

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN *YOUTUBE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VII DI SMP
PERTIWI 2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

ILHAMUL HAQQI. ZA
NIM. 19004057

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

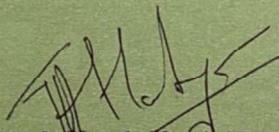
**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN *YOUTUBE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMP PERTIWI 2 PADANG**

Nama : Ilhamul Haqqi. ZA
NIM/BP : 19004057/2019
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Desember 2023

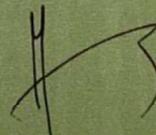
Disetujui oleh:

Pembimbing



Meldi Ade Kurnia Yusri, ST. M. Pd.T
NIP.198405232008121003

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP.198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

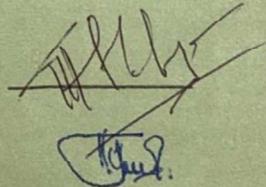
Judul : Efektivitas Pemanfaatan *Youtube* sebagai Media Pembelajaran
Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Pertiwi 2
Padang
Nama : Ilhamul Haqqi. Za
NIM/BP : 19004057/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Desember 2023

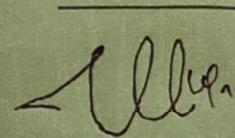
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Meldi Ade Kurnia Yusri, ST. M. Pd.T
NIP. 198405232008121003



Anggota : Dra. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP. 196110111986022001



Anggota : Winanda Amilia, S. Pd., M. Pd.T
NIP. 199203282019032027



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ilhamul Haqqi. ZA
NIM/BP : 19004057/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Pemanfaatan Youtube sebagai Media
Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di
SMP Pertiwi 2 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 14 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



NIM. 19004057

ABSTRAK

Ilhamul Haqqi. ZA: Efektivitas Pemanfaatan *Youtube* Sebagai media pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Pertiwi 2 Padang

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Pertiwi 2 Padang pada Mata Pelajaran Informatika, ditemui beberapa permasalahan pembelajaran yang berdampak pada proses pembelajaran siswa di kelas VII diantaranya bahwa dalam proses pembelajaran informatika pada semester lalu yang pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini dibuktikan dengan guru masih menggunakan alat bantu seperti buku cetak, *power point* dan papan tulis untuk mengajar, adanya keterbatasan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan guru hanya menggunakan media berupa buku teks. Kemudian kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang bersifat pasif, untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan *Youtube* sebagai media belajar tambahan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran masih terbilang baru, dikarenakan guru tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup efektif untuk memanfaatkan *Youtube* dalam pembelajaran. Penelitian ini dirasa akan mampu menumbuhkan kemandirian peserta didik sehingga mereka akan mengalami proses belajar yang lebih bermakna serta pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Pertiwi 2 Padang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian *Pre Test* dan *Post Test one group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII. Sampel diambil menggunakan teknik *Sampling jenuh* yang terdiri hanya dari satu kelas VII sebanyak 27 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah Tes menggunakan *Pre Test* dan *Post Test* pada mata pelajaran Informatika berupa pilihan ganda dengan 20 butir soal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Post Test* kelas eksperimen yang memanfaatkan *Youtube* adalah 82,22 ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *Pre Test* sebelum diberi perlakuan pembelajaran *Youtube* yaitu 60,74. Maka berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,306 > 2,056$ dengan dibuktikan taraf signifikan $\alpha 0,05$ nilai signifikansinya adalah $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran efektif pada mata pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Pertiwi 2 Padang.

Kata Kunci: Efektivitas, Pemanfaatan, *Youtube*, Media Pembelajaran, Informatika.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr..wb..

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Pertiwi 2 Padang”. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia untuk menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak mulia seperti saat ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Penyelesaian penulisan skripsi ini telah mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M. Pd. T selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati, serta memberikan saran, dan masukan yang berarti bagi saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

2. Ibu Dr.Fetri Yeni J, M.Pd dan Ibu Winanda Amilia, M. Pd. T selaku penguji satu dan dua yang senantiasa mengarahkan saya untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Rizky Wahyudi S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika di SMP Pertiwi 2 Padang yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Fardinal S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Pertiwi 2 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan observasi dan penelitian dalam penulisan skripsi ini.
5. Siswa dan Siswi kelas VII di SMP Pertiwi 2 Padang yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini hingga akhir sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati S.Pd, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf Tata Usaha Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Kedua Orang Tua saya tercinta dan tersayang Ayah (Zulkifli) dan Ibu (Azmiwati) yang selalu memberikan banyak dukungan moril dan materil, yang selalu memotivasi dan menjadi rumah ternyaman, serta do'a yang tidak ada putusnya sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.
9. Kepada Abang pertama (Salman Farisy ZA), Abang kedua (Nasrul Fuady

