

**PENGARUH KONTEN PENGETAHUAN OLAHRAGA DI *YOUTUBE*
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA OLAHRAGA PRODI
ILMU KEOLAHRAGAAN ANGKATAN 2017 FAKULTAS ILMU
KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Olahraga



Oleh:
Ignatius Deodatus Agung Wicaksono
14603141026

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020

**PENGARUH KONTEN PENGETAHUAN OLAHRAGA DI *YOUTUBE*
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA OLAHRAGA PRODI
ILMU KEOLAHRAGAAN ANGKATAN 2017 FAKULTAS ILMU
KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Oleh:

Ignatius Deodatus Agung Wicaksono
NIM 14603141026

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang media sosial *YouTube* yang semakin luas penggunaannya dimasyarakat. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar Mahasiswa FIK UNY.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan dua variabel, yaitu konten olahraga di *YouTube* dan perilaku belajar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program studi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FIK UNY. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan rumus korelasi *Pearson product moment*.

Berdasarkan hasil analisis data atau pengujian hipotesis dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* memiliki korelasi dengan perilaku belajar mahasiswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan dengan teknik korelasi *product moment* di mana diperoleh harga *r*hitung sebesar $0,573 > r$ tabel sebesar $0,2512$. Sedangkan koefisiensi determinasi (nilai pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar) adalah sebesar 32,8%. Dapat dilihat bahwa harga *r*hitung lebih besar dari harga *r*tabel sehingga hipotesis kerja dalam penelitian ini berbunyi “Ada pengaruh antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY angkatan 2017” diterima atau terbukti.

Kata Kunci: *Konten Pengetahuan Olahraga di YouTube, perilaku belajar, mahasiswa*

**THE INFLUENCE OF SPORT KNOWLEDGE CONTENT ON YOUTUBE
TO LEARNING BEHAVIOR OF THE STUDENTS OF SPORT SCIENCE
STUDY PROGRAM BATCH 2017 FACULTY OF SPORT SCIENCES AT
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY**

By:

Ignatius Deodatus Agung Wicaksono
14603141026

ABSTRACT

This study discusses YouTube's social media which has become increasingly widespread in the community. The goal of the study is to determine the influence of Sports Knowledge Content on YouTube upon learning behavior of the students of Sport Science Study Program Batch 2017 Faculty of Sport Sciences at Yogyakarta State University.

This study is a quantitative descriptive research using two variables, namely sport knowledge content on YouTube and learning behavior. The sample used in this study is the students of Sports Science Study Program Batch 2017 Faculty of Sport Sciences at Yogyakarta State University. This study uses a purposive sampling technique. The instrument used to collect data is questionnaires. The data analysis technique used in this study is correlation formula of Pearson product moment.

The results of data analysis indicate that Sports Knowledge Content on YouTube has correlation with students' learning behavior. This can be seen from the results of calculation using the product moment correlation technique where the r -count value is $0.573 > r$ -table is 0.2512 . Meanwhile, the coefficient of determination (the value of the influence of Sports Knowledge Content on YouTube upon learning behavior) is 32.8% . It can be seen that the r -count value is greater than the r -table value. Therefore, the working hypothesis, "There is an influence of Sport Knowledge Content on YouTube upon learning behavior of students of Sport Science Study Program Batch 2017 Faculty of Sport Sciences at Yogyakarta State University," is accepted or proven.

Keywords: *Sport Knowledge Content on YouTube, learning behavior, students*

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH KONTEN OLAHRAGA DI *YOUTUBE* TERHADAP PERILAKU BELAJAR
MAHASISWA OLAHRAGA PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN ANGKATAN 2017
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Ignatius Deodatus Agung Wicaksono
NIM 14603141026

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Eka Novita Indra, S.Or., M.Kes
NIP. 19821112 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ignatius Deodatus Agung Wicaksono

NIM : 146031410206

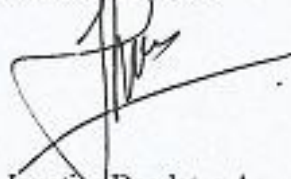
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Judul TAS : Pengaruh Konten Olahraga Di *YouTube* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2020

Yang menyatakan,



Ignatius Deodatus Agung Wicaksono
NIM 14603141026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGARUH KONTEN PENGETAHUAN OLAHRAGA DI *YOUTUBE*
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA OLAHRAGA PRODI
ILMU KEOLAHRAGAAN ANGKATAN 2017 FAKULTAS ILMU
KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**


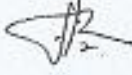
Disusun oleh:

Ignatius Deodatus Agung Wicaksono
NIM 14603140126

Telah Dipertahankan Didepan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Ilmu Keolaharagaan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 24 Juli 2020

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Eka Novita Indra, M.Kes.	Ketua Penguji		2-8-2020
Dr. Widiyanto, M.Kes.	Sekretaris		30-7-2020
Prof. Dr. Wawan S. S., M.Ed.	Penguji Utama		5-8-2020

Yogyakarta, Agustus 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

Dr. Sumaryanto, M.Kes.
1450301 199001 1 001

HALAMAN MOTTO

“ Apabila engkau menyebrang melalui air, Aku akan menyertai engkau, atau melalui sungai-sungai, engkau tidak akan dihanyutkan; apabila engkau berjalan melalui api, engkau tidak akan dihanguskan dan nyala api tidak akan membakar engkau.”

(Yesaya 43:2)

“Sesekali berhentilah sekedar untuk bersantai. Bukan untuk terlena, namun membangun semangat untuk perjuangan yang berikutnya.”

(Abdullah Gymnastiar)

“Tak peduli bagaimana kerasnya kehidupanmu dimasa lalu, kamu selalu bisa memulainya lagi.”

(Buddha)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya yang amat sederhana ini dan juga sebagai bentuk tanggung jawab dipersembahkan kepada orang-orang yang punya makna sangat istimewa bagi kehidupan penulis, di antaranya *Ibu Irminda Ariani*, ibu yang sangat luar biasa dan *Bapak Yulius Sudi S.*, bapak yang sangat luar biasa pula. Terimakasih untuk semua, Tuhan Membekati, Berkah Dalem.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan Judul “Pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di *YouTube* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Eka Novita Indra, S.Or., M.Kes. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Achmad Nasrulloh, M.Or. selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Eka Novita Indra, M.Kes. selaku Ketua Penguji, Dr. Widiyanto, M.Kes. selaku Sekretaris, dan Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Penguji I yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. dr. B. M. Wara Kushartanti, MS. selaku Penasehat Akademik yang memberi pengarahan serta bimbingan selama ini dan memberikan kesempatan penulis untuk menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes., AIFO. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi sekaligus Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

6. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Seluruh Mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan angkatan 2017 FIK UNY yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis,

Ignatius Deodatus Agung Wicaksono

NIM 14603141026

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II. DAFTAR PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Perilaku	10
2. YouTube	21
3. Konten Olahraga	24
4. Teori Jarum Epidermik	26
B. Hasil Penelitian Yang relevan	26
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III. METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Desain Penelitian.....	32
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
E. Populasi Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Instrumen Penelitian dan Pengukuran	35
H. Uji Instrumen	37
1. Uji Validitas	37
2. Uji Reliabilitas.....	39

I. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Deskriptif	40
2. Uji Persyaratan Analisis	41
3. Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL PENILAIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data	43
B. Uji Prasyarat Analisis	50
C. Pembahasan	52
D. Keterbatasan Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Implikasi	58
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN – LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	28
Gambar 2. Hubungan variabel X dan Y	32
Gambae 3. Diagram Konten Olahraga Yang sering dilihat	44
Gambar 3. Diagram Konten olahraga di <i>YouTube</i>	54
Gambar 4. Diagram perilaku belajar.....	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Indikator konten olahraga di <i>YouTube</i>	35
Tabel 2. Kisi-kisi Indikator Perilaku Belajar.....	36
Tabel 3. HasilUji Validasi Variabel Konten Olahraga di <i>YouTube</i>	38
Tabel 4. HasilUji Validasi Variabel Perilaku BelajarMahasiswa.....	39
Tabel 5. Uji Reliabilitas	40
Tabel 6. Karakteristik responden berdasarkan Jenis kelamin	45
Tabel 7. Karakteristik responden berdasarkan usia.	45
Tabel 8. Karakteristik responden berdasarkan durasi menyaksikan <i>YouTube</i>	46
Tabel 9. Kategori variabel Konten Olahraga di <i>YouTube</i>	48
Tabel 10. Kategori variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017.....	49
Tabel 11. Uji Normalitas.....	50
Tabel 12. Uji Linearitas	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	63
Lampiran2. Permohonan <i>Expert Judgement</i>	64
Lampiran 3. Surat Validasi Angket Uji Coba Penelitian	65
Lampiran 4 .Kuisisioner	66
Lampiran 5. Uji Validasi Instrumen	80
Lampiran 6. Uji Reliabilitas	82
Lampiran 7. Data Penilaian	83
Lampiran 8. Data Karakteristik Responden	84
Lampiran 9. Diagram Karakteristik Responden	85
Lampiran 10. Hasil Uji Deskriptif	89
Lampiran 11. Hasil Uji Kategori	90
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas.....	91
Lampiran 13. Hasil Uji Linieritas	92
Lampiran 14. Hasil Uji Korelasi Variabel	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi menghasilkan berbagai macam hal baru yang disebabkan adanya internet. Jaringan internet sebagai *new media* secara signifikan mengubah perilaku komunikasi masyarakat dan mahasiswa. Perilaku adalah suatu fungsi dari interaksi individu dengan lingkungannya. Tingginya tingkat penggunaan media sosial oleh mahasiswa juga dapat meningkatkan kemungkinan mahasiswa untuk berperilaku terhadap pembelajaran, karena media sosial mampu mempengaruhi pikiran mahasiswa dalam menerima sebuah informasi atau produk yang ditampilkannya, salah satunya melalui video di *YouTube*.

Perubahan masyarakat dapat dikategorikan kedalam salah satu unsur terjadinya perubahan sosial. Sebab, salah satu unsur yang meliputi perubahan sosial adalah pola perilaku dan interaksi sosial. Salah satu konten interaksi sosial yang dilakukan mahasiswa saat ini adalah melalui media. Saat ini mahasiswa tidak pernah lepas dari media, baik itu media elektronik maupun media cetak. Dari media tersebut, mahasiswa menambah pengetahuan tersendiri dari apa yang ditampilkan di dalam media *YouTube*.

Platform berbagi video *YouTube* baru-baru ini mencatat jumlah penonton bulanan terdaftarnya (*logged-in monthly users*) sudah menembus 2 miliar. Angka ini naik sekitar 5 persen dari jumlah penonton bulanan di tahun 2018 yang tercatat di angka 1,8 miliar. Jumlah penonton bulanan ini belum

termasuk para pengguna internet lain yang kerap menonton video *YouTube* tapi tidak memiliki akun di sana. Pengguna *YouTube* menghabiskan sekitar 250 juta jam setiap harinya untuk mengakses dan menyaksikan video-video *YouTube* dari layar TV setiap harinya. Artinya, durasi streaming *YouTube* dari layar TV meningkat sekitar 39 persen dari pertengahan tahun sebelumnya (2018) yang tercatat di angka 180 juta jam per hari. Angka ini juga belum termasuk jumlah pelanggan layanan TV berbayar milik *YouTube*, yaitu *YouTube TV*. (<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/09/16120017/penonton-bulanan-YouTube-tembus-angka-2-miliar>)

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa ‘gambar bergerak’ dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah (*meng – upload*) video ke server *YouTube* dan membaginya ke seluruh dunia.

