



Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

## Kemandirian Dan Prestasi Belajar Kedudukan Antar Garis Melalui *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Digital SDSK Marie Joseph

### Independence And Learning Achievement Of Positions Between Lines Through Youtube Digital Learning Media SDSK Marie Joseph

Irsandi Kusuma<sup>1\*</sup>, Ahmad Yani T<sup>2</sup>, Silvia Sayu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

\*Corresponding author. Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, 78124, Pontianak, Indonesia

Irsandikusuma213@gmail.com<sup>1</sup>

ahmad.yani.t@fkip.untan.ac.id<sup>2</sup>

silvia.sayu@fkip.untan.ac.id<sup>3</sup>

Received 21 June 2023; Received in revised form 13 October 2023; Accepted 7 November 2023)

#### Kata Kunci :

Kedudukan antar garis;  
kemandirian; pembelajaran  
digital; prestasi belajar;  
youtube

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemandirian dan prestasi belajar dengan video YouTube sebagai media pembelajaran digital di SDSK Marie Joseph Pontianak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif kualifikasi eksperimen. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan instrumen penelitian menggunakan angket, soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif data, uji prasyarat, uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Video *Youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemandirian belajar pada materi kedudukan antar garis kelas IV di SDS K MARIE JOSEPH Pontianak. Terbukti dari hasil perhitungan diketahui bahwa sebagaimana dapat dilihat dari nilai rata-rata kemandirian belajar Peserta didik di awal sebesar 72,208 meningkat menjadi 103,916. (2) Video *youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan Prestasi belajar pada materi kedudukan antar garis kelas IV di SDS K MARIE JOSEPH Pontianak pada materi Hubungan antar garis kelas IV. Terbukti hasil perhitungan diketahui bahwa sebagaimana dapat dilihat nilai rata-rata mean pretest Prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen Pre-Test yaitu 64,25 dan Prestasi belajar Post-Test 77,167. (3) Video *youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajarn digital Secara Bersama-Sama dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Prestasi Peserta didik Kelas IV SDSK MARIE JOSEPH Pontianak. Dapat dilihat pada uji Multivariate Anova atau Uji F yaitu nilai sig < 0,005 menunjukkan bahwa hasil uji dapat meningkatkan secara bersama-sama antara Kemandirian belajar dan Prestasi belajar dengan menggunakan Uji *Multivariate Anova (Manova)* atau Uji F.

---

**Keywords :**

*Position Between Lines; Independence; Digital Learning; Learning Achievement; Youtube Content*

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the increase in independence and learning achievement with YouTube videos as digital learning media at SDSK Marie Joseph Pontianak. The research method used in this research is quantitative experimental research. The population and sample in this study were class IV students with research instruments using questionnaires, pre-test and post-test questions. The data analysis techniques used in this research are descriptive data, prerequisite testing, hypothesis testing. The research results show that; (1) The Let's Learn YouTube video as a digital learning medium can increase learning independence in class IV cross-line position material at SDS K MAIRIE JOSEPH Pontianak. It is proven from the calculation results that as can be seen from the average value of student learning independence at the beginning, it was 72.208, increasing to 103.916. (2) The Let's Learn YouTube video as a digital learning medium can improve learning achievement in class IV inter-line position material at SDS K MAIRIE JOSEPH Pontianak in class IV inter-line relationship material. It is proven by the results of the calculations that as can be seen the average pre-test learning achievement score for experimental class students in the Pre-Test is 64.25 and the Post-Test learning achievement is 77.167. (3) The Let's Learn YouTube video as a digital learning medium can collectively increase the learning independence and achievement of Class IV SDSK MARIE JOSEPH Pontianak students. It can be seen in the Multivariate Anova test or F Test, namely a sig value < 0.005 indicating that the test results can jointly improve learning independence and learning achievement using the Multivariate Anova Test (Manova) or F Test.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Dengan perkembangannya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi, selain itu dengan terus berkembangnya jaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi. Permasalahan yang dihadapi adalah globalisasi, pertumbuhan perekonomian, kompetisi internasional, permasalahan lingkungan, budaya, dan politik. Permasalahan kompleks ini menyebabkan pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk sukses di abad ke 21.

