



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 4085 - 4092

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar

Nur Isnainy Hidayati^{1✉}, Muhammad Thamrin Hidayat², Suharmono Kasiyun³,
Dewi Widiana Rahayu⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: uglyneyndut@gmail.com¹, thamrin@unusa.ac.id², suharmono@unusa.ac.id³,
dewiwidiana@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Di dalam penelitian ini menggunakan salah satu jenis penelitian dengan desain *quasi eksperimen* dengan menggunakan rancangan kelompok *Nonequivalent control group design*. Subjek Penelitian adalah siswa kelas VA SDN Ngagel 1/394 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 25 siswa. Acuan yang digunakan dalam instrumen penelitian ini ialah *posttest* dan *pretest* yang berupa hasil belajar. Data *posttest* dan *pretest* di analisis dengan menggunakan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut ini. Hasil belajar materi ekosistem siswa sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* di kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa 62,8, hasil belajar materi ekosistem siswa sesudah digunakan media aplikasi *youtube* di kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa 91,8, ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem pada kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci : Aplikasi *Youtube*, Ekosistem, Hasil Belajar.

Abstract

In this study, one type of research is used with a quasi-experimental design using the Nonequivalent control group design. The research subjects were class VA students at SDN Ngagel 1/394 Surabaya for the academic year 2020/2021, totaling 25 students. The reference used in this research instrument is posttest and pretest in the form of learning outcomes. The posttest and pretest data were analyzed using SPSS version 25. Based on the results of the study, the following three things were concluded. The learning outcomes of students' ecosystem materials before using the YouTube application media in class V at SDN Ngagel 1/394 Surabaya were low. This is evidenced by the average score of 62.8 students, the learning outcomes of students' ecosystem materials after using the youtube application media in class V SDN Ngagel 1/394 Surabaya are relatively high. This is evidenced by the student's average score of 91.8, there is a significant influence of the use of the YouTube application media on student learning outcomes on ecosystem material in class V SDN Ngagel 1/394 Surabaya. This is evidenced by a significance value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Youtube Application, Ecosystem, Learning Outcomes.*

Copyright (c) 2021 Nur Isnainy Hidayati, Muhammad Thamrin Hidayat,
Suharmono Kasiyun, Dewi Widiana Rahayu

✉ Corresponding author :

Email : uglyneyndut@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1474>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran *daring* yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi dengan menggunakan media yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan, meskipun dengan jarak jauh. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berbasis *online*. Pada pelaksanaan pembelajaran daring diperlukan perangkat teknologi untuk mengakses secara *online* dimanapun dan kapanpun, seperti *handphone*, *laptop*, *netbook*, dan lain sebagainya (Cahyani, 2017). Tujuan dari pembelajaran daring yaitu dengan memberikan layanan pembelajaran yang bermutu dalam jaringan yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan luas (Abdullah et al., 2019) Saat melakukan pembelajaran daring, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, sehingga siswa dapat memahami materi yang sudah kita ajarkan.

Azhar (Asnawir & Basyiruddin, 2002) menyatakan bahwa media belajar memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun satu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan. Menurut Djamarah (Chairudin, 2021), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran pada pembelajaran daring maupun luring digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran di gunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara jelas saat menyampaikan materi dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Mempercepat proses belajar dan mengajar, menimbulkan semangat dalam belajar, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan di lapangan, serta memberi kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka karena saat ini setiap orang berinteraksi sudah biasa menggunakan gawai atau gadget (Nuriansyah, 2020).

Memiliki gadget sudah hal biasa bagi semua orang, media menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan, sebab media merupakan perlengkapan yang mengantarkan ataupun menghantarkan pesan-pesan pendidikan (Khoiriyati & Saripah, 2018). Salah satu media yang sangat banyak digunakan oleh semua manusia adalah *Youtube*. Hampir jutaan lebih orang menonton konten di *You tube*, termasuk konten edukasi. Selama masa pandemi COVID-19, *you tube* menjadi media yang sangat populer sehingga melahirkan para *youtuber*. Penghasilan *youtuber* terbilang menggiyurkan, ini yang menarik *creator* dalam mengembangkan bakatnya untuk membuat video menarik. Pembelajaran memakai video daring dikala ini sudah jadi tren dengan kenaikan yang sangat pesat (Azizan et al., 2020).