Pengguna internet mengunjungi *Youtube* bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, tetapi juga untuk belajar atau mendapatkan informasi. Informasi di atas menjadi kajian menarik untuk diteliti dan dikembangkan melihat bahwa pengguna *Youtube* yang berada diantara usia 18 hingga 29 tahun adalah pengguna *Youtube* dengan jumlah pengguna terbesar, yaitu dengan presentase 82%. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik rentang usia tersebut didominasi oleh remaja yang berprofesi sebagai mahasiswa. (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/Youtubedalam-angka-angka>).

Seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama itu disertai usaha orang tersebut. Sehingga orang itu dari tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya.

Adapun ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar adalah:

- a. Perubahan intensional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.
- b. Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha peserta didik sendiri.
- c. Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi peserta didik (Syah, 2016).

Kurangnya sosialisasi tentang penggunaan media tayangan *YouTube* yang benar terhadap mahasiswa, dapat berpengaruh pada pendidikan Indonesia saat ini diantaranya dapat berakibat pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman konsep terhadap proses belajar. Rendahnya motivasi belajar dari mahasiswa selama pembelajaran seperti kurang memperhatikan saat dosen menjelaskan pelajaran, terlihat tidak mandiri mahasiswa mengerjakannya soal-soal yang

diberikan dosen, Untuk itulah diperlukan pembelajaran interaktif dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mahasiswa.

Kemudahan mahasiswa ketika mengakses media tayangan *YouTube* terlihat dengan adanya tayangan video *YouTube* yang disertai instruksi pembelajaran dan animasi menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dalam diri mahasiswa untuk lebih mendalam. Hal ini menyebabkan indera yang dilibatkan mahasiswa tidak terbatas pada indera visual saja, tetapi juga indera pendengaran. Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam pembelajaran, semakin banyak informasi yang didapat, sehingga berpengaruh pada semakin tingginya pemahaman konsep siswa

Salah satu yang menarik dari pembelajaran olahraga dengan menggunakan media video *YouTube* adalah tayangan video yang didalamnya ada efek teks, gambar bergerak, efek suara yang mengandung instruksi pembelajaran dan animasi. Animasi yang disertai instruksi pembelajaran yang dihadirkan dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga membuat mahasiswa termotivasi untuk belajar. Pembelajaran tidak hanya sebatas pada pemahaman dan penghafalan, tetapi juga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa jurusan olahraga memandang bahwa belajar olahraga adalah sesuatu yang berguna bagi kehidupan mereka, sesuatu yang tidak dapat mereka dapatkan saat belajar dengan menggunakan buku teks sehingga dirasakan kurang memberikan manfaat nyata untuk menyelesaikan

masalah hidup mereka sehari-hari sehingga di perlukan *YouTube* dalam proses pembelajaran.

Perilaku mahasiswa dalam mengakses *YouTube* sangat berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Dalam kehidupan mahasiswa, semua tindakannya dibatasi oleh aturan (norma) untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat. Namun di tengah kehidupan mahasiswa kadang-kadang masih kita jumpai tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan aturan (norma) yang berlaku pada masyarakat, misalnya seorang mahasiswa menyontek pada saat ulangan, berbohong dan mengganggu mahasiswa lain. Penyimpangan terhadap norma-norma atau nilai-nilai masyarakat disebut deviasi (*deviation*), sedangkan pelaku atau individu yang melakukan penyimpangan disebut devian (*deviant*). Kebalikan dari perilaku menyimpang adalah perilaku yang tidak menyimpang yang sering disebut dengan konformitas. Konformitas adalah bentuk interaksi sosial yang di dalamnya seseorang berperilaku sesuai dengan harapan kelompok.

YouTube ini sangat menarik untuk dibahas karena banyak hal yang menjadi pro dan kontra pada situs tersebut. Tidak sedikit mahasiswa yang telah mengakses situs *YouTube*, banyak mahasiswa yang beranggapan bahwa *YouTube* sebagai sarana penyaluran bakat, namun adapula dari situs ini sebagian mahasiswa memanfaatkannya sebagai ajang kreativitas dan ada pun dari situs ini hanya untuk melihat atau hanya sekedar ingin tahu situs-situs yang tidak layak dilihat. Persepsi mahasiswa mengenai *YouTube* berbeda-beda karena fungsi yang paling utama dalam media ini adalah mengaplikasikan suatu objek agar dapat disaksikan

oleh para pengguna media tersebut, tapi sering kali media ini disalah gunakan oleh para mahasiswa yang mengakibatkan rasa ingin tahu, dan akan timbul rasa ingin mencoba yang akan berdampak pada kehidupan sosial dan mempunyai dampak negatif pengaruh tayangan *YouTube*.

Mengingat hal tersebut di atas, peneliti menilai adanya pertentangan antara apa yang terjadi di mahasiswa khususnya mengenai *YouTube* dalam perilaku. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengetahui lebih mendalam mengenai tanggapan mahasiswa UNY terhadap hal tersebut. Peneliti tertarik untuk mengetahui media video *YouTube* dalam penelitian ini karena media video *YouTube* dapat menghadirkan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis perlu melakukan suatu penelitian yang diberi judul: “Pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di *YouTube* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya sosialisasi tentang penggunaan media tayangan *YouTube* yang benar terhadap mahasiswa.

2. Belum diketahuinya tingkat pengaruh yang dimiliki konten pengetahuan olahraga Youtube pada perilaku belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
3. Belum optimalnya penggunaan *Youtube* sebagai media belajar.
4. Penggunaan *YouTube* yang sering kali disalah gunakan oleh para mahasiswa yang mempunyai dampak negatif pada tanyangan di *YouTube*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dan perilaku Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FIK UNY.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FIK UNY?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FIK UNY.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini dibuat sebagai masukan bagi para peneliti lain mengenai pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku

belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FIK UNY.

2. Manfaat Praktis:

Sebagai latihan dalam menerapkan teori-teori yang telah diperoleh di bangku perkuliahan mengenai pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FIK UNY.

G. Keaslian Gagasan

1. Eribka Ruthellia David (2017) dengan judul penelitian Pengaruh Konten Vlog dalam *YouTube* terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai korelasi yang didapat adalah kuat dan positif. Positif maksudanya terjadi hubungan searah antara konten Vlog dan sikap mahasiswa.
2. I. W. Iwantara (2014) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan media video *YouTube* dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *YouTube* dan media charta ($F=19,630$; $p < 0,05$) mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *YouTube* dan media charta
3. Imanuella Yunike Palinoan (2017) dengan judul penelitian Dampak tayangan video blog (Vlog) di *YouTube* terhadap gaya hidup hedonis

siswa SMA Kristen Sunodia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Setelah gemar menonton tayangan Vlog secara teratur, didapati bahwa remaja ini lebih gemar dalam berbelanja barang *branded*, lebih gemar menghabiskan waktu di luar rumah, lebih peka terhadap tren-tren terkini yang lebih menekankan pada materi dan kegiatan lainnya yang lebih mengutamakan pada bersenang-senang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perilaku

a. Definisi Perilaku belajar

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Definisi perilaku menurut Notoatmojo, (2010) merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya.

Senada dengan yang disampaikan oleh Azwar (2010) perilaku merupakan fungsi karakteristik individu dan lingkungannya. Karakteristik individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat, keperibadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Faktor lingkungan memiliki kekuatan besar dalam menentukan perilaku, bahkan kekuatannya lebih besar daripada karakteristik individu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik suatu kesamaan pendapat bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari pada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya.

Definisi belajar menurut Muhibbin, (2008) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil optimal apabila diberikan penguat (*reinforcer*).

Senada dengan yang disampaikan oleh Wina sanjaya (2009), belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental dalam diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik suatu kesamaan pendapat bahwa belajar membutuhkan suatu proses yang harus disusun secara sistematis dan memiliki tujuan yang jelas. Dengan demikian belajar akan mengakibatkan perubahan perilaku yang relatif menetap dan berkelanjutan.

Definisi perilaku belajar menurut Muhibbin, (2008) Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya.

Sedangkan Aunurrahman (2012) mendefinisikan bahwa perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar siswa yang telah berlangsung lama sehingga memberikan karakteristik tertentu terhadap aktivitas

belajarnya. Banyak perilaku belajar siswa yang tidak baik sehingga berpengaruh pada penurunan hasil belajar mereka.

Perilaku belajar dalam psikologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Yudhawati dan Haryanto, 2012).

Berdasarkan pengertian perilaku belajar di atas, penulis menyimpulkan bahwa perilaku belajar merupakan suatu sikap peserta didik dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Perilaku belajar tersebut menunjukkan bahwa peserta didik itu paham akan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Peserta didik yang paham akan materi pelajaran akan memberikan respon yang baik, sedangkan peserta didik yang tidak paham akan memberikan respon yang tidak baik seperti: acuh tak acuh, tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak bisa menjawab pertanyaan dan latihan-latihan yang diberikan oleh guru.

Slameto (2010) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Yang mana ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar antara lain yaitu sebagai berikut :

1) Perubahan terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu, atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dan sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi karena proses yang menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama itu disertai usaha orang tersebut. Sehingga orang itu dari tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya.

Adapun ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar adalah:

- a) Perubahan intensional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.
- b) Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha peserta didik sendiri.
- c) Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi peserta didik (Syah, 2016).

b. Indikator Perilaku

Perilaku belajar yang baik berhubungan dengan beberapa hal, yaitu: perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran, perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran, perilaku belajar dalam membaca buku, perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan dan perilaku belajar dalam menghadapi ujian. Sehingga dapat dijabarkan indikator dari perilaku belajar menurut Muhibbin Syah (2008) yaitu :

1) Kebiasaan

Kebiasaan setiap siswa yang telah mengalami proses belajar, kebiasannya akan berubah. Kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan respon menggunakan stimulus yang berulang, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak

diperlukan karena proses penyusutan inilah yang baru dan menjadi kebiasaan baru.

2) Keterampilan

Kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya muncul dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

3) Pengamatan

Proses menerima, menafsirkan dan memberi rangsangan yang masuk melalui indra-indra seperti mata dan telinga. Berkat pengalaman belajar siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar, objektif sebelum mencapai pengertian. Pengamatan bisa juga diartikan aktivitas yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

4) Berpikir asosiatif

Merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respon. Kemampuan siswa untuk

melakukan asosiatif yang benar sangat dipengaruhi oleh pengertian dan pemahaman dari hasil belajar.

5) Berpikir rasional (Kritis)

Adalah perwujudan perilaku belajar terutama yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Pada umumnya siswa yang berpikir rasional akan menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa”.

6) Sikap (*attitude*)

Kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relative tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya.

7) Inhibisi

Merupakan kesanggupan siswa untuk mengurangi atau menghentikan tindakan yang tidak perlu lalu memilih atau melakukan tindakan lainnya yang lebih baik. Kemampuan siswa dalam melakukan inhibisi pada umumnya diperoleh lewat proses belajar. Oleh sebab itu, makna dan perwujudan perilaku belajar seorang siswa akan tampak pula dalam kemampuannya melakukan inhibisi ini.