ZA), dan Adik (Faiza Ramadhani ZA) yang telah menjadi tempat berkeluh kesah dan memerikan dukungan, dorongan dan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Teman-teman seperjuangan penulis dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
11. Kepada Warga Konco Congko (Kuyuik, Azam, Cuan, Syarun, Jamal, Tabul, Bayan, Jimly, Ikhsan) yang selalu menjadi teman canda tawa bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Untuk seseorang yang spesial Bunga Lativa, A.Md.Keb saya ucapkan terima kasih karna selalu ada dan tak henti-hentinya memberikan do`a, dukungan, dan semangat serta bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu semoga bimbingan, bantuan, dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin. Saya menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Untuk kritik dan saran saya ucapkan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Aamiin ya Rabbal „alamiin.

“Seperti kata pepatah, Jika kamu berbuat baik pada seseorang, Maka hal baik juga akan datang kepadamu” ~ Trafalgar D. Water Law.

Padang, November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran.....	10
2. Efektivitas	10
3. Pemanfaatan	11
4. Media Pembelajaran.....	12
5. <i>Youtube</i>	17
6. Mata Pelajaran Informatika.....	22
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31

B. Populasi dan Sampel	32
C. Pelaksanaan Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Uji Validitas	37
F. Uji Realibilitas	38
G. Teknik Analisis Data.....	41
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 43
A. Hasil Penelitian	43
1. Uji Validitas	43
2. Uji Reliabilitas	45
3. Uji Normalitas.....	46
4. Uji Hipotesis.....	47
5. Uji <i>Paired Sample T-test</i>	48
B. Deskripsi Data.....	52
C. Pembahasan.....	60
D. Keterbatasan Penelitian.....	65
 BAB V PENUTUP.....	 66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
 DAFTAR RUJUKAN	 68

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Data Pengguna Sosial Media di Indonesia.....	18
Gambar 2.2 Data <i>Websites</i> yang sering dikunjungi di Indonesia.....	19
Gambar 2.3 Akun <i>Channel Youtube</i> Portal Edukasi.....	24
Gambar 2.4 Materi <i>Channel Youtube</i> Portal Edukasi.....	25
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 4.1 Data Uji Reliabilitas Butir Soal.....	45

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Materi Informatika Kelas VII Semester 1	23
Tabel 2.2 ATP Materi TIK.....	26
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Design</i>	32
Tabel 3.2 Distribusi Populasi	32
Tabel 3.3 Data Matriks Penelitian.....	38
Tabel 3.4 Interpretasi Hasil Nilai	42
Tabel 4.1 Tabel Uji Validitas Butir Soal.....	46
Tabel 4.2 Data Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	48
Tabel 4.3 Hasil Skor <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	49
Tabel 4.4 Data Uji <i>Paired Samples T-Test</i>	50
Tabel 4.5 Pelaksanaan pembelajaran Informatika di kelas VII SMP Pertiwi 2 ..	51
Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Belajar Awal Siswa	53
Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Belajar Akhir Siswa	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 ATP Mata Pelajaran Informatika.....	60
Lampiran 2 Modul Pembelajaran Informatika.....	74
Lampiran 2 Lembaran Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	79
Lampiran 3 Data Hasil Uji Validitas.....	85
Lampiran 4 Hasil Nilai Skor <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	88
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian Di Labor	91
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan mendasar dalam cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar. Dari penggunaan *smartphone* untuk berkomunikasi hingga menggunakan *platform e-commerce* untuk berbelanja, teknologi telah meresap ke dalam hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari. Bahkan Internet dan *platform* digital telah merevolusi cara kita berkomunikasi. Media sosial, pesan instan, dan video konferensi telah memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang dari seluruh dunia dalam waktu nyaris seketika.

Teknologi juga telah mengubah lanskap pendidikan. Pembelajaran *online*, *platform e-learning*, dan sumber daya digital telah memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran sepanjang hayat. Teknologi telah mempengaruhi norma budaya dan interaksi sosial. Penggunaan media sosial dan *platform online* telah menciptakan cara baru berinteraksi dan berbagi informasi.

