



**PENGARUH MEDIA DIGITAL BERBASIS *YOUTUBE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PERUBAHAN WUJUD
BENDA SISWA KELAS III SDN PACCINONGANG
UNGGULAN KABUPATEN GOWA**

Nur Annisa

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar
Annisakamnur.07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media digital berbasis *youtube* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada materi perubahan wujud benda kelas III SD Negeri Paccinongan Unggulan Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *quasi eksperimental design* dengan bentuk penelitian *nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri Paccinongan Unggulan Kabupaten Gowa yang terdiri dari 4 kelas. Adapun sampel yang digunakan yaitu kelas IIID sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa dan kelas IIIC sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu *sampling purposive*, pengambilan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu. Tes hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis statistik deskriptif dan statistik deskriptif inferensial. Analisis statistik inferensial terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media digital berbasis *youtube* yaitu rata-rata 70,50 dan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional yaitu rata-rata 27,06. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25.0 dengan uji statistik uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga menandakan hipotesis penelitian diterima dengan kata lain terdapat pengaruh media digital berbasis *youtube* terhadap hasil belajar perubahan wujud benda siswa kelas III SD Negeri Paccinongan Unggulan Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Digital Berbasis *Youtube*.

ABSTRACT

This study was conducted to determine whether there is an influence of YouTube-based digital media on student learning outcomes, especially in the material for changing the shape of objects in class III at SD Negeri Paccinongan Unggulan, Gowa Regency. The type of research used is experimental. The research design used by the researcher is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population in this study were all third grade students of Paccinongan Unggulan Elementary School, Gowa Regency which consisted of 4 classes. The sample used is class IIID as an experimental class consisting of 30 students and class IIIC as a control class consisting of 30 students. The sampling technique is purposive sampling, sampling with certain considerations. Test student learning outcomes through pretest and posttest using multiple choice questions as many as 30 numbers. The data analysis technique used consisted of

descriptive statistical analysis and descriptive inferential statistics. Inferential statistical analysis consisted of normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed that the increase in student learning outcomes after being given treatment in the experimental class using YouTube-based digital media was an average of 70.50 and the control class using a conventional model was an average of 27.06. The results of hypothesis testing using SPSS version 25.0 with statistical test independent sample t-test showed a significance value of 0.000 or less than 0.05, indicating that the research hypothesis was accepted. Pacinongang Superior Elementary School, Gowa Regency.

Keywords: *Learning Outcomes, Youtube-Based Digital Media*

PENDAHULUAN

Perubahan proses belajar mengajar secara drastis mempengaruhi pola pikir siswa dan menurunnya minat belajar karena tidak didukung oleh aktivitas belajar yang efisien selama pandemi covid-19. Sehingga hal ini menjadi salah satu tolak ukur paling akurat yang memicu berbagai pihak yang berwenang termasuk Menteri Pendidikan untuk menemukan solusi dan menetapkan berbagai kebijakan dalam dunia pendidikan sebagai bentuk perhatian pemerintah. Memastikan pemenuhan hak siswa dalam mendapatkan layanan pendidikan selama pendemi ini masih belum berakhir. Pembelajaran tematik merupakan salah satu usaha untuk mengkombinasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa

dalam proses belajar aktif, sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung, dapat menemukan dan menerapkan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik (Hidayat, 2021). Khususnya materi IPA di Sekolah Dasar kelas I sampai dengan kelas III terintegrasi dengan berbagai mata pelajaran lain, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ruang lingkup materi ajar dalam pembelajaran IPA SD sangatlah bervariasi yang membutuhkan perhatian khusus dalam menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa termasuk materi perubahan wujud benda pada pembelajaran Tematik SD dipadukan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, tema 3 subtema 3.

