

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang dapat memberikan kontribusi akan perkembangan kehidupan bangsa, yang terdiri dari faktor-faktor yang saling mempengaruhi. Pendidikan mempunyai kontribusi dalam mengembangkan kehidupan manusia menjadi lebih baik. Berbagai faktor akan mempengaruhi masa depan pendidikan, termasuk pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Pembelajaran berlandas digital merupakan salah satu contoh perubahan yang meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan memiliki kontribusi fundamental bagi hidup. Jika tidak ada pendidikan, manusia tidak bisa mengembangkan dirinya menjadi sukses di masa depan. UU RI No. 20 Tahun 2003 mengatur tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut.

Pendidikan didefinisikan sebagai lingkungan belajar dimana peserta didik memperoleh kekuatan agama, kedisiplinan diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia dan kemampuan, serta berperan mengembangkan potensi dirinya agar dikenal oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara usaha untuk menciptakan suatu proses.

Sejalan dengan pandemi Covid-19, yang memaksa pembelajaran berlangsung secara online baik di sekolah maupun di perguruan tinggi. Pandemic COVID-19 sudah mengusik semua bidang kehidupan, termasuk pendidikan di semua tingkatan (Daniel, 2020: 93). Pembatasan sosial dan praktik jarak sosial adalah landasan praktik pembelajaran jarak jauh. Pada aktivitas belajar jarak jauh, siswa menggunakan teknologi dalam proses belajarnya.

Dikarenakan situasi pandemic dimana semua pembelajaran dilaksanakan dengan online atau tidak dapat dilaksanakan dengan bertemu muka, wadah pembelajaran menghadapi bermacam permasalahan yang mesti dikerjakan. Pembelajaran juga sangat berbeda dengan kelas tatap muka dikarenakan pembelajaran online membutuhkan media untuk memastikan pelajaran yang disampaikan oleh pendidik tersalurkan dengan benar.

Di sini, media pembelajaran itu sendiri adalah alat komunikasi, yang berfungsi sebagai pesan dari pendidik kepada siswa. Kehadiran media pembelajaran dalam kondisi seperti itu mempermudah pendidik melaksanakan proses pembelajaran. Siswa lebih mungkin untuk memahami materi ketika mereka memiliki sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat untuk studi mereka (Mudlofir, 2016: 133).

Dalam proses pembelajaran online, guru dan siswa menyambangi beberapa rintangan. Salah satu kendalanya adalah siswa sering kesulitan memahami instruksi guru. Selain itu, instruksi hanya dikirim secara tertulis melalui WhatsApp atau pesan teks. Oleh karena itu, guru harus menggunakan teknologi digital yang ada untuk memungkinkan pembelajaran online untuk mewujudkan terjadinya pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *YouTube* salah satunya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diisyaratkan oleh media yang dapat mengantisipasi pembelajaran online. *YouTube* adalah situs web berbagi video terkenal sehingga pemakai dapat menonton, dan berbagi video (Itiarani 2019: 35).

Pembelajaran menggunakan media *YouTube* sebagai perantara atau penyampai pesan dari pendidik kepada siswa untuk memastikan siswa termotivasi

dan tertarik untuk belajar serta mengharapkan hasil belajar yang lebih memuaskan. Materi praktik dikemas oleh pendidik sedemikian rupa sehingga media pembelajaran dapat memicu minat belajar siswa. Proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, dimana bisa memberitahu penerima informasi tentang pesan dan sumber pesan.

Munculnya *YouTube* sebagai salah satu media sosial terpopuler menghadirkan peluang dalam dunia pendidikan. Lembaga perlu kreatif dan inovatif untuk mengembangkan media pendidikan terbaru dan memikat bagi siswa nya. Dalam kedudukan pembelajaran, *YouTube* bisa digunakan perumpamaan salah satu media pendidikan. Adanya tribune video-sharing membolehkan mahasiswa untuk independen memburu dan berbagi informasi dalam bentuk ilmu dan praktek. *YouTube* bisa digunakan oleh institusi pendidikan sebagai media pendidikan pilihan bagi siswa nya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa informasi dalam bentuk pengetahuan menjadi lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum khususnya pelajar dan mahasiswa melalui media teknologi informasi seperti *YouTube* dibandingkan dengan pendidikan tradisional. Sebagian besar siswa lebih tertarik pada video dan visual di alam dibandingkan dengan cara yang lebih konvensional dalam menyampaikan pengetahuan yang hanya dapat diperoleh dari buku. Peserta didik menjadi terpicat untuk mengerti teori dan pengetahuan. Media pembelajaran biasanya dirancang untuk membuat siswa tetap terlibat dan tertarik, sehingga media pembelajaran yang diberdayakan *YouTube* membantu siswa mengambil subjek lebih cepat daripada buku teks.

Selain mencari informasi di *YouTube*, video ditayangkan ke *YouTube* agar lebih banyak dilihat orang. Hal ini untuk mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas mereka dengan lebih antusias. Jika siswa antusias menyelesaikan tugas maka mereka akan antusias terhadap materi dan proses menjelaskan materi akan lebih efektif.

Pemakaian media pembelajaran merupakan item yang hakiki selain kiat dan metode serta pembelajaran. Media yang benar dan kekinian membantu peserta didik dan pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran. Penggunaan media yang memikat dapat merangsang semangat, rasa ingin tahu dan kreativitas siswa dalam belajar serta berdampak positif bagi perkembangan psikologis nya.

Proses berpikir kreatif untuk membayangkan seorang individu sangat kompleks. Selain pemakaian media pembelajaran, kreativitas belajar siswa juga mempengaruhi hasil belajar. Kreativitas siswa diterjemahkan menjadi prosedur belajar yang bersungguh-sungguh tanpa sadar tertekan. Kreativitas siswa bisa dicapai melalui pemakaian media pembelajaran, sumber belajar, metode pembelajaran lain yang berbeda, atau metode penguraian masalah yang tidak biasa.