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya. Sementara itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari peran pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan

melimpah, cepat dan mudah melalui berbagai sumber dan tempat di dunia ini.

Perkembangan teknologi informasi melalui internet adalah salah satu instrumen yang merubah cara masyarakat memperoleh informasi. Informasi tidak lagi hanya diperoleh melalui media konvensional seperti televisi, radio dan media cetak, yang cenderung tidak interaktif, melainkan sangat mudah, terbuka serta interaktif melalui internet. Keleluasaan dan keluasaan interaksi yang disediakan oleh teknologi *virtual* semacam itu, terutama melalui media sosial, membuka kemungkinan penyerapan informasi secara demokratis, lepas dari kontrol dan dominasi media arus utama. Media sosial mewujudkan sebagai ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk beragam kepentingan, semestinya salah satunya adalah juga sebagai instrumen pengajaran.

Media sosial telah menarik minat banyak orang karena menyenangkan. Berkat media sosial, orang mudah untuk berbagi ide, foto, video dengan dunia pada umumnya dan juga dengan mudah mencari tahu apa perasaan dan pikiran.

Melalui perkembangan zaman yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir, teknologi telah mengubah cara kita hidup, bekerja, berkomunikasi, dan mengakses informasi salah satunya saja media sosial seperti *Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp, dan Youtube* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, karena dapat memberikan akses berupa

video, audio, dan konten pembelajaran dari para ahli atau pengguna layanan yang memiliki pengetahuan dan *skill* di bidang tersebut.

Youtube adalah media belajar yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, menonton, dan membagikan video secara publik. *Youtube* menjadi tempat atau sarana terbaik untuk berbagi video dari seluruh dunia, mulai dari video pendek, tutorial, vlog, *film* pendek, *trailer film*, musik, edukasi, animasi, hiburan, berita, TV, serta beragam info menarik lainnya. Pertumbuhan pengguna *smartphone* dan internet yang semakin tinggi membuat video *Youtube* juga makin variatif.

Berdasarkan laporan Andi Dwi Riyanto, (2023). *Hootsuite (We are Social) : Indonesian Digital Report 2023* di <https://andi.link.com> yang diakses pada tanggal 13 Agustus 2023 yaitu ada 2,51 miliar pengguna *Youtube* di seluruh dunia pada Januari 2023. Namun, jumlah pengguna *platform* berbagi video itu justru menurun 1,9% dibandingkan Januari 2022. Berdasarkan negaranya, India merupakan negara dengan pengguna *Youtube* terbanyak di dunia pada awal tahun ini. Tercatat ada 467 juta pengguna *platform* dari negara tersebut. Amerika Serikat menempati peringkat kedua dengan 246 juta pengguna *Youtube*. Posisinya diikuti oleh Brasil di peringkat ketiga dengan total 142 juta pengguna. Berikutnya, di peringkat keempat ada Indonesia dengan jumlah pengguna *Youtube* mencapai 139 juta pengguna. Selanjutnya, pengguna *Youtube* dari Meksiko sebanyak 81,8 juta pengguna, disusul oleh pengguna Jepang sebanyak 78,4 juta pengguna. Ada pula Pakistan dan Jerman yang masuk

ke dalam daftar negara dengan jumlah pengguna *Youtube* terbanyak di dunia, masing-masing sebanyak 71,7 juta pengguna dan 70,9 juta pengguna. Kemudian, Vietnam mencatatkan jumlah pengguna *Youtube* di negara sebanyak 63 juta pengguna. Di peringkat kesepuluh, ada Turki dengan jumlah pengguna *Youtube* di negara tersebut 57,9 juta pengguna. Serta mayoritas pengguna *Youtube* di dunia adalah laki-laki dengan kategori usia 25-34 tahun, yakni sebanyak 11,9%, sedangkan perempuan di kategori usia yang sama hanya 8,8%.

Youtube saat ini sudah menjadi sebuah fenomena baru. Banyak orang dalam sehari *log in* akun *Youtube* mereka lebih dari sekali. Hal ini cenderung membuat pengguna lupa waktu dalam penggunaan media sosial tersebut sehingga mengalihkan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk kesibukan lain yang lebih bermanfaat.