Sejalan dengan salah satu prinsip-prinsip pembelajaran Tematik terpadu bahwasanya

sebaiknya dalam kegiatan belajar mengajar guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*Direct Experiences*) dari hal-hal yang abstrak menuju pada hal-hal yang konkret. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran Tematik terpadu di sekolah dasar, terutama pada materi IPA diperlukan sebuah penerapan media pembelajaran yang kreatif dan dapat menggambarkan secara langsung kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan taraf pencapaian yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Berbagai kendala pada umumnya yang sering ditemukan pada saat melakukan proses belajar mengajar yaitu proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Kurangnya motivasi belajar serta kurang responsif dalam mengikuti setiap tahap yang diterapkan. Segala hal yang didapatkan siswa dalam kelas tidak sepenuhnya berorientasi pada tercapainya kompetensi baik dari segi kompetensi inti maupun kompetensi dasar. Permasalahan demikian tidak cukup jika hanya

menggunakan metode pembelajaran yang konvensional saja.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa yang diperoleh dari data hasil PLP Lanjutan khususnya pada pembelajaran Tematik Tema “Benda di Sekitarku” Subtema “Perubahan Wujud Benda” muatan IPA kelas III SD, saat ini tantangan terbesar dalam proses belajar mengajar berada pada keaktifan siswa. Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, belajar bagi sebagian besar siswa adalah sebuah rutinitas yang hanya perlu diikuti tanpa memegang teguh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagian besar siswa hanya diam dalam kelas mendengarkan guru menjelaskan tanpa ada respon timbal balik dari mereka. Selain itu, kurikulum 2013 yang memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu tema merupakan salah satu tantangan baru dalam proses penyampaian materi terutama dalam penerapan media pembelajaran yang tepat masih kurang efisien terhadap hasil belajar siswa, seperti dalam penggunaan media gambar yang hanya dapat dilihat oleh siswa pada buku cetak yang telah disediakan.

Sehingga hasil belajar siswa sangat jauh dari nilai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah.

Penyebab siswa di SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa mencapai hasil belajar yang sangat rendah dan jauh dari nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah adalah siswa cenderung tidak fokus dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan, selain itu siswa kurang mampu mengeluarkan pendapat atau argumen ketika guru memberikan pertanyaan. Keadaan seperti ini perlu mendapatkan perhatian yang lebih dengan cara memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Salah satunya yaitu dengan melakukan penerapan media digital berbasis *youtube* berupa video animasi yang dianggap berpotensi dalam menghadapi permasalahan yang dialami seperti yang terjadi di SDN Paccinongang Unggulan. Media pembelajaran berbasis *youtube* ini melibatkan siswa secara menyeluruh agar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi yang akan disampaikan akan lebih konkret dengan adanya gambaran secara langsung yang diberikan kepada siswa serta bersifat lebih interaktif

agar tidak memecah kefokuskan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Digital Berbasis *Youtube* terhadap Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas III SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh media pembelajaran berupa media digital berbasis *youtube* jenis video animasi melalui aplikasi *youtube* terhadap perolehan hasil belajar siswa materi perubahan wujud benda pembelajaran tematik kelas III SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa.

Adapun populasi dari penelitian yang dilakukan adalah seluruh siswa dari kelas III SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa. Sedangkan pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *nonprobability sampling* teknik “*sampling purposive*” Sugiyono (2016). Sampel

penelitian yang digunakan adalah kelas IIIC sebagai kelas kontrol dan kelas IIID sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 30 orang.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sugiyono (Mardiah, 2017) bahwa penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *quasi eksperiment* termasuk metode penelitian jenis eksperimen semu yang melibatkan kelompok kontrol atau kelas. Terdapat 2 kelas yang digunakan yaitu kelas eksperimen (menggunakan media digital berbasis *youtube*) dan kelas kontrol (menggunakan media gambar yang diperoleh dari buku cetak siswa). Sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara random melainkan ditentukan dari hasil analisis hasil belajar siswa yang telah mengikuti tahap *pretest* pada observasi awal penelitian.

Variabel Terikat (*Dependent Variable*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas III SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa. Sedangkan Variabel Bebas (*Independent Variable*) dalam

penelitian ini media digital berbasis video *youtube*.

Instrumen dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu, perangkat pembelajaran seperti: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) serta Media Digital Berbasis *Youtube* dan pengumpulan data meliputi soal tes pada hasil belajar siswa kelas III yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Soal berbentuk pilihan ganda dan terdiri dari 30 nomor soal.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan siswa (hasil belajar).