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa yang saat ini berhubungan dengan adanya era digital. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan, generasi-generasi bangsa dibentuk. Berawal dari hal inilah, suatu sistem pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang dapat memajukan kehidupan bangsa sesuai dengan minat bakat dibidangnya masing-masing. Sistem pendidikan di Indonesia dibuat untuk mencapai tujuan tertentu, adanya pergantian sistem pendidikan pun juga dimaksudkan untuk lebih mengefektifkan dalam mencapai tujuan serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Belajar merupakan suatu kegiatan perubahan pola perilaku individu untuk berusaha atau berlatih agar dapat memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, serta perilaku dengan cara mengolah bahan belajar. Hal ini dapat dimaknai peserta didik yang mengalami proses belajar akan menimbulkan suatu perubahan perilaku dimana peserta didik yang semulanya belum tahu menjadi tahu, karena mengalami suatu pengalaman maupun latihan.

Merdeka Belajar yang saat ini diterapkan dalam system pendidikan Indonesia merupakan suatu pendekatan yang dilakukan agar siswa maupun mahasiswa dapat memilih pelajaran sesuai dengan kegemarannya. Merdeka Belajar merupakan suatu rancangan sistem pendidikan Indonesia saat ini, menjadi upaya pembelajaran untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia, mengacu pada visi pendidikan Indonesia 2035 “Membangun rakyat Indonesia untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, dan berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila”. Dalam upaya penciptaan pendidikan yang berkualitas sistem pendidikan dirancang memberdayakan seluruh stakeholders pendidikan (institusi pendidikan, pendidik, peserta didik, keluarga, DUDI, serta masyarakat yang tergabung dalam organisasi penggerak, perusahaan teknologi edukasi, dan lainnya) untuk menjadi agen perubahan. Merdeka belajar memiliki makna kebebasan berinovasi, kreatif serta belajar dengan mandiri bagi unit pendidikan, baik pendidik maupun peserta didiknya. Merdeka Belajar merupakan program yang mengupayakan proses belajar siswa secara merdeka atau bebas sesuai dengan minat dan karakter mereka. Guru kini tidak lagi berperan untuk menjalankan kurikulum saja namun menjadi penghubung antara kurikulum dan minat siswa. Merdeka belajar memungkinkan siswa dan guru sama-sama bebas berinovasi untuk meningkatkan kualitas belajar mereka. Dapat dikatakan bahwa dengan implementasi merdeka belajar, otonomi pendidikan kembali dihidupkan, anak-anak Indonesia bebas menunjukkan keberagamannya serta cara belajarnya tersendiri.

Pada era digital pelajaran matematika merupakan pembelajaran yang mendasari ilmu pengetahuan lain. Karena dengan belajar matematika kita dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari seperti masalah jual beli, pengukuran tanah, dan masih banyak lainnya. Namun matematika justru menjadi momok menakutkan bagi para siswa sehingga tidak heran jika banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Padahal keberadaan matematika sangat penting bagi kemajuan peradaban dunia, matematika juga mempunyai peran penting dalam berbagai aspek dalam kehidupan. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Banyak cara untuk mempelajari matematika apalagi di zaman serba digital seperti saat ini yang memudahkan kita dalam mengakses berbagai informasi melalui internet.

Kemampuan berpikir siswa di perlukan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dan pendidikan harus mampu memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir ini. Sejalan dengan hal tersebut, maka pembelajaran matematika adalah salah satu solusinya. Matematika merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari matematika siswa tidak hanya berlatih untuk memiliki keterampilan, namun juga kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir inilah yang dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapinya dimasa yang akan datang.