Youtube merupakan *web video online* yang disediakan bermacam data berbentuk foto bergerak ataupun video interaktif (Muliansyah & Rahmayanti, 2019). *Youtube* dapat diakses oleh siapa saja maupun dapat diperoleh oleh siapa saja serta menontonnya. Siapapun bisa berpartisipasi mengunggah video ke server youtube serta setelah itu membaginya keseluruh dunia (Mujiyanto, 2019) *Youtube* juga sebagai alat pembelajaran sehingga dapat melahirkan perhatian yang besar untuk menciptakan praktik-praktik pendidikan yang terbaik Salah satu dampak positif keberadaan *Youtube* adalah tempat mencari media pembelajaran berupa video (Wardani, 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif *quasi eksperimen* (*eksperimen semu*). Menurut Nana (Sudjana, 2012) Desain penelitian ini menggunakan rancangan kelompok *Nonequivalent control group design*. Dalam rancangan ini terdapat satu kelompok yang dipilih secara tidak random, kemudian sebelum diberi perlakuan diberi *pretest* dan setelah perlakuan selesai

dilakukan pengukuran atau tes kembali (*posttest*). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *quasi eksperimen (eksperimen semu)* mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Pengertian ini bertujuan mencari pengaruh aplikasi *youtube* sebagai pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas V di SDN Ngagel 1 Surabaya.

Untuk menguji instrumen penelitian dilakukan uji validasi ahli, uji validasi SPSS dan uji reliabilitas. Validasi ahli dilakukan untuk menguji perangkat pembelajaran RPP dan tes soal mata pelajaran matematika (*pretest* dan *posttest*). Uji validasi penelitian ini meliputi validasi perangkat pembelajaran RPP dan soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh dua ahli dilakukan dengan cara menghitung data dengan menggunakan *SPSS for windows* versi 25. Uji reliabilitas dalam penelitian ini derajat konsistensi dari suatu instrumen suatu tes dengan melakukan perhitungan *Alpha*, digunakan alat bantu berupa perangkat lunak *computer* yaitu *SPSS versi 25 windows* dengan model *Alpha*. Selain itu dilakukan juga Uji coba kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kesukaran pada setiap butir soal. Dilakukan dengan cara menghitung data dengan menggunakan *SPSS for windows* versi 25 (Priyono, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif dan teknik analisis data yang digunakan yaitu: Uji Normalitas menggunakan *uji kolmogorov smirnov* yang terdapat dalam *SPSS versi 25* karena subjek penelitian kecil berjumlah 25 siswa. Uji homogenitas dilakukan dengan *One Way Anova* yang terdapat dalam program *SPSS versi 25* (Maslacha, 2020). Setelah uji normalitas dan uji homogenitas selesai dilakukan, dapat dilanjut dengan tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis. Jika data berdistribusi normal dan homogeny, dapat di lanjutkan uji *statistic parametric* dengan uji *paired sample t test* dalam program *SPSS versi 25* untuk mencari ada tidaknya perbedaan penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Akan tetapi jika data tidak normal dan tidak homogeni, uji hipotesisnya dapat menggunakan *statistic non parametik* dengan analisis *uji Wilcoxon matched pairs* dalam program *SPPSS versi 25* (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar Materi ekosistem siswa kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya sebelum digunakan video pembelajaran berdasarkan data hasil *pretest* yang terdiri dari 20 soal terhadap 25 responden siswa dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori hasil belajar.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Ekosistem

| Kriteria | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|----------|-----------|------------|---------------|
| 85 – 100 | 5 | 20% | Sangat Baik |
| 70 -84 | 8 | 32% | Baik |
| 55 – 69 | 3 | 12% | Cukup |
| 46 – 54 | 0 | 0% | Kurang |
| 0 – 45 | 9 | 36% | Sangat Kurang |
| | 25 | 100% | |

