 jam pelajaran dalam setiap minggunya, terdiri dari 4 jam pelajaran pembelajaran praktik dan 2 jam pelajaran teori. Mata pelajaran ini merupakan materi dasar yang perlu dipahami siswa. Pembahasan dalam pelajaran listrik dasar dan elektronika adalah mempelajari dasar-dasar fisika mengenai

voltase atau tegangan, arus, dan daya listrik terlebih dulu, kemudian pengenalan beberapa komponen elektronika yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, adalah mempelajari beberapa prinsip dasar rangkaian elektronika. Materi tentang semikonduktor, fungsi dioda, dan transistor secara lebih rinci sampai akhirnya menuju rangkaian yang lebih kompleks (Blocher, 2003:01).

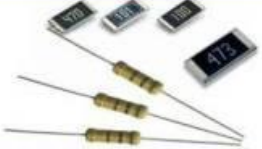
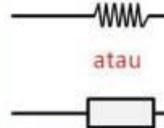

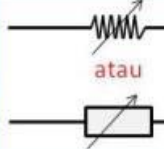

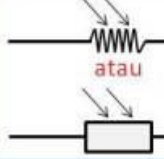

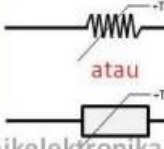
Pada penelitian ini, peneliti fokus pada mata pelajaran Listrik Dasar dan Elektronika, diantaranya terdapat kompetensi dasar yaitu menganalisis elemen pasif. Berdasarkan kompetensi dasar yang telah disebutkan di atas, dapat dijabarkan ke dalam materi-materi pembelajaran guna mendukung ketercapaian indikator pembelajaran. Berikut ini materi-materi pada mata pelajaran Listrik Dasar dan Elektronika tentang menganalisis elemen pasif yang meliputi materi tentang komponen resistor dan resistansi, induktor dan induktansi, kapasitor dan kapasitansi.

Komponen elektronika merupakan sebuah alat berupa benda yang menjadi pendukung suatu rangkaian elektronik yang dapat bekerja sesuai kegunaannya. Komponen elektronika berdasarkan butuh atau tidaknya arus listrik dalam bekerja dibedakan menjadi dua jenis, yaitu komponen aktif dan komponen pasif. Komponen aktif adalah jenis komponen elektronika yang memerlukan arus listrik agar dapat bekerja dalam rangkaian elektronika. Sedangkan komponen pasif adalah jenis komponen elektronika yang bekerja tanpa memerlukan arus listrik. Beberapa komponen pasif elektronika yang sering digunakan antara lain:

## 1) Resistor

Resistor atau disebut juga dengan hambatan adalah komponen elektronika pasif yang berfungsi untuk menghambat dan mengatur arus listrik dalam suatu rangkaian elektronika. Satuan nilai resistor atau hambatan adalah Ohm ( $\Omega$ ). Nilai resistor biasanya diwakili dengan kode angka ataupun gelang warna yang terdapat di badan resistor. Berdasarkan nilai resistansinya, resistor dapat dibedakan menjadi resistor tetap dan resistor variabel (resistansinya dapat diubah-ubah). Resistor dapat dibedakan atau dinamai berdasarkan bahan pembuatannya, misalnya resistor karbon dan resistor keramik. Tabel berikut ini menunjukkan beberapa tipe resistor.

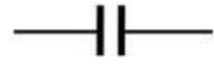

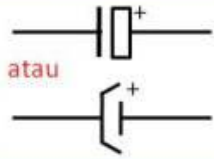


Tabel 1. Jenis-jenis resistor dan simbolnya

Nama Komponen	Gambar	Simbol
<b>Resistor (Nilai Tetap)</b>		 atau
<b>Variable Resistor</b>		 atau
<b>LDR (Light Depending Resistor)</b>		 atau
<b>Thermistor (NTC / PTC)</b>		 atau

b). Kapasitor

Kapasitor adalah komponen elektronika yang berfungsi untuk menyimpan arus listrik dalam bentuk muatan. Muatan ini disimpan dalam waktu yang relatif. Biasanya kapasitor juga disebut sebagai kondensator. Ukuran kapasitor ditetapkan dalam satuan Farad (F). Kapasitor terbagi menjadi 3 jenis, yaitu kapasitor biasa (non-polaritas), kapasitor elektrolit (berpolaritas), kapasitor *variable*. Tabel berikut menunjukkan beberapa jenis kapasitor.