Dalam hal ini kreativitas belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Padang Tualang tergolong masih minim di kalangan mereka, karena kemampuan untuk lebih kreatif berbeda-beda sehingga sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Hal ini di dapatkan dari hasil wawancara pada masing-masing wali kelas yang mengatakan bahwa masih banyak siswa dalam kegiatan belajar yang kreativitas belajarnya masih rendah, namun bukan berarti tidak ada. Kreativitas belajar ini

harus ditingkatkan karena dalam pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di pelajaran Seni Budaya yang cukup tinggi.

Berdasarkan observasi dan informasi yang peneliti peroleh dari guru seni budaya dan seni kelas XI SMA Negeri 1 Padang Tualang, peneliti memastikan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran seni dan budaya tergolong rendah. Batas KKM untuk mata pelajaran Seni Budaya adalah 75, yang ditentukan oleh sekolah. Berikut adalah tingkat ketuntasan siswa kelas 11 di pelajaran Seni Budaya.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas 11 SMA Negeri 1 Padang Tualang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Yang Mencapai KKM			% Rata-rata UH	Jumlah Siswa Yang Tidak Mencapai KKM			% Rata-rata UH
			UH	UH	UH		UH	UH	UH	
			1	2	3		1	2	3	
IPA 1	18	75	9	10	11	65,74%	9	8	7	34,25 %
IPA 2	18	75	13	7	8	61,11%	5	11	10	38,88 %
IPA 3	18	75	10	7	9	64,81%	8	11	9	35,18 %
IPA 4	18	75	11	8	12	63,41%	7	10	6	36,58%
	72		43	32	40		29	40	32	

Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa/I Kelas 11 SMAN 1 Padang Tualang

Berdasarkan tabel 1.1, seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang Tualang berjumlah 72 siswa, pada ulangan harian mata pelajaran Seni Budaya siswa yang mencapai KKM pada kelas XI IPA 1 sebesar 65,74 %, XI IPA 2 sebesar 61,11%, XI IPA 3 sebesar 64,81%, XI IPA 4 sebesar 63,41% dan siswa yang belum

mencapai KKM pada kelas XI IPA 1 sebesar 34,25%, XI IPA 2 sebesar 38,88%, XI IPA 3 sebesar 35,18% dan XI IPA 4 sebesar 36,58%.

Dari data yang tertera bisa diperhatikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Padang Tualang pada seni budaya disebabkan karena media pembelajaran yang belum maksimal di kelas dan kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang ditemui, siswa lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan media pembelajaran *YouTube* untuk tujuan non-pembelajaran dibandingkan untuk pembelajaran dengan minat. Berikut adalah data yang peneliti peroleh dari survey awal siswa sebagai data observasi penggunaan media pembelajaran *YouTube*.

Tabel 1.2
Data Penggunaan Media Belajar *YouTube*

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Penggunaan <i>YouTube</i> Sebagai Media Belajar	19 Siswa	26%
Penggunaan <i>YouTube</i> Sebagai Media Hiburan	53 Siswa	74%
Jumlah	72 Siswa	100%

Sumber: Data Observasi (2021)

Dari tabel di atas, 19 siswa (26%) menggunakan *YouTube* sebagai media pembelajaran, sedangkan 53 siswa (74%) menggunakan *YouTube* sebagai media hiburan atau di luar konteks pendidikan, sehingga menimbulkan masalah baru. Kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamim Toharil yang telah melakukan penelitian “Pengaruh Penggunaan *YouTube* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa”, yang mendapatkan hasil ada dampak yang signifikan pemakaian *YouTube* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Begitu juga dengan penelitian oleh Nur Ishlah Shufani yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas Iv Sd Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”, yang mendapatkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh antara kreativitas terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang dan uraian masalah, dilaksanakan penelitian **“Pengaruh Penggunaan *YouTube* Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa/I Kelas 11 SMAN 1 Padang Tualang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang penelitian di atas, telah di temukan masalah-masalah berikut:

1. Rendahnya penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran, masih banyaknya siswa yang menggunakan *YouTube* di luar konteks pembelajaran.
2. Kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang masih perlu ditingkatkan
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas XI dilihat dari nilai siswa yang dibawah KKM

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terpaku, mempertimbangkan besarnya aspek yang akan diteliti, sehingga batasan masalahnya adalah:

1. Penggunaan *YouTube* sebagai media belajar yang digunakan pada kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022.
2. Kreativitas belajar siswa kelas 11 IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022 pada Mata Pelajaran Seni budaya kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang.
3. Hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Seni Budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah yang telah teridentifikasi, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *YouTube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *YouTube* sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui penggunaan *YouTube* sebagai media belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022
2. Mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022
3. Mengetahui pengaruh penggunaan *YouTube* sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 1 Padang Tualang tahun ajaran 2021/2022

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa membawa daya guna, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Ini bisa menjadi sumber ilmiah untuk penelitian berikut dengan tema sama tentang kreativitas belajar, *YouTube* sebagai media pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Mempertinggi pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar melalui penelitian yang dihasilkan dalam bentuk *YouTube* sebagai media pembelajaran dan laporan untuk belajar kreativitas.

b. Manfaat Bagi Lembaga (Universitas Negeri Medan)

Menjadi bahan dokumentasi dan sumber acuan untuk bahan objektif ilmiah dan perluasan saintifik khususnya penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dan kreativitas belajar untuk hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Pendidik

Meneruskan partisipasi fakta bahwa penting menggunakan media pembelajaran seperti *YouTube* untuk berhasil menguasai proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan sistem pembelajaran mereka.