Berdasarkan survey yang dilakukan peringkat dan capaian nilai *Programme for International Student Assessment (PISA)*, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa di Indonesia dalam tahun-tahun terakhir ini. Peringkat dan capaian nilai *PISA* Indonesia untuk 2015 naik dari peringkat 71 pada 2012 menjadi 64 pada 2015. Penilaian ini diukur dari 72 negara anggota *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*. Dimana lonjakan tertinggi adalah bidang sains yaitu dari 327 poin menjadi 359 poin. Peningkatan prestasi ini sangat membanggakan, dan harus mendapatkan apresiasi lebih, namun disisi lain hasil yang didapatkan belum dapat menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah baik sepenuhnya. Hasil yang didapatkan tersebut masih membutuhkan perbaikan-perbaikan lagi agar peringkat tersebut dapat terus mengalami peningkatan.

Salah satu media sosial yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada era digital adalah saluran youtube. Youtube merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar, animasi, atau suara dan video sehingga pelajar dapat melihat dan dengar. Hal ini dapat merangsang perkembangan kognitif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, pembelajaran matematika membutuhkan audio dan visual yang lebih tajam agar dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dalam pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran berbantuan media youtube menjadi salah satu solusi alternatif dalam menambah pemahaman siswa terutama dalam pembelajaran matematika. Youtube merupakan layanan video library yang paling populer di dunia internet karena mudah diakses dan gratis bahkan dapat berdiskusi melalui kolom komentar dengan berbagai pengajar yang mengakses video pembelajaran di youtube tersebut dan para pengguna youtube juga dapat

mengunduh videonya sehingga dapat mengulang dan belajar kapan saja. Hal ini dapat membantu dunia pendidikan dalam membentuk siswa memiliki karakter yang mandiri dan kreatif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mujiyanto, Haryadi (2019) bahwa manfaat menggunakan youtube sebagai media ajar memberikan dampak yang positif terhadap meningkatnya minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Seperti halnya di sekolah Marie Joseph Pontianak juga sangat terdampak oleh pembelajaran era digital, tetapi para siswa masih belum terbiasa belajar dengan menggunakan berbagai media sosial yang ada seperti pembelajaran berbantuan media youtube agar siswa itu sendiri secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV A Marie Joseph tanggal 14 november 2022 mengatakan bahwa para siswa belum terbiasa belajar secara mandiri menggunakan bantuan media, yang menyebabkan siswa hanya belajar hanya ketika guru memberikan pembelajaran di kelas yang menyebabkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah dibuktikan dengan hasil ulangan matematika tengah semester dari 20 siswa hanya 4 siswa yang tuntas melampaui kkm.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kemandirian dan Prestasi belajar materi Kedudukan antar garis setelah diberikan *Video youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajaran digital di kelas IV SDS K Marie Joseph Pontianak”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Data dalam pendekatan ini bersifat kuantitatif atau angka-angka statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi eksperimen* yang bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan menggunakan satu atau lebih kondisi perlakuan kepada siswa. Menurut Sugiyono bahwa “Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi experimental* dengan *Pretest-Posttest Design*.

Penelitian ini dilakukan di SDS K MARIE JOSEPH Pontianak yang berlokasi di jalan Pancasila No. 14B kelurahan Sungai Bangkong, Kec. Pontianak Kota, Kab. Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret 2023, dari surat penyerahan penelitian, penyebaran angket, pemberian soal pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa-siswi SDS K Marie Joseph Pontianak. Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasinya. Dalam menentukan partisipan penelitian dengan Teknik Non Probability Sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini. Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol menggunakan hasil ulangan dan setelah ulangan menggunakan video youtube eksperimen sebanyak 24 siswa.

Intrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuisisioner, soal pretest, soal posttest, dokumentasi, sedangkan Teknik analisis data menggunakan deskriptif data, uji prasyarat, uji hipotesis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran digital terhadap peningkatan kemandirian belajar peserta didik

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,002 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara Kemandirian belajar *pre* angket kelompok Eksperimen dan *post* angket kelompok Eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada Kemandirian belajar antara kelompok eksperimen diberi perlakuan video *youtube mari belajar* sebagai media pembelajaran digital dan kelompok Eksperimen setelah diberikan metode konvensional. signifikan media video *YouTube* terhadap Kemandirian belajar. Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut: Terdapat pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran digital terhadap kemandirian belajar siswa kelas IV pada materi kedudukan antar satuan SDS K Marie Joseph Pontianak.