Tabel 2. Jenis- jenis kapasitor dan simbolnya

Nama Komponen	Gambar	Simbol
<b>Kapasitor Biasa</b> (Non-Polaritas)		
<b>Kapasitor Elektrolit</b> (memiliki Polaritas)		
<b>Kapasitor Variabel</b> (Variable Capacitor)		

c) Induktor (Inductor)

Induktor merupakan komponen elektronika yang berfungsi sebagai pengatur frekuensi, filter, dan sebagai alat penyambung. Bentuk dasar sebuah induktor adalah kawat yang dililitkan menjadi sebuah koil. Induktor memiliki sifat induktansi, yang

artinya jika arus listrik meningkat maka medan magnet juga akan meningkat sesuai dengan perubahan arus. Satuan induktansi ini dinamakan *Herry*. Beberapa jenis-jenis dan macam-macam induktor, yaitu: induktor tetap atau konstan, induktor variabel. berikut ini adalah jenis-jenis induktor beserta simbolnya.

Tabel 3. Jenis-jenis Induktor dan Simbolnya

Nama Komponen	Gambar	Simbol
<p><b>Induktor</b> (Nilai Tetap)</p>		
<p><b>Induktor Variabel</b> (Variabel Coil)</p>		

## 5. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi

Siregar dan Nara (2002:49) mendefinisikan bahwa motivasi berasal dari bahasa Latin “movere” yang berarti menggerakkan, berdasarkan pengertian tersebut, makna motivasi pun menjadi berkembang. Salah satunya pendapat yang disampaikan oleh Sardiman (2011:73) bahwa motivasi adalah kekuatan mental yang menjadi pendorong yang akan menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang, termasuk perilaku belajar. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Secara umum inti dari motivasi tersebut dapat disimpulkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam



rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan (Dimiyati dkk, 2006:81). Beberapa pengertian ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya penggerak atau dorongan yang akan memberikan kekuatan mental dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku.

Mc. Donald (dalam Sardiman, 2011:74) menambahkan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting sebagai berikut:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "neurophysiological" yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"*feeling*", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi, dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang /terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah *tujuan* dimana tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan. Dengan ketiga elemen tersebut, maka dapat

dikatakan bahwa motivasi adalah daya pendorong yang ada pada diri seseorang sehingga akan mempengaruhi seseorang tersebut untuk melakukan suatu tindakan dan didasari pada tujuan tertentu.

#### b. Motivasi Belajar

Istilah motivasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi dan juga sering dikaitkan dalam pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, Sardiman (2011:75) menyampaikan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang akan menimbulkan kegiatan belajar, sehingga menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar, dan tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dari pengertian di atas, motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Melalui motivasi gairah dan semangat belajar akan meningkat dan suasana pembelajaran akan menyenangkan. Adanya motivasi juga akan memberikan arah dan tujuan belajar bagi peserta didik.

Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki karakteristik berupa sikap yang ditampilkan dalam setiap proses pembelajaran. Rifai' dan Anni (2009:156) menyatakan bahwa "siswa yang termotivasi menunjukkan proses kognitif yang tinggi dalam belajar, menyerap, dan mengingat apa yang telah dipelajari".

Menurut Brown (dalam sudrajat,2008:16) menyatakan bahwa ciri- ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat selama mengikuti proses pembelajaran sebagai berikut: (1) tertarik pada guru yang mengajar, (2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, (3) antusias yang tinggi, (4) ingin selalu bergabung dala

suatu kelompok dalam kelas, (5) ingin identitas diri diakui, (tindakan dan kebiasaan selalu dalam kontrol diri, (6) selalu mengingat pelajaran dan mempelajari dirumah, (8) selalu terkontrol dengan lingkungan. Hal tersebut sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, motivasi juga memiliki peranan penting dalam belajar seperti yang disampaikan oleh Siregar dan Nara (2002:51) sebagai berikut. *Pertama*, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan. *Kedua*, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Dari pengertian tersebut dapat diringkas bahwa peranan motivasi belajar ada dua yaitu sebagai faktor penggerak dalam diri dan menggugah semangat belajar bagi peserta didik.