Teknik analisis data pada penelitian yang dilakukan terbagi menjadi dua yaitu (1) Analisis deskriptif yang meliputi Uji N-Gain salah satu uji yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan hasil belajar siswa pada bagian kognitif setelah guru memberikan perlakuan. (2) Analisis Statistik Inferensial, meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

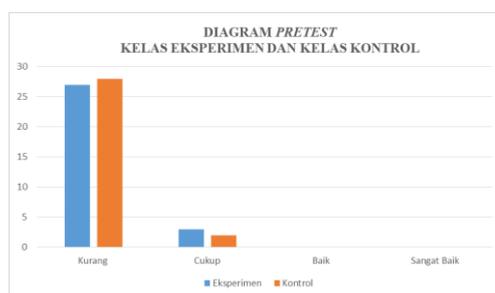
A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil Belajar *Pretest*
Siswa Kelas Eksperimen
dan Kelas Kontrol

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas III Tahap *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Sampel	30	30
Nilai Maksimum	77	80
Nilai Minimum	50	50
Rentang Nilai	27	30
Mean	64.23	64.90
Std. Deviation	8.165	7.317

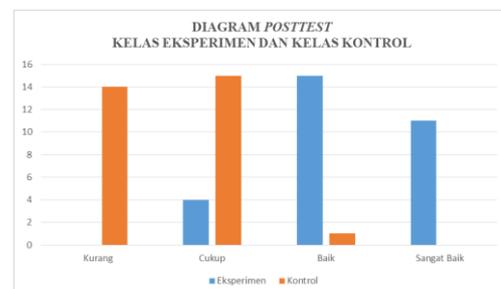


Gambar 4.1 Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

b. Hasil Belajar *Posttest*
Kelas Eksperimen dan
Kelas Kontrol

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Tahap *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Sampel	30	30
Nilai Maksimum	97	87
Nilai Minimum	80	60
Rentang Nilai	17	27
Mean	89.90	74.57



Gambar 4.2 Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

c. Uji N-Gain

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain *score* pada uji SPSS 25.0 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain *score* untuk kelas IID (kelas eksperimen) adalah sebesar 70,50 termasuk dalam kategori tinggi (efektif) karena nilai $G \geq 0,70$ dengan nilai N-Gain *score*

minimum 33,33 dan maksimum 93,62. Sementara untuk rata-rata N-Gain *score* untuk kelas IIC (kelas kontrol) adalah sebesar 27,06 termasuk dalam kategori rendah (tidak efektif) karena nilai $G < 0,30$ dengan nilai N-Gain *score* minimum 00,00 dan maksimum 53,49. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis video *youtube* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada siswa kelas III SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa.

Berikut dapat diperhatikan selisih rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kedua tahap tes yang dilaksanakan.

Tabel 4.3 Hasil Nilai Rata-Rata Selisih Peningkatan dari *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Selisih Nilai Rata-Rata
IID (Eksperimen)	60.28
IIC (Kontrol)	53.49

Pada tabel tersebut, memperlihatkan bahwa hasil yang diperoleh rata-rata nilai selisih

kelompok kelas eksperimen dengan nilai 60.28 menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan perolehan kelas kontrol yaitu sebesar 53.49.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada kelas IID sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran berupa media digital berbasis video *youtube* mendapatkan hasil tes *pretest* eksperimen $0.158 > \alpha = 0.05$ dan nilai *posttest* eksperimen yaitu $0.086 > \alpha = 0.05$. Sedangkan kelas IIC sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran bersifat umum atau konvensional mendapatkan nilai *pretest* kontrol yaitu $0.398 > \alpha = 0.05$ sedangkan nilai dari *posttest* kontrol $0.308 > \alpha = 0.05$. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil analisis terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Sig	0,465		0,857	
Taraf Sig (α)	0,05			
Kategori	Homogen		Homogen	

Sesuai yang ditampilkan pada tabel 4.12 tersebut memperlihatkan bahwa nilai signifikansi dari pengujian homogenitas (*Homogeneity of Variances Test*) bahwa nilai homogen dari *pretest* $0,456 > \alpha = 0,05$ serta uji homogen *posttest* $0,857 > \alpha = 0,05$. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti termasuk data yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Tabel 4.5 Uji Hipotesis

Variabel	Nilai Signifikan (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	0,000

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa H_1 peneliti diterima karena hasil uji hipotesis yang telah dilakukan memperoleh nilai signifikan 0,000 artinya nilai signifikan hipotesis lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05, dengan kata lain terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), yaitu media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa dengan menggunakan kelas IIID sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan media digital berbasis *youtube* berupa video animasi dan kelas IIC sebagai kelas kontrol dengan menggunakan proses model pembelajaran konvensional memiliki tujuan penelitian yaitu (1) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa dengan menggunakan media digital berbasis *youtube*, (2) untuk

mengetahui pengaruh media digital berbasis *youtube* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa.