Jika ditelaah lebih jauh, selain memberikan dampak negatif, terdapat pula sisi positif yang ditimbulkan dalam penggunaan *Youtube*. *Youtube* sebenarnya dapat menjadi media alternatif yang bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Hal ini terkait dengan upaya meningkatkan semangat belajar pada siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sistem konvensional yang selama ini diterapkan seringkali membuat siswa bosan. Sehingga diperlukan adanya terobosan dalam pembelajaran yang diharapkan bisa membangkitkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan, termasuk dalam hal ini adalah informatika. Salah satu manfaat dari aplikasi *Youtube*

ini adalah untuk berkomunikasi antara pengajar dengan peserta didiknya, baik untuk pembagian tugas, pembahasan soal dan tugas, maupun untuk proses tanya jawab. Sayangnya, banyak pendidik yang belum peka terhadap manfaat *Youtube* sebagai media pembelajaran. Padahal, *Youtube* yang sangat diminati para siswaini selain lebih menarik, tentu saja lebih mudah digunakan karena bisa diakses kapan saja dan dari mana saja bahkan melalui ponsel pribadi. Salah satu fasilitas yang dapat digunakan adalah fitur *video* dalam *Youtube*. Pengelolaan fitur tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran informatika pada semester lalu yang pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini dibuktikan dengan keterbatasan dalam menyajikan materi pembelajaran secara dinamis dan menarik bagi siswa. Guru seringkali merasa terbatas dalam memanfaatkan metode pengajaran konvensional, seperti ceramah, dan merasa perlunya adopsi pendekatan yang lebih inovatif. kemudian adanya keterbatasan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan guru hanya menggunakan media berupa buku teks. Kemudian kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang bersifat pasif, di mana siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa banyak interaksi aktif atau keterlibatan. Sehingga proses pembelajaran membosankan dan siswa menjadi pasif karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin melakukan uji coba eksperimen dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi guru yaitu memanfaatkan *Youtube* sebagai media belajar tambahan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran masih terbilang baru, dikarenakan guru tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup efektif untuk memanfaatkan *Youtube* dalam pembelajaran. Sedangkan setelah siswa menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran terlihat bahwa siswa mungkin lebih tertarik terhadap pembelajaran dikarenakan *Youtube* menyediakan visualisasi konsep yang lebih baik. Sehingga siswa dapat melihat dan memahami konsep yang kompleks melalui gambar, animasi dan demonstrasi, yang memudahkan mereka untuk memahami dan mengingat informasi.

Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran akan memungkinkan memudahkan guru merangsang pemikiran peserta didik. Pemanfaatan *Youtube* juga mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang dipelajari. Pemanfaatan *Youtube* juga memungkinkan terjadinya pembelajaran dengan menumbuhkan kemandirian peserta didik sehingga mereka akan mengalami proses belajar yang lebih bermakna serta pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas dan melihat fenomena yang terjadi di sekolah tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana Efektivitas pemanfaatan *Youtube* dalam kegiatan pembelajaran dengan judul,: **“EFEKTIVITAS PEMANFAATAN *YOUTUBE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP PERTIWI 2 PADANG.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adanya Keterbatasan guru dalam menyajikan materi pembelajaran.
2. Keterbatasan guru menjelaskan materi.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Kurangnya Pemanfaatan *Youtube* yang masih terbilang baru.
5. Kurangnya efektivitas pemanfaatan *Youtube* dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, peneliti membatasi pada masalah Efektivitas pemanfaatan *Youtube* dalam kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Informatika pada siswa kelas VII di SMP Pertiwi 2 Padang.
2. Materi perangkat keras dan perangkat lunak.

3. Menggunakan *Youtube* sebagai media.
4. Peserta didik kelas VII di SMP Pertiwi 2 Padang.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penulis mengambil permasalahan yang menjadi pokok pembahasan skripsi adalah Bagaimana efektivitas pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran informatika pada siswa kelas VII di SMP Pertiwi 2 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui Efektivitas Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika di SMP Pertiwi 2 Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mendapatkan ilmu dan dapat menambahkan pengetahuan yang baru.
 - b. Penelitian ini bisa dimanfaatkan atau digunakan sebagai bahan pengolahan dan kajian penelitian selanjutnya.

c. Penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan referensi atau bahan rujukan ilmu pengetahuan umum dan dapat meningkatkan keilmuan Teknologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Diharapkan guru dapat menambah wawasannya terhadap cara mengajar yang efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Siswa

Menambah wawasan baru dan pengetahuan baru mengenai Efektivitas Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran informatika.