**Tabel 1.** Hasil Output SPSS 1

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73,726	8,866		8,316	,000
	SEBELUM	,418	,118	,602	3,538	,002

a. Dependent Variable: SESUDAH

#### 2. Pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara Prestasi belajar *pre* test kelompok Eksperimen dan *post* test kelompok Eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada Prestasi belajar pada kelompok eksperimen diberi perlakuan *videoyoutube mari belajar* sebagai media pembelajaran digital setelah diberikan Metode Konvensional.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil Sig adalah 0,000. Karena nilai Sig 0,000  $<$  taraf nyata ( $\alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan Ada peningkatan yang signifikan video *YouTube mari belajar* sebagai media pembelajaran digital terhadap Prestasi belajar. Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut: Terdapat pengaruh video youtube mari belajar sebagai media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada materi kedudukan antar satuan SDS K Marie Joseph Pontianak.

**Tabel 2.** Hasil Output SPSS 2

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,322	9,221		,252	,804
	SEBELUM	1,165	,142	,868	8,215	,000

a. Dependent Variable: SESUDAH

#### 3. Pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran digital secara bersama-sama terhadap peningkatan kemandirian dan prestasi belajar peserta didik

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi Kemandirian dan Prestasi Belajar 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara *pre* test kelompok Eksperimen dan *post* test kelompok Eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada Kemandirian dan Prestasi belajar pada kelompok eksperimen diberi video *youtube sebagai* media pembelajaran digital. Berdasarkan

tabel di atas diperoleh hasil Sig adalah 0,002 untuk Nilai Sig Kemandirian dan 0,000 untuk nilai Sig Prestasi belajar. Karena nilai Sig Kemandirian dan Prestasi belajar < taraf nyata ( $\alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan Ada peningkatan secara bersama-sama yang signifikan video *YouTube mari belajar* sebagai media pembelajaran digital terhadap Kemandirian dan Prestasi belajar. Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut: Terdapat pengaruh video youtube mari belajar sebagai media pembelajaran digital secara bersama-sama terhadap kemandirian dan prestasi belajar siswa kelas IV pada materi kedudukan antar satuan SDS K Marie Joseph Pontianak.

**Tabel 3.** Hasil Output SPSS

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1740,722	1	1740,722	12,519	.002 <sup>b</sup>
	Residual	3059,111	22	139,051		
	Total	4799,833	23			

a. Dependent Variable: SESUDAH

b. Predictors: (Constant), SEBELUM

3

## Pembahasan

### 1. Pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran digital terhadap peningkatan Kemandirian Belajar Peserta didik

Sebagaimana dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) Kemandirian belajar kelas eksperimen *pretest* yaitu 72,208 berubah menjadi 103,916 dari kelas eksperimen *posttest*, atau nilai  $p < 0,05$  maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara Kemandirian Belajar Kelas Eksperimen (*Pretest*) dan kemandirian Belajar Kelas Ekperimen (*Posttest*).

Penelitian ini mendukung pendapat menurut Daryanto (2016) media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Menurut Izqy media pembelajaran berbasis media video sangat efektivitas dalam proses pembelajaran, karena tidak membuat jenuh peserta didik justru membangkitkan gairah semangat belajar mereka. Melalui media video, pendidik jadi tidak kesulitan dalam menjelaskan apa yang tidak bisa di jelaskan secara verbal. Wawasan peserta didik menjadi luas dengan adanya media video untuk pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas, hasil dari penelitian ini memperkuat teori yang penulis cantumkan dalam penelitian yaitu seorang guru membutuhkan media yang baik dalam pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap kemandirian belajar Peserta didik.

### 2. Pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan Prestasi Belajar Peserta didik

Sebagaimana dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) *pretest* Prestasi belajar siswa kelas eksperimen yaitu 62,25 berubah menjadi 77,167 kelas eksperimen *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara Prestasi belajar *pre test* kelompok Eksperimen dan *post test* kelompok Eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada Prestasi belajar pada kelompok eksperimen diberi perlakuan video *youtube* sebagai media pembelajarn. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil Sig adalah 0,000. Karena

nilai Sig  $0,000 < \alpha$  (nyata ( $\alpha = 0,05$ )) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan Ada pengaruh yang signifikan video *YouTube* terhadap Prestasi belajar.

Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Susanto (2013) menyatakan bahwa Prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses kegiatan belajar. Kegiatan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Selain itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rilo Pambudi, Afif Afghohani, dan Isna Farahsanti, dengan judul jurnal, “Pengaruh Media Video *Youtube* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018”, FKIP Universitas Bantara Sukoharjo, tahun 2019, bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran video *youtube* memiliki prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Jadi dengan menggunakan video *youtube* sebagai media pembelajaran digital, Peserta didik sangat meningkat, siswa lebih mudah memahami, lebih termotivasi, lebih tertarik belajar dalam bentuk video *youtube*. Pada kelas eksperimen peserta didik lebih senang dan peserta didik menjadi lebih tertarik di dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan video dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Berbeda dengan guru yang hanya menggunakan pembelajarannya dengan metode konvensional, yaitu dimana peserta didik hanya menerima materi dari guru saja tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain yang mendukung dan yang tidak membosankan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional saja.

### **3. Pengaruh video youtube sebagai media pembelajaran digital secara bersama-sama terhadap peningkatan Kemandirian dan Prestasi Belajar Peserta didik**

Uji Multivariate Anova atau Uji F menunjukkan bahwa menggambarkan hasil uji peningkatan secara bersama-sama antara media video *youtube* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Uji *Multivariate Anova (Manova)* atau Uji F. Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi Kemandirian dan Prestasi Belajar  $0,000 (< 0,05)$  yang berarti ada perbedaan antara *pre test* kelompok Eksperimen dan *post test* kelompok Eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada Kemandirian dan Prestasi belajar pada kelompok eksperimen diberi perlakuan video *youtube* sebagai media pembelajaran digital. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil Sig adalah  $0,002$  untuk Nilai Sig Kemandirian dan  $0,000$  untuk nilai Sig Prestasi belajar. Karena nilai Sig Kemandirian dan Prestasi belajar  $< \alpha$  (nyata ( $\alpha = 0,05$ )) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada peningkatan yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan Ada peningkatan secara bersama-sama yang signifikan video *YouTube* terhadap Kemandirian dan Prestasi belajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hamim Tohari, dkk, dengan judul “Pengaruh Penggunaan video *Youtube* Terhadap kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2019, dari hasil penelitian Motivasi belajar mahasiswa Semester IV Program Studi Komputerisasi Akuntansi PNM yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar pada mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL adalah dalam kategori sangat baik. Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar pada mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL oleh mahasiswa Semester IV Program Studi Komputerisasi Akuntansi PNM terhadap hasil belajar mahasiswa.

Jadi hal ini dapat dibuktikan adanya pengaruh secara simultan atau bersama-sama dapat dilihat dari hasil uji multivariat ANOVA atau uji F, bahwa dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dan metode konvensional keduanya memiliki pengaruh masing-masing baik secara parsial maupun simultan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Video *Youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemandirian belajar pada materi kedudukan antar garis kelas IV di SDS K MARIE JOSEPH Pontianak menunjukkan bahwa, hasil analisis variansi dari hasil pre-angket motivasi belajar dengan uji-t menggunakan *Independent Sample T Test* menunjukkan bahwa nilai sig.  $0,002 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima yaitu ada perbedaan yang signifikan antara Pre-test dan Post-test.
2. Video *youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan Prestasi belajar pada materi kedudukan antar garis kelas IV di SDS K MARIE JOSEPH Pontianak. menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan pada Prestasi belajar pada kelompok eksperimen diberi perlakuan *youtube* setelah diberikan Metode konvensional. Berdasarkan hal tersebut diperoleh hasil Sig adalah 0,000. Karena nilai Sig  $0,000 < \alpha = 0,05$  maka  $H_a$  diterima yang artinya ada peningkatan yang signifikan.
3. Video *youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajarn digital Secara Bersama-Sama dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Prestasi Peserta didik Kelas IV SDSK MARIE JOSEPH Pontianak. Menunjukkan bahwa hasil uji dapat meningkatkan secara bersama-sama antara Kemandirian belajar dan Prestasi belajar dengan menggunakan Uji *Multivariate Anova (Manova)* atau Uji F