Prosedur dalam melaksanakan penelitian ini mengacu pada beberapa tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui adanya pengaruh media yang diterapkan di SD Negeri Paccinongan Unggulan Kabupaten Gowa, yaitu (a) Persiapan, pada tahap ini sebelum peneliti melakukan eksperimen atau penerapan media digital berbasis *youtube*, terlebih dahulu peneliti melaksanakan tahap *pretest* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk mengetahui hasil belajar awal siswa. Pelaksanaan *pretest* ini dilakukan oleh peneliti pada Selasa, 31 Mei 2022 yang diikuti oleh seluruh siswa kelas III SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa yang terdiri dari kelas IIIA, IIIB, IIIC dan IIID. Hal ini dilakukan oleh peneliti karena sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol

tidak dipilih secara random melainkan ditentukan dari hasil analisis hasil belajar siswa yang telah mengikuti tahap *pretest*. Kedua sampel yang digunakan merupakan kelas yang memperoleh hasil belajar yang hampir sama atau setara sehingga lebih memudahkan penelitian selanjutnya.

Setelah melakukan *pretest* maka selanjutnya yaitu pemberian perlakuan (eksperimen) yaitu (b) Pelaksanaan, kegiatan ini dilakukan selama enam hari yang diikuti oleh siswa kelas IIID sebanyak 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan media digital berbasis *youtube* serta melakukan proses pembelajaran secara konvensional pada kelas IIIC yang diikuti oleh siswa sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Selanjutnya (c) Tindak lanjut, pada tahap ini peneliti melakukan tes terakhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang diterapkan. Selanjutnya hasil belajar tahap *posttest* akan

dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh pada saat *pretest*. Pemberian *posttest* kepada siswa dilakukan oleh peneliti selama satu hari yang disesuaikan dengan jadwal mengajar setiap kelas baik itu kelas IIID sebagai kelas eksperimen maupun kelas IIIC sebagai kelas kontrol.

Hasil analisis yang didapatkan menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran yang diterapkan pada kelas yang berbeda ternyata masing-masing memiliki pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh. Namun hasil belajar yang diperoleh pada kedua kelas tersebut baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar. Perbedaan tersebut sesuai dengan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan menggunakan *SPSS* versi 25.0.

Perolehan data pada analisis deskriptif khususnya pada kelas kontrol dengan

menggunakan model pembelajaran yang umum digunakan seperti metode ceramah dan memanfaatkan buku siswa sebagai sumber belajar yang utama memperlihatkan bahwa diperoleh hasil belajar siswa pada saat tahap *posttest* meningkat dari perolehan hasil belajar siswa pada saat *pretests*. Meskipun demikian, perolehan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menerapkan media digital berbasis *youtube* sebagai sumber belajar yang interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran yang umum. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.4 dan pada tabel 4.5.

Adanya penerapan media digital berbasis *youtube* ini siswa akhirnya aktif dan lebih bersifat kompetitif serta materi ajar yang awalnya abstrak menjadi konkret sehingga siswa lebih mudah menangkap maksud dan tujuan materi yang diajarkan oleh guru serta dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Adanya hal ini

menjadi solusi bagi guru-guru di sekolah tersebut dalam melakukan proses pembelajaran selanjutnya. Namun pada kelas kontrol masih terjadi hal yang sama yaitu siswa hanya cenderung mendengarkan apa yang dipaparkan oleh guru tanpa adanya respon balik yang cepat ketika guru kembali bertanya kepada para siswa tersebut.