### c. Jenis Motivasi Belajar

Meskipun beberapa ahli berbeda pendapat mengenai tingkat kekuatan mental individu, tetapi secara umum mereka sependapat bahwa motivasi dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu (1) motivasi primer atau motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar yang berasal dari sisi jasmani manusia dan (2) motivasi sekunder adalah motivasi yang terjadi karena dipelajari. atau disengaja.

Sementara itu, menurut Woodworth dan Marquis (dalam Sardiman, 2011:88) menyatakan bahwa jenis motivasi dibagi menjadi: (1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan makan, minum, bernafas, seksual, dan kebutuhan untuk beristirahat, (2) Motif-motif darurat, meliputi dorongan untuk menyelamatkan diri,

dorongan untuk membalas, dan motivasi yang timbul karena rangsangan dari luar, (3) Motif-motif objektif, meliputi kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Ketiga motivasi yang dipaparkan tersebut merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang secara manusiawi. Motivasi yang berkaitan dengan minat adalah motif objektif yang merupakan kebutuhan yang timbul dalam diri untuk menggugah minat seseorang.

Sardiman (2011:90) juga menambahkan bahwa dalam lingkup pembelajaran motivasi dalam belajar juga dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang didalamnya ada aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajarnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik merupakan motivasi yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik telah disampaikan Akyas Azhari (1996:75) bahwa motivasi intrinsik timbul karena adanya kemauan yang meliputi pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri, adanya cita-cita, dan inspirasi.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2006:91) menyampaikan bahwa motivasi ekstrinsik merupakan dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Dengan demikian, motivasi ekstrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan

aktivitas belajar. Orang berbuat sesuatu, karena dorongan dari luar seperti adanya hadiah atau penghargaan, persaingan antar teman, dorongan dari guru, dan menghindari hukuman. Bentuk motivasi ekstrinsik tersebut bukan berarti tidak penting, didalam aktivitas belajar motivasi ini cukup penting karena situasi dan kondisi peserta didik yang berubah- ubah dalam proses belajar terutama adanya hal yang tidak disukai. Maka dari itu, motivasi ekstrinsik sangat dibutuhkan untuk menarik minat peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan penuh semangat.

#### d. Model Motivasi

Berdasarkan berbagai teori motivasi yang berkembang, Keller (dalam Siregar dan Nara, 2002:51) telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disebut sebagai *ARCS model* yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Dalam proses belajar dan pembelajaran keempat kondisi motivasional tersebut sangat penting dipraktikkan untuk terus dijaga sehingga motivasi peserta didik terpelihara selama proses pembelajaran berlangsung. Keempat kondisi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

(1) *Attention* (perhatian) yaitu dorongan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu seseorang ini muncul karena dirangsang melalui elemen- elemen baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, dan kontradiktif/ kompleks. Terdapat beberapa strategi untuk merangsang minat dan perhatian antara lain: Gunakan metode penyampaian yang bervariasi, media untuk melengkapi pembelajaran, humor dalam penyajian pembelajaran, gunakan peristiwa nyata, gunakan teknik bertanya untuk melibatkan siswa;

(2) *Relevance* (Relevansi, yaitu adanya hubungan yang ditunjukkan antara materi pembeajaran kebutuhan dan kondisi siswa. Ada tiga strategi yang dapat digunakan untuk menunjukkan relevansi dalam pembelajaran antara lain: Sampaikan kepada siswa apa yang akan dapat mereka lakukan setelah mempelajari materi, jelaskan manfaat pengetahuan/ ketrampilan yang akan dipelajari, berikan contoh, latihan/tes yang langsung berhubungan dengan kondisi siswa;

(3) *Confidence* (*kepercayaan diri*), yaitu merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan. Motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Ada sejumlah strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri antara lain meningkatkan harapan siswa untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman, menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan ditangan siswa, Berikan umpan balik konstruktif selama pembealajaran, agar siswa mengetahui sejauh mana pemahaman dan prestasi belajar mereka;

(4) *Satisfaction* (Kepuasan), merupakan keberhasilan daam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa. Ada sejumlah strategi untuk mencapai kepuasan yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk segera menggunakan / mempraktikan pengetahuan yang baru dipelajari.