8) Apresiasi (penghargaan)

Apresiasi (penghargaan) penilaian terhadap segala sesuatu baik yang abstrak maupun konkrit yang memiliki nilai luhur. Menurut Chaplin “Pada dasarnya apresiasi berarti suatu pertimbangan (*judgment*) mengenai arti penting atau nilai sesuatu.” Apresiasi adalah gejala ranah afektif yang pada umumnya ditujukan pada karya-karya seni budaya seperti seni sastra, seni musik, seni lukis, drama dan sebagainya. Dengan demikian, pada dasarnya seorang siswa baru akan memiliki apresiasi yang memadai terhadap objek tertentu apabila sebelumnya ia telah mempelajari materi yang berkaitan dengan objek yang dianggap mengandung nilai penting dan indah tersebut.

9) Tingkah laku afektif

Merupakan tingkah laku yang menyangkut keaneragaman perasaan seperti takut, marah, sedih, gembira, senang, was-was, dan sebagainya. Perasaan ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar oleh karena itu dimasukkan dalam perwujudan perilaku belajar.

Menurut Sunaryo (2004) faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu;

1) Faktor genetik atau faktor endogen

Faktor genetik atau keturunan merupakan konsepsi dasar atau modal untuk kelanjutan perkembangan perilaku makhluk

hidup itu. Faktor genetik berasal dari dalam diri individu (endogen), antara lain:

- a) Jenis ras, setiap ras didunia memiliki perilaku yang spesifik, saling berbeda satu dengan yang lainnya.
- b) Jenis kelamin, perbedaan perilaku pria dan wanita dapat dilihat dari cara berpakaian dan melakukan pekerjaan sehari-hari. Pria berperilaku atas dasar pertimbangan rasional atau akal, sedangkan wanita atas dasar pertimbangan emosional atau perasaan. Perilaku pada pria disebut maskulin sedangkan pada wanita disebut feminin.
- c) Sifat fisik, kalau kita amati perilaku individu akan berbeda-beda karena sifat fisiknya, misalnya perilaku individu yang pendek dan gemuk berbeda dengan individu yang memiliki fisik tinggi kurus.
- d) Sifat kepribadian. Salah satu pengertian kepribadian yang adalah “keseluruhan pola pikiran, perasaan, dan perilaku yang sering digunakan oleh seseorang dalam usaha adaptasi yang terus menerus terhadap hidupnya”. Kepribadian menurut masyarakat awam adalah bagaimana individu tampil dan menimbulkan kesan bagi individu lainnya.
- e) Bakat pembawaan merupakan interaksi dari faktor genetik dan lingkungan serta bergantung pada adanya kesempatan untuk pengembangan.

f) Intelegensi adalah kemampuan untuk membuat kombinasi, sedangkan individu yang intelegen yaitu individu yang dalam mengambil keputusan dapat bertindak tepat, cepat, dan mudah. Sebaliknya bagi individu yang memiliki intelegensi rendah dalam mengambil keputusan akan bertindak lambat.

2) Faktor eksogen atau faktor dari luar individu

- a) Faktor lingkungan. Lingkungan di sini menyangkut segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik fisik, biologis maupun sosial.
- b) Pendidikan. Secara luas pendidikan mencakup seluruh proses kehidupan individu sejak dalam ayunan hingga liang lahat, berupa interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal maupun informal. Proses dan kegiatan pendidikan pada dasarnya melibatkan masalah perilaku individu maupun kelompok.
- c) Agama. Merupakan tempat mencari makna hidup yang terakhir atau penghabisan. Agama sebagai suatu keyakinan hidup yang masuk ke dalam konstruksi kepribadian seseorang sangat berpengaruh dalam cara berfikir, bersikap, bereaksi, dan berperilaku individu.
- d) Sosial ekonomi. Telah disinggung sebelumnya bahwa salah satu lingkungan yang berpengaruh terhadap perilaku

seseorang adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial dapat menyangkut sosial budaya dan sosial ekonomi.

- e) Kebudayaan. Merupakan ekspresi jiwa terwujud dalam cara-cara hidup dan berpikir, pergaulan hidup, seni kesusastaan, agama, rekreasi dan hiburan.

3) Faktor-faktor Lain

a) Susunan Saraf Pusat

Memegang peranan penting karena merupakan sarana untuk memindahkan energi yang berasal dari stimulus melalui neuron ke system saraf tepi yang seterusnya akan berubah menjadi perilaku.

b) Persepsi

Merupakan proses diterimanya rangsangan melalui panca indera yang didahului oleh perhatian (*attention*) sehingga individu sadar tentang sesuatu yang ada didalam maupun diluar dirinya.

c) Emosi

Emosi adalah manifestasi perasaan atau efek karena disertai banyak komponen fisiologik, biasanya berlangsung tidak lama.

2. YouTube

YouTube adalah sebuah situs web video *sharing* (berbagi video) populer yang didirikan oleh tiga orang bekas karyawan PayPal: Chad

Hurley, Steven Chen dan Jawed Karim. Sebenarnya nama domain *YouTube.com* telah didaftarkan pertama kali pada 15 Februari 2005, hanya beberapa saat setelah tiga pendirinya sepakat merintis sebuah situs video sharing. *YouTube* pertama kali diluncurkan ke publik pada tanggal 23 April 2005. *YouTube* adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Budiargo, 2015).

Kehadiran *YouTube* membawa pengaruh luar biasa kepada masyarakat, khususnya masyarakat yang memiliki gairah dibidang pembuatan video, mulai dari film pendek, dokumenter, hingga video blog, tetapi tidak memiliki „lahan “untuk mempublikasikan karyanya”. *YouTube* mudah dipergunakan, tidak memerlukan biaya tinggi, dan dapat diakses dimanapun, tentunya dengan gadget yang kompatibel. Hal itu membuat pembuat video amatir dapat dengan bebas mengunggah konten-konten video mereka untuk dipublikasikan. Jika video mereka mendapat sambutan baik, jumlah *viewers* akan bertambah. *Viewers* banyak akan mengundang pengiklan untuk memasang iklan dalam video-video mereka selanjutnya.

Pengguna internet mengunjungi *Youtube* bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, tetapi juga untuk belajar atau mendapatkan informasi. Informasi di atas menjadi kajian menarik untuk diteliti dan dikembangkan melihat bahwa pengguna *Youtube* yang berada diantara usia 18 hingga 29 tahun adalah pengguna *Youtube* dengan jumlah pengguna

terbesar, yaitu dengan presentase 82%. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik rentang usia tersebut didominasi oleh remaja yang berprofesi sebagai mahasiswa.

(<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/Youtubedalam-angka-angka>).

Perkembangan *Youtube* sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan sebuah peluang di dunia Pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia berkualitas. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual 2 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lembaga Pendidikan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan media ajar yang baru dan menarik bagi mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran, *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video, memungkinkan mahasiswa secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan dan praktek. *Youtube* dapat dimanfaatkan oleh Lembaga Pendidikan sebagai media ajar yang disukai oleh para mahasiswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat khususnya mahasiswa lebih mudah memahami informasi berupa pengetahuan melalui media yang berkaitan dengan teknologi informasi seperti *Youtube*

dibandingkan dengan penyampaian secara konvensional di kelas. Sebagian besar mahasiswa, tertarik dengan hal-hal yang bersifat video visual dibanding dengan cara-cara umum seperti misalnya penyampaian pengetahuan yang hanya berasal dari buku. Dengan pemanfaatan *Youtube*, mahasiswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan *Youtube*, mahasiswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat daripada mempelajari melalui buku pelajaran, karena biasanya media pembelajaran dibuat menarik, sehingga mahasiswa tidak akan merasa jenuh. Hal ini disinyalir dapat meningkatkan perilaku belajar mahasiswa.

3. Konten Pengetahuan Olahraga

a. Definisi Konten Pengetahuan Olahraga

Konten (bahasa Inggris: *content*) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Konten memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga konten dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Dalam penelitian kali ini yang termasuk ke dalam konten pengetahuan olahraga adalah sebagai berikut:

- 1) Tutorial Teknik olahraga
- 2) Statistik hasil pertandingan

3) Informasi dari olahraga tertentu

4) Pengetahuan tentang kesehatan

Secara eksplisit istilah olahraga dibedakan dengan pendidikan jasmani. Dalam arti sempit olahraga diidentikkan dengan gerak badan. Menurut Toho Cholik M dan Rusli Lutan (2001) menyatakan “olahraga ditilik dari asal katanya berasal dari bahasa jawa yaitu olah yang berarti melatih diri dan rogo (raga) berarti badan. Secara luas olahraga diartikan sebagai segala kegiatan atau usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani maupun rohani”. Sedangkan berdasarkan teori umum olahraga merupakan budaya aktivitas fisik yang dilakukan oleh manusia yang dilakukan oleh otot dan dikendalikan oleh manusia itu sendiri.

Menurut Santoso Griwijoyo dan Didik Jafar Sidik (2013) berpendapat bahwa ”olahraga adalah budaya manusia, artinya tidak dapat disebut ada kegiatan olahraga apabila tidak ada faktor manusia yang berperan secara ragawi/pribadi melakukan aktivitas olahraga itu. Manusia adalah titik sentral dari olahraga, artinya tidak ada olahraga apabila tidak ada faktor manusia yang secara ragawi berperan melakukan olahraga itu. Oleh karena itu olahraga menuntut persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi oleh manusia, baik secara jasmani, rohani, maupun sosial”.

Dari berbagai alasan tersebut dapat dipahami bahwa olahraga merupakan budaya gerak manusia yang dilakukan secara ragawi atau

pribadi yang melakukan aktivitas kegiatan olahraga dan sesuai dengan syarat yang ditentukan oleh manusia itu sendiri, baik secara jasmani, rohani, maupun kehidupan sosial.

4. Teori Jarum Hipodermik

Teori jarum hipodermik pada hakikatnya adalah komunikasi satu arah berdasarkan anggapan bahwa media massa memiliki pengaruh langsung, segera, dan sangat menentukan terhadap khalayak komunikan (*audience*). Media massa merupakan gambaran dari jarum raksasa yang menyuntik khalayak komunikan yang pasif. (Sumadiria;2014). Teori ini sering juga disebut teori peluru karena bila menggunakan komunikator yang tepat, pesan yang baik atau media yang benar, komunikan dapat diarahkan sekehendak kita.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Eribka Ruthellia David (2017) judul penelitian Pengaruh Konten Vlog dalam *YouTube* terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Metode yang digunakan adalah metode korelasional untuk mencari tahu besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel X yaitu 'Konten Vlog' terhadap variabel Y yaitu 'Sikap Mahasiswa' lalu akan dianalisis dengan analisis Koefisien Korelasi dengan rumus Product Moment yang menyatakan kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih, juga dapat menentukan arah hubungan dari kedua variabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai korelasi yang didapat adalah kuat dan positif. Positif maksudnya terjadi hubungan searah antara konten Vlog dan sikap mahasiswa. Bila konten Vlog sering ditonton maka akan terjadi pembentukan sikap pada mahasiswa. Pembentukan sikap yang terjadi adalah sikap yang positif dengan maksud karena para mahasiswa senang dan gemar menonton Vlog, ingin mencoba hal-hal yang ada dalam Vlog, bahkan memiliki keinginan untuk menjadi Vlogger.