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Ekosistem

| Kriteria | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|----------|-----------|------------|---------------|
| 85 – 100 | 24 | 96% | Sangat Baik |
| 70 -84 | 1 | 4% | Baik |
| 55 – 69 | 0 | 0% | Cukup |
| 46 – 54 | 0 | 0% | Kurang |
| 0 – 45 | 0 | 0% | Sangat Kurang |

| Kriteria | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|----------|-----------|------------|----------|
| | 25 | 100% | |

Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada materi ekosistem sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* dengan kemampuan sangat baik dengan presentase sebesar 20% (5 siswa), kemampuan baik dengan presentase sebesar 32% (8 siswa), kemampuan cukup dengan presentase 12% (3 siswa), kemampuan kurang dengan presentase 0% (0 siswa) dan 36% (9 siswa) berkemampuan sangat kurang. Sedangkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem sesudah menggunakan media aplikasi *youtube* dengan kemampuan sangat baik dengan presentase sebesar 96% (24 siswa), kemampuan baik dengan presentase sebesar 4% (1 siswa), kemampuan cukup dengan presentase 0% (0 siswa), kemampuan kurang dengan presentase 0% (0 siswa) dan 0% (0 siswa) berkemampuan sangat kurang.

Data yang sudah dikumpulkan oleh penulis selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS.

Tabel 3. Uji Normalitas

| <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> | | |
|-----------------------------------------------|-------------------------|-------------------|
| <i>Unstandardized Residual</i> | | |
| <i>N</i> | | 25 |
| Normal | <i>Mean</i> | .0000000 |
| Parameters ^{a,b} | <i>Std. Deviation</i> | 6,23275126 |
| Most | <i>Extreme Absolute</i> | .165 |
| Differences | <i>Positive</i> | .165 |
| | <i>Negative</i> | -.124 |
| <i>Test Statistic</i> | | .165 |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> | | .077 ^c |
| <i>a. Test distribution is Normal.</i> | | |
| <i>b. Calculated from data.</i> | | |
| <i>c. Lilliefors Significance Correction.</i> | | |

Sumber: Data primer penelitian

Tabel 3 diatas menunjukkan nilai signifikansi data penelitian ini adalah 0,077 yang dimana apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Hal ini berarti bahwa data penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

| <i>Test of Homogeneity of Variances</i> | | | | | |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------|------------|------------|-------------|
| | | <i>Levene Statistic</i> | <i>df1</i> | <i>df2</i> | <i>Sig.</i> |
| | <i>Based on Mean</i> | .1,791 | 8 | 14 | .163 |
| | <i>Based on Median</i> | .806 | 8 | 14 | .609 |
| HASIL BELAJAR | <i>Based on Median and with adjusted df</i> | .806 | 8 | 7,874 | .617 |
| | <i>Based on trimmed mean</i> | .1,690 | 8 | 14 | .187 |

Berdasarkan Tabel 4 uji homogenitas dengan menggunakan metode *levens statistics* seperti table diatas, didapatkan nilai signifikan sebesar $0,163 > 0,05$, dengan demikian dapat dikatakan data penelitian tersebut adalah homogen.

Selain itu, dilakukan uji validasi ahli, uji validasi dan uji reabilitas. Setelah dilakukan uji validasi ahli oleh validator 1 dan validator 2 didapatkan nilai rata-rata dari validator 1 sebesar 3,82 dengan catatan ada sedikit revisi. Sedangkan untuk nilai rata-rata dari validator 2 sebesar 3,28 dengan catatan tanpa revisi. Instrument ini telah di revisi sesuai saran dari validator, sehingga layak digunakan. Dari kedua nilai rata-rata yang diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 3,55 sehingga kesimpulan dari perangkat pembelajaran RPP layak digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa kedua data penilaian validator ahli untuk hasil penilaian RPP adalah valid karena besar $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (0,3550).