#### e. Fungsi Motivasi Belajar

Penelitian yang telah dilakukan Fyans dan Maerh (dalam Siregar dan Nara, 2011:50), menyatakan bahwa diantara tiga faktor, yaitu latar belakang keluarga,

kondisi atau konteks sekolah, dan motivasi, ada satu faktor yang merupakan prediktor yang paling baik untuk prestasi belajar. Faktor tersebut adalah motivasi, yang menyatakan bahwa hasil belajar akan optimal apabila ada motivasi didalamnya.

Motivasi juga senantiasa menentukan seberapa besar usaha belajar bagi peserta didik. Hal ini karena dalam belajar perlu adanya motivasi yang didasari oleh tujuan tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, Sardiman (2011:85) membagi fungsi motivasi menjadi tiga yakni: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, (2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi akan memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai rumusan tujuannya, (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Dalam lingkup pembelajaran adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi yang tinggi akan menghasilkan prestasi belajar yang baik. Maka dari itu, intensitas dorongan peserta didik akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar tersebut. Motivasi menjadi penyumbang terbesar dari hasil belajar peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dijelaskan oleh Rifai' dan Anni (2012:137) yang setidaknya terdapat enam faktor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi dan penelitian terkait. Keenam faktor tersebut anatarlain sebagai berikut:

a) Sikap merupakan salah satu yang memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik. Sikap membantu seseorang merasa aman di suatu lingkungan yang pada mulanya tampak asing. Adanya sikap tersebut akan memberikan pedoman

dan peluang kepada seseorang untuk bereaksi secara otomatis. Selain itu, sikap tersebut juga merupakan produk dari kegiatan belajar yang diperoleh melalui proses seperti pengalaman, pembelajaran, identifikasi, dan perilaku.

b) Kebutuhan merupakan suatu kondisi yang dialami sebagai suatu kekuatan internal yang menuntun peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan dalam belajar misalnya seperti kebutuhan untuk berprestasi.

c) Rangsangan merupakan perubahan dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Rangsangan secara langsung dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Maka dari itu, setiap peserta didik memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu dan bersikap positif terhadap pembelajaran. Namun, apabila peserta didik tersebut tidak menemukan proses pembelajaran yang merangsang, maka perhatiannya pun akan menurun. Pembelajaran yang tidak merangsang juga dapat mengakibatkan peserta didik yang awalnya termotivasi untuk belajar akhirnya akan menjadi bosan dalam kegiatan belajar-mengajar.

d) Afeksi sangat berkaitan erat dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dari peserta didik pada waktu belajar. Setiap lingkungan belajar secara konstan dipengaruhi oleh reaksi emosional peserta didik. Hal ini dikarenakan keadaan emosi peserta didik pada kegiatan belajar itu memiliki pengaruh penting. Emosi yang bersifat positif dalam pembelajaran maka dapat mendorong peserta didik untuk belajar sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar.



e) Kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Pada situasi pembelajaran, rasa kompetensi pada peserta didik akan timbul apabila menyadari bahwa pengetahuan atau kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standar yang telah ditentukan.

f) Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penggunaan peristiwa penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap peserta didik, pujian, dan perhatian dinyatakan sebagai variabel penting dalam perancangan pembelajaran.

## **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

Studi penelitian yang relevan terkait dengan pengaruh pemanfaatan media *YouTube* konten dasar listrik elektronika terhadap motivasi belajar dapat ditemukan di berbagai jurnal penelitian yang dipublikasikan. Peneliti pun menemukan 3 studi penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini. Adapun 3 penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Penelitian yang pertama yakni, penelitian Elli Mustika Rini dan Ayub Ilfandi Imran (2017) yang berjudul “Pengaruh Terpaan Tayangan *Travelling Channel* di *Youtube* terhadap Minat Berwisata *Subscribers* di Indonesia”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh terpaan tayangan pada *channel* di *YouTube* terhadap minat berwisata *subscribers*. Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari terpaan tayangan pada *channel* di *YouTube* terhadap minat berwisata *subscribers*. Penelitian ini termasuk penelitian yang menggunakan

metode kuantitatif yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan. Teknik yang diambil dari *nonprobability sampling* adalah teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan berdasarkan pada pertimbangan tertentu.