I. W. Iwantara (2014) dengan judul penelitian Pengaruh penggunaan media video *YouTube* dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *pretest-posttest non-equivalent control group design*. Populasi adalah siswa kelas IX di SMPN 1 Abiansemal dengan sampel 105 siswa yang terdiri dari 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Data yang diperoleh berupa skor N-gain motivasi belajar dan pemahaman konsep. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi dan tes pemahaman konsep. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan MANOVA satu jalur.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *YouTube* dan media charta ($F=19,630$; $p < 0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan bahwa media video *YouTube* lebih unggul dibandingkan dengan media riil dan media charta dalam menanamkan motivasi belajar kepada siswa. 3)

Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *YouTube* dan media charta ($F= 149,252$; $p < 0,05$).

Imanuella Yunike Palinoan (2017) dengan judul penelitian Dampak tayangan video blog (Vlog) di *YouTube* terhadap gaya hidup hedonis siswa SMA Kristen Sunodia. Fokus penelitian ini adalah untuk meneliti dampak tayangan Vlog di *YouTube* terhadap gaya hidup hedonis yang dilihat dari kegiatan, minat dan opini. Jenis Penelitian ini bersifat kualitatif, dimana teknik analisis data menggunakan Analisis data Model Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Setelah gemar menonton tayangan Vlog secara teratur, didapati bahwa remaja ini lebih gemar dalam berbelanja barang branded, lebih gemar menghabiskan waktu di luar rumah, lebih peka terhadap tren-tren terkini yang lebih menekankan pada materi dan kegiatan lainnya yang lebih mengutamakan pada bersenang-senang. Tayangan Vlog ini memang dianggap dapat memberikan dampak positif karena memberikan wawasan seputar informasi terkini, namun akan lebih banyak menimbulkan dampak negatif apabila penonton tidak mampu menyaring konten dari tayangan tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Perilaku belajar merupakan suatu sikap peserta didik yang dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang sedang

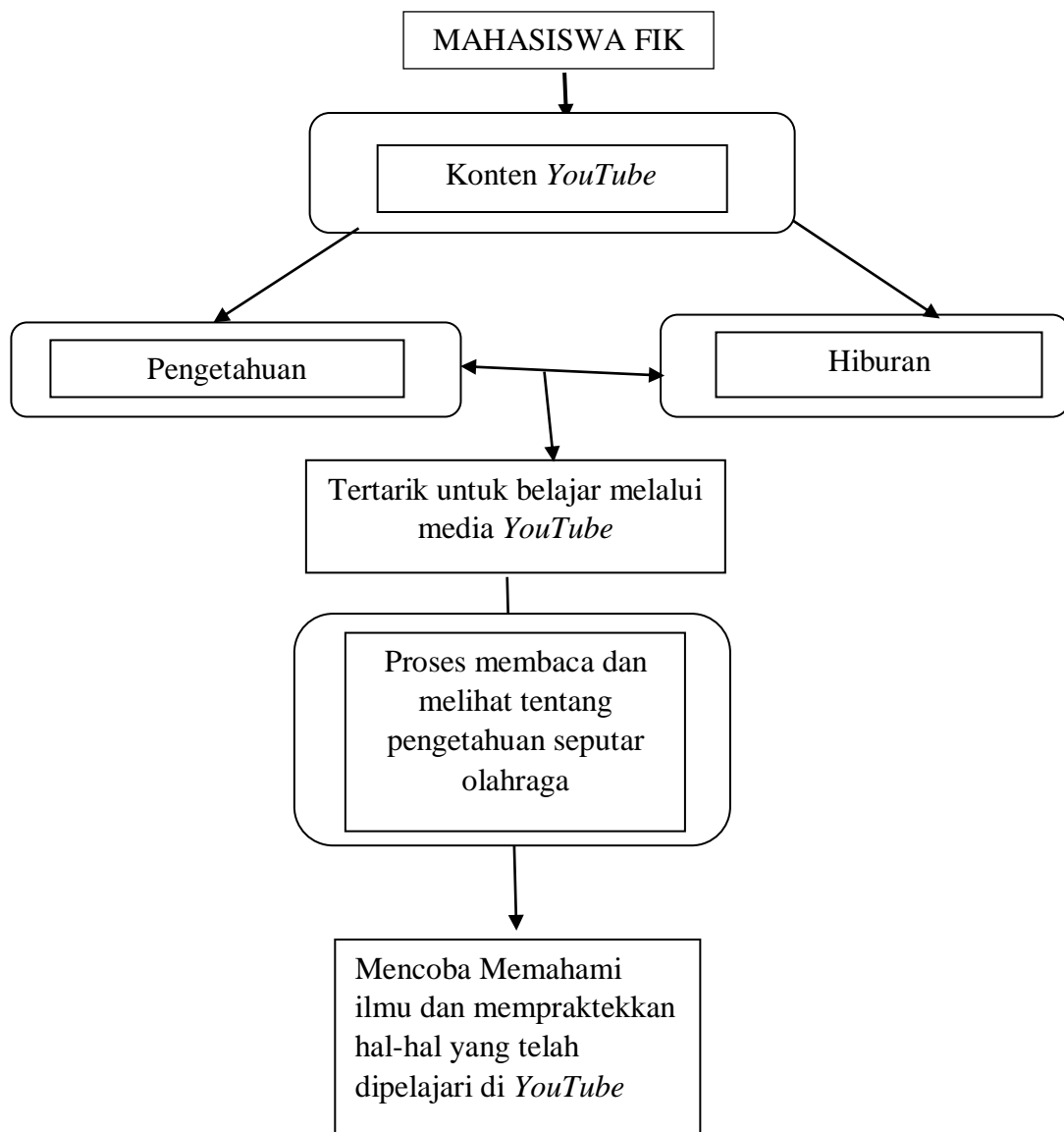
berlangsung. Perilaku belajar tersebut menunjukkan bahwa peserta didik itu paham akan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, *YouTube*, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung . Konten memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga konten dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

YouTube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web. Penguasaan keterampilan pada setiap cabang olahraga berlandaskan pada penguasaan keterampilan dasar. Ada tiga sistem yang dapat mewakili penggolongan keterampilan gerak yaitu:

- a) Stabilitas lingkungan,
- b) Jelas tidaknya titik awal serta akhir dari gerakan,
- c) Ketepatan gerakan yang dimaksud.

Dalam kerangka berfikir ini mencakup variabel independen yang meliputi Konten Pengetahuan Olahraga, adapun variabel dependen yaitu perilaku dalam hal ini hubungan antara variabel independen dan variabel dependen digambarkan dalam kerangka penelitian sebagaimana tergambar pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 1. Skema proses belajar dari media sosial *YouTube* yang berpotensi dimiliki oleh mahasiswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasar kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut. Ada pengaruh antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dengan perilaku belajar mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan angkatan 2017 FIK UNY.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini berisi tentang pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengukuran, uji validitas, uji reabilitas dan teknik analisis data yang diuraikan sebagai berikut:

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tujuan penelitian lebih diarahkan untuk menunjukkan hubungan antar variabel, memverifikasi teori, melakukan prediksi, dan generalisasi. Teori-teori yang diajukan dijadikan sebagai standar untuk menyatakan sesuai tidaknya sebuah gejala yang terjadi, dan disinilah muncul istilah kebenaran etik, sebuah kebenaran berdasarkan pada teori yang diajukan peneliti.

Menurut Tanzeh pada bukunya pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang mungkin sebelumnya (Ahmad Tanzeh, 2011).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

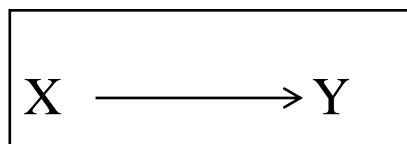
Data penelitian dari responden dikumpulkan secara daring menggunakan Google Formulir. Sedangkan pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2020 sampai dengan 9 Juni 2020.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik regresi untuk mengetahui pengaruh antara variabel X dan Y. Pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Dalam metode ini digunakan kuisisioner sebagai alat pengumpul data yang sebelumnya akan diuji validitas dan reliabilitas.

Setelah pengumpulan data penelitian selesai, langkah berikutnya adalah pengolahan data. Dalam proses ini digunakan teknik analisis statistik. Hal yang perlu diperhatikan sebelum dilakukan analisis statistik adalah kondisi semua harus baik, yaitu semua data harus memenuhi persyaratan statistik.

Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Untuk kepentingan analisis nama setiap variabel diubah dengan suatu simbol. Untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga diberi simbol X dan variabel perilaku belajar diberi simbol Y.



Gambar 2. Hubungan antar variabel

Keterangan gambar:

X = Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

Y = Perilaku Belajar Mahasiswa

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian adalah penjelasan terhadap variabel-variabel yang diteliti (definisi konseptual) yang telah disesuaikan dengan kondisi tempat penelitian. Untuk selanjutnya, dari definisi operasional ini dijabarkan menjadi beberapa indikator sebagai kisi-kisi dalam membuat instrument sebagai berikut:

1. Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

Variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* instrumennya tercermin dalam beberapa indikator sebagai berikut

- a. *YouTube* mudah dimanfaatkan dimana saja dan kapan saja
- b. *YouTube* memiliki banyak sumber pengetahuan
- c. *YouTube* sebagai sarana belajar pengetahuan baru
- d. *YouTube* Sumber pengetahuan materi di kampus.

2. Perilaku Belajar

Variabel perilaku belajar mahasiswa instrumennya tercermin dalam indikator sebagai berikut :

- a. Kebiasaan belajar
- b. Keterampilan
- c. Pengamatan
- d. Berpikir asosiatif
- e. Berpikir rasional
- f. Sikap
- g. Apresiasi.

E. Populasi Penelitian

Populasi yaitu keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi itu hasil penelitian diberlakukan. Populasi adalah tempat terjadinya masalah yang kita selidiki. Jadi populasi yaitu keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian dan sampel akan diambil dari populasi ini (Moh. Ksiram, 2010).

Populasi dan sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan istilah yang sangat lazim dipakai. Populasi diartikan sebagai jumlah kumpulan unit yang akan diteliti karakteristik atau cirinya. Namun jika populasinya terlalu luas atau banyak, maka hanya perlu mengambil sampel dari populasi yang telah didefinisikan.

Dalam penelitian ini populasinya adalah semua mahasiswa prodi Ikor 2017 FIK UNY sebanyak 44. Jadi penelitian ini adalah penelitian populasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dari kedua variabel dalam penelitian ini yaitu, Konten Pengetahuan Olahraga dan perilaku belajar Mahasiswa Olahraga FIK UNY dengan menggunakan metode kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk menjangkau data dari responden yang berupa Konten Pengetahuan Olahraga *YouTube* dan perilaku belajar mahasiswa. Digunakan kuisisioner ini dengan pertimbangan:

1. Dapat mengungkapkan pendapat atau tanggapan seseorang baik secara individual maupun kelompok terhadap permasalahan.

2. Dapat disebarakan untuk responden yang berjumlah besar dengan waktu yang relatif singkat.
3. Tetap terjaga objektivitas responden dari pengaruh luar terhadap satu permasalahan yang diteliti.
4. Tetap terjaga kerahasiaan responden untuk menjawab sesuai dengan pendapat pribadi.
5. Karena diformat dalam bentuk surat, maka biayanya murah.
6. Penggunaan waktu yang lebih fleksibel sesuai dengan waktu yang telah diberikan peneliti.
7. Dapat menjangring informasi dalam skala luas dengan waktu cepat (Sukardi, 2012:76).