Menurut Herly Oktiana (2021) bahwasanya salah satu kelebihan media pembelajaran tersebut yaitu *youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan *edit value* terhadap *education* atau pendidikan. Bersifat Interaktif yaitu *youtube* memfasilitasi siswa untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran serta memiliki fasilitas HTML, *Embed kode* video pembelajaran yang dapat *dishare* di jejaring sosial seperti *instagram*, *whatsApp*, *facebook*, *twitter* dan juga blog atau *website* sehingga sangat efisien digunakan baik dalam proses

pembelajaran secara daring maupun luring.

Pada proses penelitian, adapun berbagai kendala yang dihadapi peneliti yaitu siswa masih ragu dalam mengeluarkan pendapat ketika menjelaskan pertanyaan dari pengajar yang diberikan. Adanya kondisi sekarang yang masih tergolong masa pandemi memicu siswa dan guru harus memperhatikan interaksi keduanya, selain itu siswa masih banyak yang belum datang tepat waktu sehingga pengajar perlu menunda jam pelajaran untuk menunggu semua siswa hadir dalam kelas. Sebagai bahan evaluasi kedepannya dalam menerapkan media digital berbasis *youtube* agar berjalan secara lancar yaitu guru perlu memperhatikan semua perangkat digital seperti proyektor dan jaringan *wifi* agar kualitas video yang ditampilkan tidak mempengaruhi siswa dalam menyimak materi yang diajarkan.

Terkhusus pada analisis deskriptif dapat kita perhatikan pada tabel 4.7 dan pada tabel 4.8 mengenai analisis N-Gain menunjukkan perolehan nilai

siswa rata-rata pada kelas eksperimen lebih meningkat daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 70,50 dan kelas kontrol memperoleh nilai 27,06. Sedangkan pada analisis data inferensial menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas menunjukkan persebaran kenormalan sebuah data atau terdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.10. Sedangkan pada uji homogenitas berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh siswa dalam hal ini hasil belajarnya baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya tergolong normal. Adapun uji dalam mengambil kesimpulan dari hipotesis yaitu menggunakan sampel independent t-test dengan nilai *Sig (2-tailed)* masing masing 0,000 menunjukkan bahwa hipotesis H_1 peneliti diterima yaitu media digital berbasis *youtube* yang diterapkan berpengaruh terhadap hasil

belajar setiap siswa yang diperoleh.

Berbagai hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti di SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa dengan penelitian terhadap pengaruh media digital berbasis *youtube* yang diterapkan yaitu mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen ternyata memperoleh perubahan sangat baik bagi seluruh siswa dan akan terus menjadi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil pemaparan di atas, media digital berbasis *youtube* yang diterapkan pada siswa kelas III SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa pada materi perubahan wujud benda dapat dinyatakan layak diterapkan karena hasil belajar yang diperoleh oleh siswa pada kelas eksperimen meningkat serta hasil analisis data yang dilakukan terdistribusi normal sehingga hal ini tentunya menunjukkan adanya pengaruh media digital berbasis

youtube terhadap hasil belajar perubahan wujud benda siswa kelas III SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa, khususnya pada kelas IIID sebagai kelas eksperimen.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital berbasis video *youtube* pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda kelas IIID dalam hal ini sebagai kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang diperoleh meningkat. Hasil belajar *pretest* rata-rata 64,23 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa tahap *posttest* pada umumnya 89,90.

Terdapat dampak atau pengaruh diterapkannya sebuah media digital berbasis *youtube* ini dengan hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas IIID (kelas eksperimen) materi perubahan wujud benda di SD Negeri Paccinongang Unggulan Kabupaten Gowa berdasarkan hasil analisis data inferensial pada uji hipotesis, dengan nilai 0,000.

DAFTAR PUSTAKA.

Hidayat, M. 2021. Pengembangan Media Interaktif Video Fotografi Keragaman Budaya

pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Siswa Kelas 5 SDN Blimbing 2 untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Tesis*. Direktorat Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah. Makassar.

Mardiah, D. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Integratide Reading and Composition* terhadap Perilaku Sosial dan Spiritual Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol.5 No.1.

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Edisi ke-1. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi ke-1. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Oktiana, H. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video *Youtube* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. *Tesis*. Program Pasca Sarjana. t Agama Islam Negeri