Setelah memperhatikan karakteristik variabel yang telah diteliti dan persyaratan analisis, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk pengujian hipotesis, langkah yang dilakukan adalah menganalisis hasil uji-t adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Paired Samples Statistics

| <i>Paired Samples Statistics</i> | | | | | |
|----------------------------------|-----------------|-------------|----------|-----------------------|------------------------|
| | | <i>Mean</i> | <i>N</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> |
| Pair 1 | <i>Pretest</i> | 62,80 | 25 | 25,457 | 5,091 |
| | <i>Posttest</i> | 91,80 | 25 | 6,272 | 1.254 |

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata (*mean*) dari nilai *pre-test* adalah 62,80 sedangkan *post-test* adalah 91,80. Untuk membuktikan adanya perbedaan dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 6. Paired Samples Statistics

| | <i>Paired Differences</i> | | | | | <i>df</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> | |
|---------------|---------------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------------------------------|--------------|-----------|------------------------|------|
| | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> | <i>95% Confidence Interval of the Difference</i> | | | | |
| | | | | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> | | | |
| | | | | | | | | |
| Hasil Belajar | -29,000 | 26.887 | 5.377 | -40.098 | -17.902 | -5.393 | 24 | .000 |

Dari tabel 6 di atas, hasil analisis data diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis (H_1) dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* dengan sesudah menggunakan media aplikasi *youtube* pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Hasil belajar siswa pada materi ekosistem sebelum menggunakan media aplikasi Youtube pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa hasil belajar pada materi ekosistem siswa sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* atau *pretest* ini masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada materi ekosistem siswa kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya adalah 62,8. Sesuai dengan skala penilaian, hasil belajar siswa yang termasuk dalam kategori rendah (< 60). Menurut Hamid (Hadiana, 2015) menyatakan hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapat dari hasil belajar. Hasil belajar

4090 Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar – Nur Isnainy Hidayati, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun, Dewi Widiani Rahayu
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1474>

itu dicapai dalam nilai yang melihat suatu hasil, yang terjadi yaitu adanya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Proses pembelajaran sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* siswa kurang menguasai materi ekosistem dengan baik, ketika menggunakan *zoom meeting* tanpa menggunakan media *youtube* banyak siswa yang kurang merespon, kurang ikut berpartisipasi. Padahal menurut Kevin (Putra, 2017) *zoom meeting* digunakan oleh guru dan siswa karena mempermudah dalam mengelola pelajaran secara tatap muka dan menyampaikan informasi secara cepat, akurat kepada siswa tanpa harus bertemu atau tatap muka, *zoom* juga mudah diakses oleh setiap peserta dikalangan pelajar saat pandemi ini. Tetapi siswa disini banyak yang kurang ikut berpartisipasi ketika guru mengadakan *zoom meeting*, itu dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menurun dan penjelasan yang melalui aplikasi *zoom meeting* kurang menarik, sehingga siswa kurang merespon. Sehingga rata-rata yang diperoleh siswa tergolong rendah.

Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Sesudah Digunakan Media Aplikasi Youtube pada Siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa hasil belajar pada materi ekosistem siswa sesudah menggunakan media aplikasi *youtube* atau *posttest* ini tergolong tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada materi ekosistem siswa kelas V SDN Ngagel 1/394 Suraba adalah 91,8. Sesuai dengan skala penilaian, hasil belajar siswa yang termasuk dalam kategori tinggi (≥ 80). Menurut Sudjana (2009) hasil belajar merupakan kemahiran yang diperoleh siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajar. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *youtube*, siswa akan diberi media berupa aplikasi *youtube* lewat *zoom meeting*. Video *youtube* yang di buat oleh Nur Alfi Channel, dalam video tersebut menampilkan materi ekosistem yang begitu menarik dan pembawaan yang begitu tegas, serta dapat meningkatkan keterampilan siswa sehingga siswa mudah memahami pembelajaran dan antusias mendengarkan penjelasannya. Bagi siswa yang tidak mengikuti *zoom meeting* bisa melihat video *yotube* yang sudah dikirim melalui *group* WA. Dengan melihat video *youtube* yang dikirim melalui *group* WA, siswa dapat mengulang isi materi tersebut apabila kurang memahami, dengan begitu rata-rata yang diperoleh siswa tergolong tinggi. Sesuai dengan pendapat Mathilde (Fort, 2012) penelitian yang dimuat dalam jurnal *behavirial development* yang menyebutkan bahwa media audio visual mempengaruhi keterampilan berbahasa anak. Wijarnako (Burnet, 2017) juga menjelaskan bahwa menggunakan video interaktif seperti *youtube* untuk pembelajaran akan mengembangkan keterampilan siswa. Media pembelajaran *youtube* memiliki keunggulan di di dalam dunia pendidikan merukan situs paling populer di dunia internet dan memberikan edit *value* terhadap pendidikan, mudah digunakan oleh peserta didik dan guru, memberikan informasi pendidikan, memfasilitasi untuk berdiskusi, memiliki fitur *share* secara gratis (Musarofah, 2019). Dengan begitu media aplikasi *youtube* dapat meningkatkan hasil belajar.