G. Instrumen Penelitian dan Pengukuran

Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2010:149). Selanjutnya butir-butir pertanyaan atau pernyataan tersebut diberi skala pengukuran pada pilihan jawaban atau tanggapan.

1. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengumpulkan data variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dalam penelitian ini adalah metode kuisisioner. Untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* ini instrumennya tercermin seperti yang telah dijabarkan pada kajian teori yaitu pernyataan bahwa *YouTube* mudah dimanfaatkan dimana saja dan kapan saja, *YouTube* juga memiliki banyak sumber pengetahuan dan juga sumber referensi yang bisa diandalkan, serta *YouTube* sebagai sarana belajar

pengetahuan baru dan pengetahuan umum dikampus. Dari indikator tersebut dikembangkan menjadi 12 item. Adapun kisi-kisi dari instrumen Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Indikator Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Konten Pengetahuan Olahraga di <i>YouTube</i>	Internal	Fleksibilitas	5*, 19, 28	3
		Olahraga Favorit	8, 26, 31	3
	Eksternal	Ilmu Baru	10, 20, 29*	3
		Materi Kampus	13, 23, 30	3

Sedangkan variabel perilaku belajar siswa instrumennya tercermin dalam beberapa indikator yang telah disebutkan pada kajian teori kebiasaan belajar, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif, berpikir rasional, bagaimana dalam bersikap, serta mengapresiasi perilaku belajar mahasiswa. Dari beberapa indikator itu dikembangkan menjadi 19 item. Adapun kisi-kisi dari instrumen perilaku belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Indikator Perilaku Belajar

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Pengaruh <i>YouTube</i> terhadap perilaku belajar	Perilaku	Kebiasaan	1, 16*, 22	3
		Keterampilan	4, 9, 17	3
		Pengamatan	18, 25, 27*	3
		Berfikir Asosiatif	3, 11*	2
		Berpikir Rasional	2, 12	2
		Sikap	6*, 14, 24	3
		Apresiasi	7, 15, 21	3

Pengukuran Setiap butir kuisioner instrumen Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dengan perilaku belajar mahasiswa diukur dengan skala Rasio. Untuk pemberian skor pada setiap butir soal dipergunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dan disusun untuk alternatif jawaban yang sifatnya yang dapat dilihat pada Lampiran 2.

H. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun valid atau tidak. Valid menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2015: 121). Untuk butir pertanyaan yang tidak valid dibuang atau diperbaiki. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS 23.00 for Windows. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $>$ r tabel sebesar 0,297 (nilai r tabel untuk $n=44$), untuk $df = 44-2 = 42$; $\alpha = 0,05$ maka item atau pertanyaan tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika pada nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $<$ r tabel sebesar 0,297; $\alpha = 0,05$ maka item atau pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
X1.1	-.404	Valid
X1.2	.883	Valid
X1.3	.553	Valid
X1.4	.830	Valid
X1.5	.312	Valid
X1.6	.883	Valid
X1.7	.550	Valid
X1.8	.170	Tidak Valid
X1.9	.883	Valid
X1.10	-.476	Valid
X1.11	.883	Valid
X1.12	.477	Valid

Sumber: Data Primer 2020

Berdasarkan hasil uji validitas di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 item pernyataan yang tidak valid akan dihilangkan dengan syarat setiap indikator masih terwakili minimal satu pernyataan.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Variabel Perilaku Belajar Mahasiswa

	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Y1	.532	Valid
Y2	.364	Valid
Y3	.655	Valid
Y4	.462	Valid
Y5	-.166	Tidak Valid
Y6	.457	Valid
Y7	.377	Valid
Y8	-.074	Tidak Valid
Y9	.401	Valid
Y10	.518	Valid
Y11	.337	Valid
Y12	-.182	Tidak Valid
Y13	.575	Valid
Y14	.542	Valid
Y15	.531	Valid
Y16	.360	Valid
Y17	.364	Valid
Y18	.595	Valid
Y19	-.373	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas dapat disimpulkan bahwa 3 item pernyataan yang tidak valid akan dihilangkan dengan syarat setiap indikator masih terwakili minimal satu pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabel menunjukkan derajat konsistensi (keajegan) data dalam interval waktu tertentu sehingga instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama pula (Sugiyono, 2015: 121). Pengujian realibilitas dilakukan dengan bantuan komputer

menggunakan program SPSS 23.00 for Windows Dalam penelitian ini uji reliabilitas dicari menggunakan rumus Alpha Cronbach. Pertimbangan digunakannya rumus Alpha Cronbach adalah karena rumus Alpha Cronbach digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, sementara penelitian ini mengumpulkan data penelitian melalui kuesioner yang diukur menggunakan skala Likert dengan skor (1-4). Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki taraf kepercayaan tinggi. Jika koefisien alpha lebih besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
Konten Pengetahuan Olahraga <i>YouTube</i>	0,774	Reliabel
Perilaku Belajar Mahasiswa	0,831	Reliabel

Sumber: Data primer 2020

I. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Statistik

Pada bagian ini penyusun akan menganalisa data tersebut satu persatu yang didasarkan pada jawaban responden yang dihimpun berdasarkan koesioner yang telah diisi oleh responden selama penelitian berlangsung. Adapun berdasarkan kriteria yang dipakai pada kategori jawaban responden, maka untuk lebih memudahkan digunakan 3 kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah.

Cara pengkategorian data berdasarkan rumus dari Azwar (2009:108) adalah sebagai berikut:

Tinggi : $X \geq M + SD$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah : $X < M - SD$

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas, penelitian ini menggunakan Teknik uji Kolmogorov-Smirnov dengan pedoman sebagai berikut:

1) Hipotesis diterima apabila p value (Sig) ≥ 0.05

2) Hipotesis ditolak apabila p value (Sig) < 0.05

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara . Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila si (Linearity) kurang dari 0,05.

3. Uji Hipotesis

Metode analisis data yang akan digunakan adalah metode penghitungan koefisien korelasi dan koefisien determinasi. Untuk mencari nilai koefisien korelasi, menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*. Suharsimi Arikunto (2010: 271) menjelaskan bahwa korelasi *product-moment* digunakan untuk menentukan hubungan antara dua gejala interval. Rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien menurut Suharsimi Arikunto (2006:170) adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara

N = jumlah responden

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor variabel X dan skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

Kriteria uji hipotesis tersebut adalah jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf $\alpha = 0,01$.

Untuk mengetahui besarnya presentase pengaruh variabel satu terhadap variabel lainnya, digunakan koefisien determinasi (KD) dengan rumus sebagai berikut.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi

Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data penelitian ini diperoleh dari Mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY angkatan 2017 sebagai subyek penelitian dan merupakan populasi pada penelitian ini. Dalam deskripsi data ini akan diuraikan data-data variabel bebas (X) yaitu Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dan variabel terikat (Y) yaitu perilaku belajar mahasiswa. Deskripsi data yang disajikan meliputi ukuran kecenderungan memusat yaitu mean (M), median (Me), mode (Mo), varians, simpangan baku, nilai maksimum, dan nilai minimum.

Pengumpulan data untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dan variabel perilaku belajar dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa kuisisioner yang disebarkan kepada Mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY angkatan 2017 yang dipilih sebagai subyek penelitian. Skor yang diperoleh dari masing-masing butir pertanyaan tiap variabel ditabulasikan dan dihitung rumus tertentu seperti yang telah disampaikan pada bab III. Data yang diperoleh melalui penelitian akan digunakan untuk keperluan pengujian hipotesis yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang diamati dalam penelitian ini meliputi: jenis kelamin, usia, dan media online yang digunakan. Deskripsi karakteristik responden disajikan sebagai berikut:

a. Konten Pengetahuan olahraga yang sering dilihat

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan Konten Pengetahuan olahraga yang sering dilihat disajikan pada diagram dibawah ini:

Gambar 3. Diagram karaktersitik responden

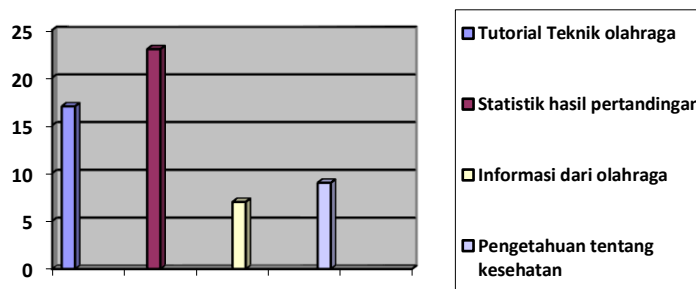


Diagram di atas menunjukkan bahwa responden yang melihat tutorial teknik olahraga sebanyak 17 orang (38,6%), responden yang melihat statistik hasil pertandingan sebanyak 23 orang (52,3%), responden yang melihat Informasi olahraga baru sebanyak 7 orang (15,9%), dan responden yang melihat pengetahuan kesehatan sebanyak 9 orang (20,5%) Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tertarik melihat statistik hasil pertandingan sebanyak 23 orang (52,3%)

b. Jenis Kelamin

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Karakteristik responden berdasarkan Jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	34	77.3%
Perempuan	10	22.7%
Jumlah	44	100%

Sumber: Data Primer 2020

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 34 orang (77.3%) dan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 10 orang (22.7%). Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dengan jenis kelamin laki-laki yakni sebanyak 34 orang (77.3%).

c. Usia

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan usia disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Karakteristik responden berdasarkan usia.

Usia	Frekuensi	Persentase
17-19	2	4.5%
20-22	41	93.2%
22 keatas	1	2.3%
Jumlah	44	100%

Sumber: Data Primer 2020

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang berusia antara 17-19 tahun yakni sebanyak 2 orang (4.5%), responden yang berusia antara 20-22 tahun yakni sebanyak 41 orang (93.2%), dan responden yang berusia antara 22 keatas tahun yakni sebanyak 1 orang (2.3%). Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berusia antara 20-22 tahun yakni sebanyak 41 orang (93.2%).

d. Durasi menyaksikan tayangan *YouTube* dalam 1 hari

Deskripsi karakteristik responden durasi menyaksikan tayangan *YouTube* dalam 1 hari disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Karakteristik responden berdasarkan durasi menyaksikan *YouTube*.

Durasi Menyaksikan <i>YouTube</i>	Frekuensi	Presentase
1 jam	15	34.1%
2 jam	15	34.1%
>3 jam	14	31.8%
Jumlah	44	100%

Sumber: Data Primer 2020

Tabel di atas menunjukkan bahwa pembagian responden berdasarkan durasi menyaksikan tayangan *YouTube* dalam 1 hari adalah sebanyak 15 orang (34.1%) yang menyaksikan *YouTube* 1 jam perhari, 15 orang (34.1%) yang menyaksikan *YouTube* 2 jam perhari, dan sebanyak 14 orang (31.8%) yang menyaksikan *YouTube* lebih dari 3 jam perhari.