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah hendaknya lebih mengarahkan pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar bisa meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, hendaknya meningkatkan kemampuan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi karena akan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilakukan secara individu dengan cara memperbanyak wawasan kependidikan melalui penjelajahan tentang media pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan agar lebih giat dan tekun dalam belajar agar apa yang telah diperoleh dalam proses belajar menjadi sesuatu hal yang bermakna dan berguna dikemudian hari.
4. Bagi orang tua dan masyarakat, selalu membimbing dan memperhatikan anak dan memotivasi mereka agar selalu memiliki semangat dalam menuntut ilmu

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, azhar. (2010). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asensio, R.C., Moya, M.S.A., de la Roja, J.M., Gomez, M.,(2019), Analytical characterization of polymers used in conservation and restoration by ATRFTIR spectroscopy, *Anal.Bioanal.Chem.*395(7),2081-2096
- Babari, S. (2012). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cope dan Kalantiz. (2015). *Multiliteracies: Literacy Learning and The Design of Social Futures*. New York: Routledge, Taylor, dan Francis Group.
- Danial, M. (2010). Pengaruh Strategi Pembelajaran PBL dan GI terhadap Metakognisi dan Penguasaan Konsep Kimia Dasar Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA UNM. Disertasi tidak diterbitkan. Program Pasca Sarjana (S3) Universitas Negeri Malang.
- Danim, Sudarwan. (2010). Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto . (2016). Media pembelajaran . Yogyakarta : Gava Media.
- Djaali. (2017). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Elfachmi, A. K. (2016). Pengantar Pendidikan. : Erlangga



- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. London: Sage Publications Ltd.
- Hamim Tohar, dkk, (2019). “Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Haris Mudjiman. (2011). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Izqy Yuan Andari Ms. (2019). “Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat Sma Se-Banten”, *jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Martin, F., Hoskins, O. J., Brooks, R., & Bennett, T. (2013). Development of an Interactive Multimedia Instructional Module. *The Journal of Applied Instructional Design*, Vol 3 Issue 3.
- Maghfiroh, Nelly. (2010). “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Quantum Teaching Pada Pelajaran Pkn Pada Siswa Kelas IV Sdn Talang III”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mardina, Riana. (2011). Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. (Online), (<http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpi/article/view/5264>), diakses pada tanggal 02 Agustus 2016.
- Mujianto, Haryadi “Penggunaan youtube sebagai media ajar memberikan dampak yang positif terhadap meningkatnya minat dan motivasi belajar mahasiswa”, (*Jurnal komunikasi universitas garut* : 2019).
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Mustari, Mohammad. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- NCTM. (2010). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nwosu, J.C., Chukwudi, J.H., & Ehud, M.M. (2017). The Use of Instructional Media among Selected Science Subject Teachers in Ilishan Remo Senior Secondary Schools Ogun State. *Journal of Educational Policy and Entrepreneurial Research*, Vol. 4 No 1 pp 61-71.
- Omodara, O. D. & Adu, E. I. (2014). Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 4(2), 48-51.
- Permansah, S. and Murwaningsih, T. (2018) ‘Media Pembelajaran Digital : Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK’, in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoraan (SNPAP) Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FKIP UNS*, pp. 72–76.
- Prihadi, Singgih. (2017). Penguatan Ketrampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Mitigasi Bencana Banjir. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi FKIP UMP 2017*, 45 - 50.
- Rilo Pambudi, Afif Afghohani, dan Isna Farahsanti. (2019). “Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018”, *FKIP Univet Bantara Sukoharjo*.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sinambela. Lijan Poltak. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Graha Ilmu: Jakarta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugihartono dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Prees.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surgangga, I Made Ngurah. (2016). Mendidik Lewat Literatis untuk Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*. 154-163.
- Suryabrata, Sumadi, (2011). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.