Ada Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Youtube terhadap Hasil Belajar pada Materi Ekosistem pada Siswa Kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *paired sample t-test* nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis (H_1) diterima. Artinya, bahwa variabel penggunaan media aplikasi *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi ekosistem siswa, ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada materi ekosistem sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* dengan sesudah menggunakan media aplikasi *youtube* pada siswa di kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Di bawah ini rekapan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan video pembelajaran) dan *posttest* (sesudah menggunakan video pembelajaran) dapat diliahat pada Diagram 7 di bawah ini.

- 4091 Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar – Nur Isnainy Hidayati, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun, Dewi Widiانا Rahayu
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1474>



Gambar 1 Diagram Perbandingan Pretest Posttes Mteri Ekosistem

KESIMPULAN

Hasil belajar materi ekosistem siswa sebelum menggunakan media aplikasi *youtube* pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya secara umum pada kategori rendah. Hasil belajar materi ekosistem siswa sesudah menggunakan media aplikasi *youtube* pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya secara umum pada kategori tinggi. Ada pengaruh penggunaan media aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Ngagel 1/394 Surabaya. Hal ini didasarkan pada hasil uji *paired sample t-test* nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis (H_1) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fahmi, M. Z., & Siswanto, I. (2019). Penggunaan Media Sosial (Youtube) Sebagai Media Inovatif Dalam Pembelajaran. *Jurnal Abdi*, 5(1), 33–38.
- Asnawir, & Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Azizan, N., Lubis, M. A., & Muvid, M. B. (2020). Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Darul 'Ilmi*, 08(02), 195–212.
- Burnet, M. (2017). *Integrating Interactive Media Into The Classroom: Youtube Raises Thr Bar On Student Performance*.
- Cahyani, N. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Youtube Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Di Kelas Viii E Smp Negeri 1 Padang* (Issue September). Universitas Negeri Padang.
- Chairudin, A. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas 5 Dan 6 Mi Ma'arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang* (Vol. 3, Issue 2). Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Fort, M. (2012). Audio Visual Vowel Monitoring And The Word Superiorit Effect In Children. *Internasional Journal Of Behavioral Development*, 457–467.
- Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15–26.
- Khoiriyati, S., & Saripah. (2018). *Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 01).
- Maslacha, H. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas*. Fakultas

4092 *Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar – Nur Isnainy Hidayati, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun, Dewi Widiara Rahayu*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1474>

Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Muliansyah, D., & Rahmayanti, R. (2019). Peranan Kualitas Website Dan Aplikasi Youtube Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Terpadu Dalam Mempengaruhi Pergeseran Perilaku Konsumen. *Joint (Journal Of Information Technology)*, 01(02), 63–68.
- Musarofah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran Dengan Output Youtube*.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61–65.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (T. Chandra (Ed.); Revisi). Zifatama Publishing.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.33084/Bitnet.V2i2.752>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Pt.Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2012). Teknik Penentuan Populasi Dan Sampel. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Evaluasi. In *Metodelogi Penelitian*.
- Wardani, L. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesian Journal Of Basic Education*, 2(1), 1–4.