Hasil dari penelitian yang dilakukan Elli Mustika Rini dan Ayub Ilfandi Imran (2017) terbukti bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 79,1 %. Hal ini menunjukkan bahwa terpaan tayangan *traveling channel* di *YouTube* memberikan kontribusi terhadap minat berwisata *subscribers* di Indonesia sebesar 79,1%, sedangkan sisanya sebesar 20,9% lainnya merupakan kontribusi dari variabel lain yang tidak diteliti. Sedangkan dalam tabel pengujian bahwa t-hitung diperoleh nilai 19,265. Nilai ini dibandingkan dengan nilai  $t_{\text{tabel}}$  pada tabel distribusi t menghasilkan  $\alpha=0,05$ ,  $df = n-k-1 = 100-1-1 = 98$ , diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}$  pada tabel distribusi t  $\pm 1,984$ . Dari nilai-nilai di atas terlihat bahwa nilai  $t_{\text{hitung}}$  yang diperoleh sebesar 19,265, berada diluar nilai  $t_{\text{tabel}}$  (-1,984 dan 1,984). Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terpaan tayangan *traveling channel* Ponti Ramanta di *YouTube* berpengaruh signifikan terhadap minat berwisata *subscribers* di Indonesia.

Penelitian yang kedua yakni, penelitian Tabah Listiyanto (2015) yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI/IPS di SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini membahas tentang adakah pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas

XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini termasuk penelitian dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain korelasi product moment. Penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel di dalam populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu dan metode pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuisioner.

Hasil dari penelitian yang dilakukan Tabah Listiyanto (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah mampu memberikan motivasi belajar secara signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan statistik dari data yang didapat di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah mempengaruhi motivasi belajar sebesar 44,1% dan sisanya 55,9% ditentukan oleh faktor lain.

Penelitian yang ketiga yakni, penelitian Dita Indriastuti (2010) yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Media Massa Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Penelitian ini membahas tentang adakah pengaruh pemanfaatan media massa dalam pembelajaran PKn terhadap motivasi belajar pada siswa dan bagaimana pemanfaatan media massa oleh guru PKn di SMA Negeri Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Tujuan

penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media massa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap motivasi belajar pada siswa di SMA Negeri Kecamatan Pati Kabupaten Pati dan mengetahui pemanfaatan media massa oleh guru PKn dengan pembelajaran PKn di SMA Negeri Kecamatan Pati Kabupaten Pati.

Penelitian ini termasuk penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 95. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode angket, wawancara, serta dokumentasi yang diolah dan diperiksa dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Metode analisis data yang digunakan adalah teknik regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian yang dilakukan Dita Indriastuti (2010) menunjukkan bahwa dengan nilai  $t_{hitung} = 13,811 > t_{tabel} = 1,9858$  sedangkan nilai signifikansinya sebesar  $0,000 < 0,005$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh signifikan antara pemanfaatan media massa terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan media massa terhadap motivasi belajar siswa 66,9%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

### **C. KERANGKA BERPIKIR**

Media pembelajaran adalah salah satu sarana dalam proses pembelajaran yang berfungsi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Adanya media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan mendukung

jalannya proses pembelajaran. Dorongan belajar juga akan muncul apabila media yang digunakan menarik, interaktif, mudah dipahami, dan selaras dengan perkembangan teknologi.