2. Deskripsi Kategori Variabel

Deskripsi kategori variabel menggambarkan tanggapan responden mengenai Pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di *YouTube* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Data hasil penelitian kemudian dikategorikan ke dalam tiga kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian tersebut didasarkan pada nilai rerata dan simpangan baku pada masing-masing variabel penelitian. Hasil kategorisasi tersebut disajikan berikut:

a. Variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

Hasil analisis deskriptif untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* diperoleh nilai minimum sebesar 25; nilai maksimum sebesar 40; mean sebesar 34,07; dan standar deviasi sebesar 3,440. Selanjutnya data Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dikategorikan dengan menggunakan skor rerata (M) dan simpangan baku (SD). Jumlah butir pertanyaan untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terdiri dari 11 pertanyaan yang masing-masing mempunyai skor 4, 3, 2 dan 1. Kategorisasi untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 9. kategori variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	$X > 37,51$	4	9,1
Sedang	$30,63 < X < 37,51$	29	65,9
Rendah	$30,63 < X$	11	25
	Jumlah	44	100

Sumber : Data Primer 2020

Tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 4 orang (9,1%), responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dalam kategori sedang yaitu sebanyak 29 orang (65,9%), dan responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dalam kategori rendah yaitu sebanyak 11 orang (25%). Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi menyaksikan Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* oleh para mahasiswa masuk dalam kategori sedang.

b. Variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017

Hasil analisis deskriptif untuk variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 diperoleh nilai minimum sebesar 42; nilai maksimum sebesar 61; mean sebesar 48,48; dan standar deviasi sebesar 4,598. Selanjutnya data Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 dikategorikan dengan menggunakan skor rerata (M) dan simpangan baku (SD). Jumlah butir

pertanyaan untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terdiri dari 16 pertanyaan yang masing-masing mempunyai skor 4, 3, 2 dan 1. Kategorisasi untuk variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Kategori variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	$X > 53,078$	3	6,8
Sedang	$43,882 < X < 53,078$	37	84,1
Rendah	$43,882 < X$	4	9.1
	Jumlah	44	100

Sumber : Data Primer 2020

Tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 3 orang (6,8%), responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 dalam kategori sedang yaitu sebanyak 37 orang (84,1%), dan responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 dalam kategori rendah yaitu sebanyak 4 orang (9,1%). Hal ini menunjukkan bahwa perilaku belajar mahasiswa menggunakan media *YouTube* masuk dalam kategori sedang.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data variabel penelitian normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov* dan untuk perhitungannya menggunakan program SPSS 23 *for windows*. Hasil uji normalitas untuk variabel penelitian disajikan berikut ini.

Tabel 11. Uji Normalitas

Variabel	Sig. K-S	Taraf Sig. (5%)	Keterangan
Konten Pengetahuan Olahraga di <i>YouTube</i> Perilaku Belajar Mahasiswa	0,64	0,05	Normal

Sumber: Data Primer 2020

Hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa hubungan antara variabel penelitian mempunyai nilai $\text{sig} > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tujuan uji linieritas adalah untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linier atau tidak. Kriteria pengujian linieritas adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier. Hasil rangkuman uji linieritas disajikan berikut ini:

Tabel 12. Uji Linearitas

Variabel	Sig. F	Taraf Sig. (5%)	Keterangan
Konten Pengetahuan Olahraga di <i>YouTube</i>	0,000	0,05	Linier
Perilaku Belajar Mahasiswa			

Sumber: Data Primer 2020

Hasil uji linieritas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hubungan antara variabel memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ ($\text{sig} > 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa semua variabel penelitian adalah linier.

3. Uji Hipotesis

Pada bab II telah dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh yang adanya Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dengan perilaku belajar mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY angkatan 2017. Adapun pada bab III sebelumnya dijelaskan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametris dengan menggunakan teknik rumus korelasi *product-moment*. Peneliti menggunakan program SPSS versi 23 for windows, untuk menentukan harga koefisiensi korelasi antara kedua variabel dalam penelitian ini. Apabila harga koefisien korelasi antara kedua variabel dalam penelitian ini (r_{hitung}) lebih besar dari harga r_{tabel} maka hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan ada hubungan antara variabel diterima. Sedangkan apabila r_{hitung} yang diperoleh lebih rendah dari r_{tabel} maka hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan ada hubungan antar variabel ditolak. Dari hasil penghitungan korelasi diperoleh r_{hitung} sebesar 0,573

(Lampiran). Untuk menguji hipotesis kerja (H_a), maka r_{hitung} yang diperoleh dikonsultasikan dengan harga $r_{product\ moment}$ pada taraf 1% dengan $N= 44$ (r_{tabel}). Dari hasil konsultasi diketahui bahwa r_{hitung} ($0,573$) $>$ r_{tabel} ($0,2512$), yang berarti ada hubungan antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dengan perilaku belajar mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY angkatan 2017 dengan nilai korelasi sebesar $0,573$. Sedangkan koefisiensi determinasi (nilai pengaruh adanya Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dengan perilaku belajar mahasiswa) adalah sebesar $32,8\%$. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di *YouTube* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta” diterima. Sedangkan bahwa hipotesis nihil (H_o) yang berbunyi ”Tidak ada Pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di *YouTube* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta” ditolak.

C. Pembahasan

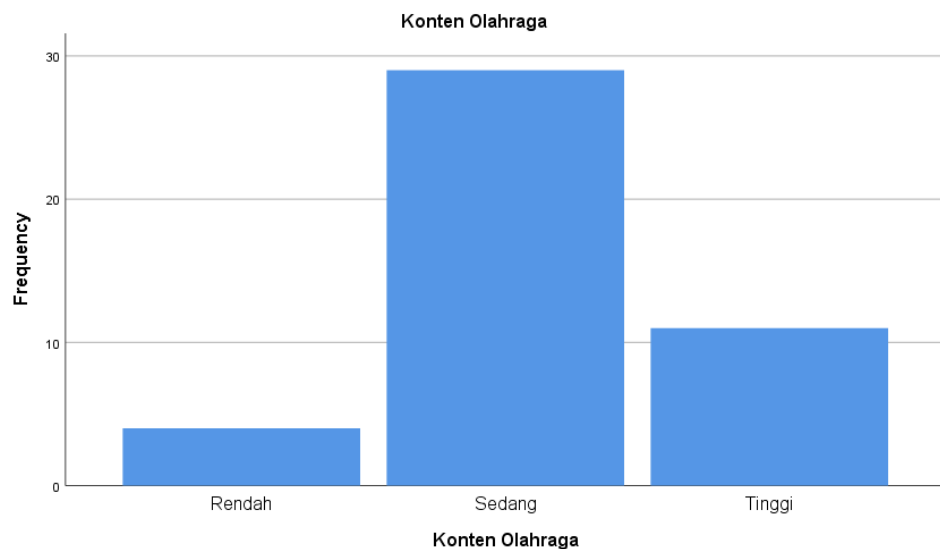
Hasil uji pengaruh yang dilakukan melalui uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* dengan perilaku belajar mahasiswa Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY angkatan 2017. Jadi semakin sering menyaksikan Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* maka akan didapatkan semakin besar

perubahan di perilaku belajar mahasiswa. Jadi hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima. Dari hasil uji hipotesis itu dapat diungkapkan bahwa Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* berhubungan dengan perilaku belajar mahasiswa.

Mengingat bahwa hipotesis penelitian itu pada dasarnya dirumuskan berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, maka apa yang ditemukan dalam penelitian ini sejalan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini serta mendukung hasil penelitian terdahulu.

Konten (bahasa Inggris: *content*) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Olahraga secara luas olahraga diartikan sebagai segala kegiatan atau usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani maupun rohani. Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* menyediakan tambahan informasi yang bisa dipelajari oleh mahasiswa. Seperti pada bab III, Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* mencakup unsur-unsur yang bisa dikaitkan dengan minat masing-masing mahasiswa. Dalam hal ini peneliti menentukan beberapa indikator seperti fleksibilitas dalam mengaksesnya, olahraga favorit mahasiswa, ilmu baru yang dapat dipelajari, serta materi di *YouTube* yang sesuai dengan materi kampus.

Hasil dari pengambilan data melalui kuisioner Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* tersebut menunjukkan frekuensi menyaksikan Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* para mahasiswa Ikor 2017. Dari hasil analisis terhadap data penelitian yang diperoleh, frekuensi menyaksikan Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* memiliki mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu dengan frekuensi sebanyak 29 orang (65,9%), kategori tinggi sebanyak 4 orang (9,1%), dan 11 siswa (25%) berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi menonton konten olahraga di *YouTube* oleh mahasiswa masuk dalam kategori sedang.

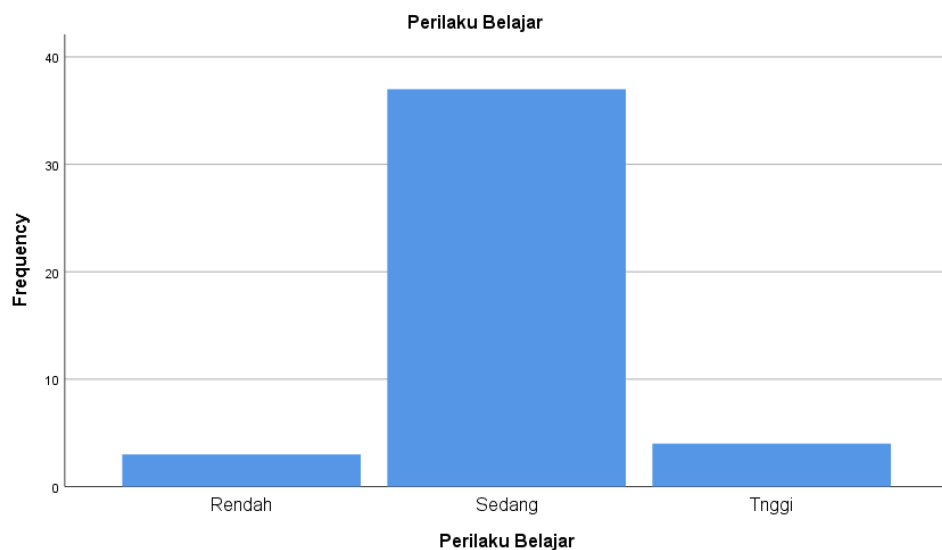


Gambar 4. Diagram Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube*

Perilaku belajar merupakan suatu sikap peserta didik dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar melalui media apapun. Perilaku belajar tersebut meliputi aspek Kebiasaan, Keterampilan, pengamatan, berfikir asosiatif, berfikir rasional, sikap, dan apresiasi.

Selanjutnya aspek-aspek tersebut dievaluasikan dan diaktualisasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari dan diuji dengan mengisi kuisisioner penelitian. Kuisisioner penelitian sendiri dikembangkan dari indikator yang sudah dicantumkan dalam kisi-kisi. Dalam penelitian ini, peneliti membuat pernyataan dengan jumlah butir pernyataan untuk variabel Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terdiri dari 19 pertanyaan yang masing-masing mempunyai skor 4, 3, 2 dan 1. Hasil dari pengisian kuisisioner ini dijabarkan sebagai berikut :

Perubahan Perilaku Belajar Mahasiswa Ikor FIK UNY angkatan 2017 yang merupakan responden dalam penelitian dibagi menjadi 3 kategori yaitu kategori tinggi sebanyak 4 orang (9,1%), kategori sedang sebanyak 37 orang (84,1%), dan kategori rendah sebanyak 3 orang (6,8%). Hal ini menunjukkan bahwa perilaku belajar mahasiswa menggunakan media *YouTube* masuk dalam kategori sedang.



Gambar 5. Diagram perilaku belajar

Dari hasil analisis data atau pengujian hipotesis dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* memiliki korelasi dengan perilaku belajar mahasiswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan dengan teknik korelasi *product moment* di mana diperoleh harga *r*hitung sebesar $0,573 > r_{\text{tabel}}$ sebesar $0,2512$. Sedangkan koefisiensi determinasi (nilai pengaruh minat baca terhadap prestasi belajar) adalah sebesar $32,8\%$. Dapat dilihat bahwa harga *r*hitung lebih besar dari harga *r*tabel sehingga hipotesis kerja dalam penelitian ini berbunyi “Ada pengaruh antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar mahasiswa Prodi Ilmu Keloahragaan FIK UNY angkatan 2017” diterima atau terbukti. Hal ini senada dengan penelitian Imanuella Yunike Palinoan (2017) dengan judul penelitian Dampak tayangan video blog (Vlog) di *YouTube* terhadap gaya hidup hedonis siswa SMA Kristen Sunodia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Setelah gemar menonton tayangan Vlog secara teratur, didapati bahwa remaja ini lebih gemar dalam berbelanja barang *branded*, lebih gemar menghabiskan waktu di luar rumah, lebih peka terhadap tren-tren terkini yang lebih menekankan pada materi dan kegiatan lainnya yang lebih mengutamakan pada bersenang-senang.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah membuktikan bahwa ada pengaruh antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar mahasiswa

Prodi Ilmu Keloahragaan FIK UNY angkatan 2017, namun peneliti menyadari masih banyak keterbatasan dalam penelitian ini seperti sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh antara Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* terhadap perilaku belajar mahasiswa dan tidak meneliti faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar karena keterbatasan waktu dan tempat.
2. Penelitian ini hanya menggunakan kuisisioner sehingga membatasi responden dalam memberi jawaban.
3. Instrumen (kuisisioner) yang digunakan kurang mempresentasikan Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* secara keseluruhan.
4. Hasil penelitian kurang terperinci dan mendalam karena penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang hanya sampai pada menggambarkan secara umum.
5. Penelitian ini hanya dilaksanakan di kelas dan angkatan dengan jumlah 44 responden sehingga tidak bisa mencakup semua data mahasiswa kampus maupun prodi yang sama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa $r_{hitung} 0,573 > r_{tabel} 0,2512$ dengan taraf kesalahan sebesar 0,01 dan jumlah $N=44$. Interpretasi tingkat hubungan terhadap harga koefisien korelasi kedua variabel tersebut menunjukkan tingkat hubungan yang kuat dan positif. Dari hasil tersebut juga dicari koefisien determinasi yang menunjukkan besar Pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di YouTube Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebesar 32,8%.

Hasil-hasil yang dicapai ini mengindikasikan adanya pengaruh dan menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi menyaksikan Konten Pengetahuan Olahraga di *YouTube* maka semakin tinggi perubahan perilaku belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan bagi para dosen untuk lebih memanfaatkan media *YouTube* untuk pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kesadaran perilaku belajar bagi para mahasiswa.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai evaluasi bagi dosen FIK UNY untuk meningkatkan prestasi mahasiswa dengan menumbuhkan perilaku belajar

mahasiswa dengan memanfaatkan media sosial seperti *YouTube*. Pemanfaatan *YouTube* bisa dilakukan sebagai sumber ilmu ataupun sebagai sarana penyaluran kreativitas para mahasiswa dengan memberikan tugas membuat video *YouTube*.

Sebagai evaluasi bagi seluruh Mahasiswa FIK UNY untuk meningkatkan perilaku belajar di kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan *YouTube* sebagai media penambah informasi baru, mahasiswa diharapkan dapat lebih kreatif dan mampu menyerap banyak materi perkuliahan serta meningkatkan prestasi belajar.

C. Saran

Berdasarkan atas kesimpulan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa olahraga FIK UNY diharapkan dapat menggunakan media sosial *YouTube* lebih baik lagi sehingga dapat membantu meningkatkan perilaku belajar dan prestasi belajar para mahasiswa.

2. Bagi Dosen

Pendidik yang memiliki tugas sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar hendaknya dapat merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar dengan meningkatkan pemanfaatan media sosial lebih maksimal. Misalnya saat pembelajaran bisa diselingi video tutorial dari *YouTube*.

3. Bagi Universitas

Universitas wajib menginstruksikan kepada para pendidik untuk lebih meningkatkan pemanfaatan media sosial dimasa sekarang antara lain dengan memanfaatkan *YouTube* sebagai sara pembelajaran. Selain itu Universitas juga

harus mengupayakan fasilitas yang menunjang penggunaan media sosial seperti jaringan internet yang mudah dan cepat.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk mengangkat topik penelitian yang serupa agar mempertimbangkan faktor-faktor lain yang lebih berkorelasi kuat serta memberikan pengaruh terhadap penggunaan media sosial *YouTube*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Tanzeh. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arso, Widyosmoro (2014). *Pengaruh Minat baca terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas V SD di desa Pager gunung Kabupatn Pematang Tahun ajaran 2013/2014*. Skripsi, Yogyakarta : FIP
- Azwar, S. (2010). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka. Pelajar
- Budiargo, Dian. (2015). *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Chiaki Iwasaki, Toshiya Tanaka dan Kenichi Kubota. (2006). *Analysis of Relating the Use of a Learning Management System to Teacher Epistemology and Course Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, Vol.3, No.3. *Division of Teaching and Learning Kansai University , Osaka, Japan*
- Ruthellia David, Eribka (2017). *Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. e-journal "Acta Diurna" Volume VI. No. 1. Tahun 2017
- Santoso, Giriwijoyo dan Dikdik Zafar Sidik. (2013). *Ilmu Faal Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yunike Palinoan, Imanuella (2017). *Dampak tayangan video blog (Vlog) di YouTube terhadap gaya hidup hedonis siswa SMA Kristen Sunodia*. eJournal Ilmu Komunikasi Volume 5, Nomor 2, 2017:215-225
- I. W. Iwantara (2014). *Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA (Volume 4 Tahun 2014)
- Marindo, R., Puntodi, D., & Sutedja, S. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Social. Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Moh. Kasiram. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif – kuantitatif*. Malang : UIN Maliki Press

- Syah, Muhibbin. (2008). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakrya hal 118.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010) Ilmu Perilaku Kesehatan. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina dan Budimanjaya. (2017). Paradigma Baru Mengajar. Jakarta: Kencana.
- Siagian. Sondang P. (2012). Manajemen Sumber Daya Manusia, Bumi Aksara. Jakarta.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajat Prawirasaputra, dkk. (2000). Dasar-Dasar Kepelatihan. Jakarta: Depdikbud
- Sugihartono dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). Metodologi Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2012). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunaryo. (2004). Psikologi Untuk Pendidikan. Jakarta: EGC
- Syah, Muhibbin. (2016) Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Cet. 18; Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Toho Cholik M. dan Rusli Lutan. (2001). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: CV. Maulana.
- Sanjaya, Wina. (2009). Kurikulum dan Pembelajaran Cet. II. Jakarta: Kencana. hal.229.
- Yudhawati, Ratna dan Dany Haryanto. (2012). Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan. Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustaka.

INTERNET

- (<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/09/16120017/penonton-bulanan-youtube-tembus-angka-2-miliar>)
- (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/Youtubedalam-angka-angka>).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 1560, 1557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 270/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

1 Juni 2020

Yth .
Kajur Ilmu Keolahragaan
FIK UNY

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ignatius D A W
NIM : 14603141026
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Konten Olahraga Di Youtube terhadap perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga FIK Prodi IKOR 2017 UNY
Waktu Penelitian : 1 - 9 Juni 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama,
Redi. Dr. Siswantoyo, M.Kes
NIP. 19720310 199903 1 002

LAMPIRAN 2

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

TA Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Dr. Achmad Nasrulloh, M.Or.

Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Ignatius Dodatus Agung Wicaksono

NIM 14603141026

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Judul TA : Pengaruh Konten Olahraga Di Youtube Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat mohon Bapak untuk berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Juni 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing TA,



Eka Novita Indra, S.Or., M.Kes.
NIP. 19821112 200501 2 001

Hormat saya,
Mahasiswa



Ignatius Deodatus A.W.
NIM 14603141026

LAMPIRAN 3

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.

NIP : 19830626 200812 1 002

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Ignatius Deodatus A.W.

NIM : 14603141026

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Judul TA : Pengaruh Konten Olahraga Di Youtube Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,



Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Catatan: beri tanda √

LAMPIRAN 4
KUISIONER

Kuisisioner Penelitian Pengaruh Konten Olahraga Di Youtube terhadap perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga FIK Prodi IKOR 2017 UNY

Bersama dengan ini saya mengharapkan teman-teman mengisi kuisisioner penelitian ini dalam rangka untuk penulisan tugas akhir saya yang berjudul " Pengaruh Konten Olahraga Di Youtube terhadap perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga FIK UNY "

* Required

1. Nama Lengkap *

2. Usia *

Mark only one oval.

- 17-19 Tahun
- 20-22 Tahun
- 22 Tahun Keatas

3. Jenis kelamin *

Mark only one oval.

- Laki-laki
- perempuan

4. Lama menyaksikan tayangan outube dala 1 hari *

Mark only one oval.

1 jam

2 jam

>3 jam

5. Konten yang sering disaksikan di YouTube (Pengetahuan) *

0 points

Check all that apply.

Tutorial teknik olahraga

informasi olahraga tertentu

Statistik pertandingan

pengetahuan Kesehatan

lainnya

Other: _____

6. Konten yang sering disaksikan di Youtube (Hiburan) *

0 points

Check all that apply.

Chanel Klub Favorit

Informasi pemain favorit

Siaran pertandingan

Ulasan pertandingan

Lainnya

Other: _____

7. 1. Saya sering Menyaksikan video tentang dunia olahraga di Youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

8. 2. Saya mencari tambahan informasi yang dibutuhkan dikampus memauli Youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

9. 3. Saya mampu melakukan permainan dengan benar setelah menyaksikan Youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

10. 4. Saya mampu melakukan teknik dasar dengan benar setelah menyaksikan video tutorial di Youtube *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. 5. Menyaksikan Youtube membuat saya lupa waktu *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. 6. Saya kurang memperhatikan dosen dan lebih mengandalkan youtube *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. 7. Saya bisa mengikuti pelajaran dikampus dengan cepat karen mendapat tambahan informasi dari youtube *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. 8. Youtube memberikan banyak ulasan pertandingan *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. 9. Saya mampu melakukan beberapa olahraga yang jarang diajarkan dikampus setelah menyaksikan youtube *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. 10. Youtube adalah sumber dari banyak pengetahuan baru dibidang olahraga 1 point

*

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. 11. Saya lebih tertarik belajar melalui youtube dari pada di kampus * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. 12. Youtube jadi sarana belajar menarik di kelas * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. 13. Youtube menampilkan materi yang sesuai dengan yang diajarkan di kampus * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

20. 14. Saya tertarik melakukan olahraga jenis baru yang saya pelajari di Youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

21. 15. Saya dapat melakukan berbagai gerakan olahraga dengan benar setelah menyaksikannya di youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

22. 16. Saya menjadikan youtube sebagai satusatunya sumber belajar * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

23. 17. Teknik yang saya pelajari dikampus kadang berbeda dengan yang ada di youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

24. 18. Saya selalu meperhatikan teknik dasar melauai youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

25. 19. Youtube bisa diakses dimanapun dan kapanpun *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

26. 20. Youtube menyediakan analisa berbagai pengetahuan baru di bidang olahraga *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

27. 21. Saya mampu mengurangi kesalahan informasi pengetahuan setelah belajar melauai youtube *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

28. 22. Saya mengakses Youtube kapanpun dan dimanapun *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

29. 23. Youtube menjadi sara dosen untuk mengajar dikelas *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

30. 24. Saya mempraktekan olahraga baru yang saya pelajari dari youtube *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

31. 25. Saya mendapat pengetahuan baru di dunia olahraga melalui youtube * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

32. 26. Youtube menyediakan informasi lengkap tentang atlet favorit/idola * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

33. 27. Saya merasa Kebasahan informasi di youtube masih diragukan * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

34. 28. Youtube membebaskan kita untuk mencari informasi tentang apa saja * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

35. 29. Youtube menyediakan informasi olahraga yang belum tentu valid * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

36. 30. Youtube sebagai refrensi tambahan untuk materi kuliah * 1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

37. 31. Youtube selalu update dengan informasi olahraga terbaru *

1 point

Mark only one oval.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

LAMPIRAN 5

UJI VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	35.48	14.116	-.404	.837
X1.2	33.86	9.376	.883	.696
X1.3	33.93	10.623	.553	.738
X1.4	33.84	9.765	.830	.707
X1.5	34.27	11.133	.312	.762
X1.6	33.86	9.376	.883	.696
X1.7	33.95	10.463	.550	.736
X1.8	34.07	11.832	.170	.774
X1.9	33.86	9.376	.883	.696
X1.10	35.25	14.517	-.476	.846
X1.11	33.86	9.376	.883	.696
X1.12	34.25	10.192	.477	.743

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	53.02	17.046	.532	.692
Y2	52.98	17.697	.364	.707
Y3	53.25	16.750	.655	.684
Y4	53.14	17.562	.462	.700
Y5	53.50	20.163	-.166	.753
Y6	53.45	16.998	.457	.697
Y7	53.32	17.199	.377	.704
Y8	54.16	19.625	-.074	.750
Y9	53.23	17.854	.401	.705
Y10	53.34	17.207	.518	.694
Y11	53.43	17.786	.337	.709
Y12	53.48	20.302	-.182	.766
Y13	53.50	16.721	.575	.687
Y14	53.77	16.133	.542	.685
Y15	53.18	17.455	.531	.696
Y16	53.09	17.526	.360	.706
Y17	52.98	17.697	.364	.707
Y18	53.23	16.877	.595	.688
Y19	54.50	21.326	-.373	.770

LAMPIRAN 6
UJI REALIBILITAS

VARIABEL X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.774	11

VARIABEL Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	16

LAMPIRAN 7
DATA PENELITIAN

y1	y2	y3	y4	y6	y7	y9	y10	y11	y13	y14	y15	y16	y17	y18	y19		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x9	x10	x11	x12	
3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	52	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	38
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32
4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	1	51	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	39
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	45	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	25
3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	49	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	32
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	46	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	36
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	46	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
4	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	4	3	1	48	1	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	36
3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	48	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	48	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	44	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32
3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	1	3	4	3	2	1	42	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	29
4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	49	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	38

3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	53	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	36	
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	
3	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	4	4	1	45	1	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	34	
3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	38	
4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	52	2	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	37
4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	3	3	4	3	3	3	48	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	40
3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	43	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	44	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	36	
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	1	57	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	38
4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	46	2	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	32	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	48	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	34	
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	44	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	43	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	36	
3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	4	4	3	2	46	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	29	
4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	52	2	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	38	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	61	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	38

3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	49	2	4	3	4	4	4	3	4	1	4	3	36
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	48	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	38
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	49	1	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	37
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	46	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	49	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	33
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	49	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	36
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	2	53	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	33
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	61	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	38
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	61	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	38
2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	1	44	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	29

LAMPIRAN 8

DATA KARAKTERISTIK RESPONDEN

Nama Lengkap	Usia	Jenis kelamin	Lama menyaksikan tayangan outube dala 1 hari
Adi Nugraha	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
Agung Prabowo	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
Aji Suhendra Indra Amin	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
Amara Nur Izzati	20-22 Tahun	Perempuan	1 jam
Amelia Windy Ariesta	20-22 Tahun	Perempuan	>3 jam
Anisa Isna Khusnul Hotimah	20-22 Tahun	Perempuan	1 jam
Arif Kurniawan	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Ayustina	20-22 Tahun	Perempuan	1 jam
Baihaqi Agung Iman Tohari	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Bama Tijabsoro	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
Dian Nuta Firdaus	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Ellanda Dwi yevalino	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Enggista Hendriko Delano	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
Febri Wijaya	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Febriansyah Dwi Cahyo	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Ferianto Galih Wicaksono	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Fitri Ayuningrum	17-19 Tahun	Perempuan	>3 jam
Haryopusoko Gustianto	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Indah mawarni	20-22 Tahun	Perempuan	2 jam
Jantan Pangestu	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
kemal lutfhi al basrah	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Khairy Alfadhillah	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
La Ode bedirun	22 Tahun Keatas	Laki-laki	1 jam
Luthfi kurniawan	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam
Meida Sri Widyastuti	20-22 Tahun	Perempuan	1 jam
Mualim panji	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Muhamad Bayu Pamungkas	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Muhammad Faiq Ramadhani	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Muhammad Fatih Humam	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam

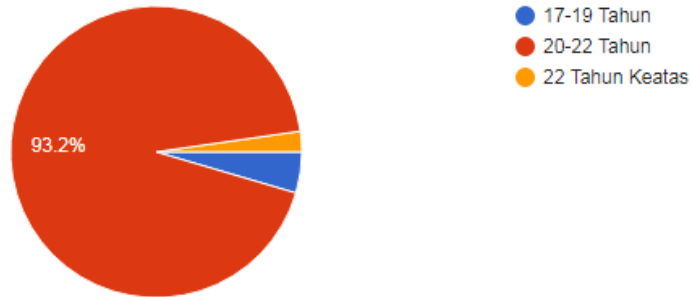
Muhammad shobruun jamil	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Ngafiatus Sholihah	20-22 Tahun	Perempuan	1 jam
Oktavianto wibowo	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
rakha fairuzy hernawan	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Ratna Anggreini	20-22 Tahun	Perempuan	1 jam
Rena dian puspita	20-22 Tahun	Perempuan	>3 jam
Reza Flandi Shodikin	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Rizqi Ridho Atmadja	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Sangguro Handamarudin	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Suranto	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Suryo Hastomo Putro	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Triyas krismantoro	20-22 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Wahyomi Juliardi Saputro	17-19 Tahun	Laki-laki	>3 jam
Yan Ahmad Fakhriyanto	20-22 Tahun	Laki-laki	2 jam
Yasir Li Amri	20-22 Tahun	Laki-laki	1 jam

LAMPIRAN 9

DIAGRAM KARAKTERISTIK RESPONEN

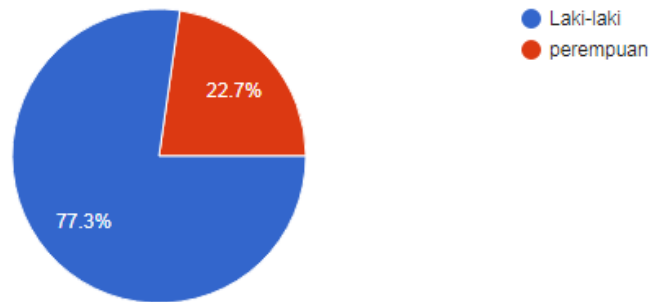
Usia

44 responses



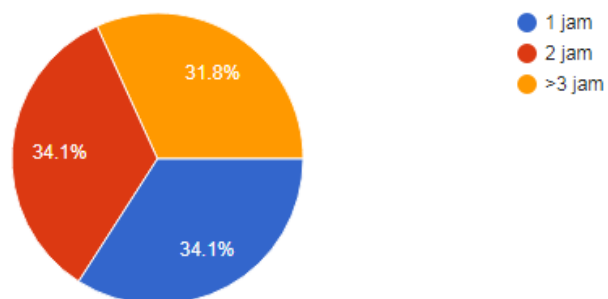
Jenis kelamin

44 responses



Lama menyaksikan tayangan outube dala 1 hari

44 responses



LAMPIRAN 10
HASIL UJI DESKRIPTIF

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KONTEN OLAHRAGA	44	15	25	40	34.07	3.440
PERILAKU BELAKAR	44	19	42	61	48.48	4.598
Valid N (listwise)	44					

LAMPIRAN 11

HASIL UJI KATEGORI

KONTEN OLAHRAGA DI YOUTUBE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	4	9.1	9.1	9.1
	Sedang	29	65.9	65.9	75.0
	Tinggi	11	25.0	25.0	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

PERILAKU BELAJAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	3	6.8	6.8	6.8
	Sedang	37	84.1	84.1	90.9
	Tinggi	4	9.1	9.1	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

LAMPIRAN 12
 UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		44
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.76858973
Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.129
	Negative	-.062
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.064 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

LAMPIRAN 13

UJI LINIERITAS

Means

Case Processing Summary

	Included		Cases Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PERILAKU BELAKAR * KONTEN OLAHRAGA	44	100.0%	0	0.0%	44	100.0%

Report

PERILAKU BELAKAR

KONTEN OLAHRAGA	Mean	N	Std. Deviation
25	45.00	1	.
29	44.00	3	2.000
31	46.22	9	1.716
32	46.75	4	2.217
33	48.00	5	3.606
34	46.50	2	2.121
36	47.43	7	3.409
37	50.50	2	2.121
38	54.22	9	5.848
39	51.00	1	.
40	48.00	1	.
Total	48.48	44	4.598

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
PERILAKU BELAKAR * KONTEN OLAHRAGA	Between	(Combined)	458.402	10	45.840	3.357	.004
	Groups	Linearity	298.280	1	298.280	21.846	.000
		Deviation from Linearity	160.122	9	17.791	1.303	.273
	Within Groups		450.575	33	13.654		
Total			908.977	43			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PERILAKU BELAKAR * KONTEN OLAHRAGA	.573	.328	.710	.504

LAMPIRAN 14

TABEL UJI KORELASI VARIABEL

Correlations

		KONTEN OLAHRAGA	PERILAKU BELAKAR
KONTEN OLAHRAGA	Pearson Correlation	1	.573**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	44	44
PERILAKU BELAKAR	Pearson Correlation	.573**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	44	44

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).