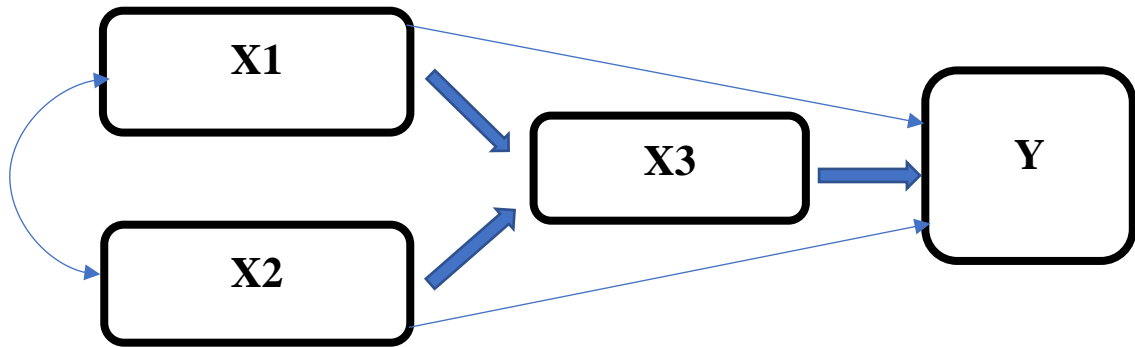
Salah satu penyebab motivasi belajar peserta didik rendah adalah karena penggunaan media belajar yang tidak bervariasi dan membosankan terutama pada saat pembelajaran teori. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan menimbulkan keingintahuan dan ketertarikan bagi peserta didik. Maka dari itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang tepat terutama media yang dapat menjadi media komunikasi baik berupa fakta, berita, opini, hiburan, dan berbagai informasi lainnya. Dengan demikian, dalam hal ini, guru berperan besar dalam keberhasilan belajar peserta didik, sehingga pemilihan media sangat penting dalam proses pembelajaran guna menunjang motivasi belajar peserta didik agar bersungguh-sungguh. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik adalah *YouTube*. Hal ini dikarenakan di dalam media *YouTube* berisi berbagai macam konten mulai dari yang berhubungan dengan hiburan, olahraga, memasak, tutorial, teknologi, sains, dan bahkan video edukatif dapat diakses dengan mudah. Keanekaragaman konten-konten belajar yang berkaitan dengan bahan ajar terutama mata pelajaran dasar listrik elektronika juga dapat ditemukan di dalam media *YouTube*.

Media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika merupakan salah satu konten yang berkaitan dengan kelistrikan, berisi bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif salah satunya yang terdapat pada konten milik Jada Hasan dan memuat materi

dasar listrik elektronika. Peserta didik akan diajak melihat video edukasi pada konten tersebut sesuai dengan materi yang akan dipelajari, dengan menggunakan video edukasi pada konten milik Jada Hasan diharapkan dapat menarik perhatian dan pemahaman peserta didik. Pemahaman peserta didik akan bertambah apabila komunikasi tidak hanya melalui indera pendengaran melainkan juga menggunakan indera penglihatan. Media *YouTube* konten milik Jada Hasan merupakan kombinasi perpaduan antara gambar bergerak, suara, dan teks yang saling berkesinambungan dan dikemas dalam video edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sehingga akan timbul motivasi dalam belajar. Motivasi belajar dapat timbul dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam meliputi kebutuhan, niat, kepuasan dan lain sebagainya. Adapun motif dari luar meliputi adanya fasilitas, informasi, dukungan, dan pujian dari orang lain. Media *YouTube* merupakan media yang merupakan bagian faktor dari luar sehingga pemanfaatan media *YouTube* adalah salah satu upaya untuk mendorong motivasi belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini peneliti bermaksud menerapkan media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika sebagai media pembelajaran pada kelas X TITL SMK PIRI 1 YOGYAKARTA. Pada pembelajaran tersebut diharapkan video edukasi pada konten milik Jada Hasan mampu memberikan motivasi belajar bagi peserta didik khususnya pada mata pelajaran teori dasar listrik elektronika. Penelitian ini berfokus pada pengaruh pemanfaatan media *YouTube* konten dasar listrik elektronika terhadap motivasi belajar. Peneliti ingin melihat ada atau tidak pengaruh yang ditimbulkan saat pembelajaran menggunakan media *YouTube* konten dasar listrik

elektronika terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, secara ringkas gambaran penelitian disajikan oleh peneliti pada Bagan 2. kerangka berfikir dibawah ini.



Bagan 2. Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian:**

##### **1. Pertanyaan**

1. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika?
3. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA?
4. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA?

## 2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah disampaikan di atas, maka hipotesis- hipotesis yang diajukan adalah:

- a. Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA?
- b. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA?
- c. Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan penggunaan media *YouTube* konten listrik dan elektronika secara bersama terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA?
- d. Apakah ada pengaruh motivasi dengan menggunakan media *YouTube* konten listrik dasar dan elektronika terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA?