

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 1 SINGARAJA

oleh
Ni Putu Eka Ernawati
SMA Negeri 1 Singaraja
ekaernawati120688@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: (1) meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jepang melalui penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*, (2) mendeskripsikan respon siswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang pada saat penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Singaraja kelas XI kelas Bahasa pada semester 1 tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri atas 35 orang siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) nilai rata-rata pembelajaran bahasa Jepang sebelum dilakukan tindakan adalah 70, pada siklus 1 sebesar 79, pada siklus 2 mencapai 85 dan pada siklus 3 meningkat menjadi 89,71; (2) respon siswa sangat baik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* pada pelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa (1) terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis video *youtube*, (2) siswa senang mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya media berbasis video *youtube*.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Media Youtube, Pembelajaran Bahasa*

APPLICATION OF YOUTUBE VIDEO BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS XI LANGUAGE SMA NEGERI 1 SINGARAJA

Abstract

This research is a classroom action research which aims to: (1) improve student learning outcomes in Japanese language learning through the application of YouTube video-based learning media, (2) describe student responses in Japanese language learning when implementing youtube video-based learning media. The subjects in this study were students of SMA Negeri 1 Singaraja class XI language class in semester 1 of the 2020/2021 academic year which consisted of 35 students. The data obtained were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed: (1) the average value of learning Japanese before taking action was 70, in cycle 1 it was 79, in cycle 2 it reached 85 and in cycle 3 it increased to 89.71; (2) the student's response is very good to the application of youtube video-based learning media in Japanese lessons. Thus it can be concluded that (1) there was an increase in learning outcomes after the implementation of youtube video-based learning media, (2) students were happy to take part in learning with the application of youtube video-based media.

Keywords: *Learning Outcomes, Youtube Media, Language Learning*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang diberikan pada siswa sejak kelas X Sekolah Menengah Atas. Materi pembelajaran bersifat tematik dan masih merupakan materi dasar bahasa Jepang. Oleh Karena itu penyajiannya harus menyesuaikan dengan materi yang telah ditentukan oleh kurikulum yang berlaku. Bahasa Jepang di SMA masih tergolong pada level dasar, materi yang diajarkan mulai dari pengenalan huruf dan materi-materi yang masih ada pada level dasar. Sehingga diharapkan sebagai guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik (Susilana dan Riyana, 2009).

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, sedangkan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran (Widana, 2020).

Fungsi media pembelajaran dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar adalah sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi belajar guna menciptakan situasi belajar yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan minat siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Wina Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk a) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, b) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, c) menambah gairah dan motivasi belajar.

Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas informasi belajar yang disampaikan guru kepada siswa agar tidak terlalu verbalistik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman siswa karena kehadiran media pembelajaran memberikan kontribusi yang baik untuk merangsang minat siswa dalam belajar (Nariana, 2020). Media pembelajaran juga memudahkan proses interaksi guru

dengan siswa dimanapun dan kapanpun, mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera guru maupun siswa (Sudiarta & Widana, 2019).

Menurut Susilana dan Riyana (2009) media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan dapat berupa narasi, dialog, sound effect dan musik, sedangkan unsur visual berupa gambar/ foto diam, gambar bergerak, animasi dan teks. Tutorial dalam pembelajaran komputer ditujukan sebagai pengganti tutor (manusia) yang proses pembelajarannya diberikan lewat berbagai media antara lain media video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial merupakan media yang menyajikan informasi mengenai penjelasan dan instruksi dalam bentuk gambar, foto, objek yang dipadukan dengan suara berupa musik, sound effect, narasi yang bergerak bersama-sama. Kelebihan dari media video menurut Arsyad (2011) adalah, a) dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain, b) dapat menggambarkan

suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu, c) disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, media video menanamkan sikap dan segisegi afektif lainnya, d) video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundag pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, e) media video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, f) dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan, g) dapat mempersingkat waktu dalam suatu proses atau kejadian yang membutuhkan waktu yang lama.

Media sosial adalah sebuah media online, yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan. Media sosial meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial, dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web

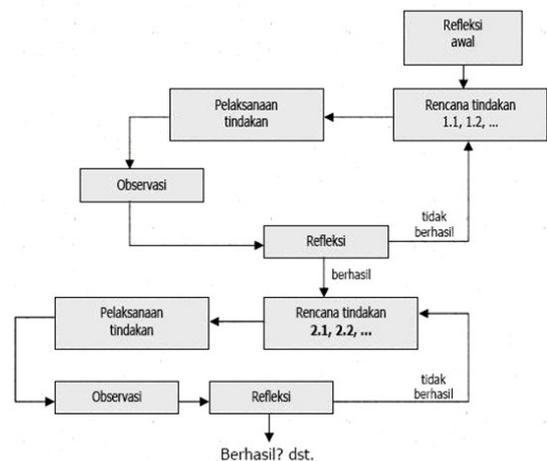
yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Youtube adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Saat ini pengguna *youtube* tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Para pengguna *youtube* dapat mengupload video, search video, menonton video, diskusi/tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. Setiap hari ada jutaan orang yang mengakses *YouTube* sehingga tidak salah jika *YouTube* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Rubiati & Sriwaty, 2020).

Widana et al. (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai setiap anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan, keterampilan, maupun sikap yang diperoleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang rancangan penelitian yakni bersiklus (multi siklus). Pada kegiatan tiap siklusnya meliputi refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.



Gambar 1. Alur Siklus PTK

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Singaraja, yaitu 35 siswa yang terdiri dari 19 siswa putri dan 16 siswa putra. Alasan memilih subjek tersebut karena kurangnya kemampuan hasil belajar siswa dalam peladjaran bahasa Jepang. Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di SMA Negeri 1 Singaraja dan penelitian dilakukan selama 3

minggu. Objek penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Jepang dan respon siswa dalam pembelajaran berbasis video *youtube*.

Instrumen untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu kuesioner dan tes. Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui *google form* untuk diisi dan dikembalikan kepada peneliti. Tes (tes tulis) merupakan pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang di-tes (*testee*) untuk dijawab sesuai pertanyaan. Dalam penelitian ini digunakan tes tulis untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Jepang.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang yang dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan skor rata-rata dari refleksi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata minimal 75 sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal untuk

mengetahui kondisi belajar siswa sebelum peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis video *youtube*. Pada proses pembelajaran siswa mengucapkan salam, kemudian guru memeriksa kesiapan siswa, memastikan absensi dan memastikan jaringan stabil. Guru memulai pelajaran dengan *share presentasi*. Pada kegiatan belajar kali ini guru memberikan pelajaran tema 1 *norimono* yaitu menjelaskan dengan *powerpoint* seperti biasa siswa mencatat dan menayakan hal yang kurang dimengerti. Selanjutnya siswa mengerjakan tugas dan diunggah di *google class room*. Dalam pembelajaran daring terlihat siswa kurang bersemangat karena selama *meet* dengan guru sinyal juga menjadi hambatan serta kurang semangat dalam belajar.

Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

| Statistik | Hasil Belajar |
|-------------------|----------------|
| Rata-rata | 70 |
| Jumlah Siswa | 35 |
| Siswa yang tuntas | 18 orang (51%) |

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa masih

dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan data yang didapat siswa yang mampu mencapai KKM hanya 18 orang dan sisanya masih dibawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai awal yang diperoleh yaitu 70.

Siklus 1

Pelaksanaan siklus diawali dengan kegiatan perencanaan yaitu mempersiapkan perangkat mengajar seperti analisis silabus, membuat RPP dan media yang akan digunakan dalam mengajar. Pada siklus 1 ini peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis video youtube dan memberikan link video dan handout untuk dipelajari terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai sebagai bahan literasi. Siklus 1 dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu 4x45 menit sesuai dengan jadwal PJJ. Tes dilaksanakan dihari yang sama yaitu setelah selesai pelajaran dengan alokasi waktu 10 menit dengan jumlah butir soal sebanyak 5 butir soal yang dikerjakan oleh siswa di google form. Pemberian angket diberikan pada

google class room siswa setelah siswa selesai mengerjakan tes.

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan dalam 4x45 menit satu kali pertemuan dalam jadwal PJJ. Siklus 1 ini dilaksanakan sesuai dengan rencana proses pembelajaran. Pada pertemuan ini materi yang dibahas adalah tentang kegemaran (*asa gohan*). Selama proses ini peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis video *youtube* dengan metode pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan *saintific*. Diawal pembelajaran peneliti menyapa siswa dan memastikan jaringan lancar dengan mengkonfirmasi suara dan gambar pada layar. Selanjutnya diawali dengan berdoa kemudian peneliti memastikan kesiapan siswa belajar. Selanjutnya peneliti memutar video tentang perbedaan sarapan di Jepang dengan di Indonesia. Setelah itu siswa membandingkan perbedaan dari kedua video tersebut. Pada kegiatan inti guru (peneliti) melatih pola kalimat baru siswa nampak bersemangat dilanjutkan dengan siswa melakukan kegiatan wawancara kemudian melaporkan hasil wawancara. Usai kegiatan wawancara peneliti memberikan LKPD untuk latihan siswa untuk pemahaman

pembelajaran yang lebih intens. Setelah mengerjakan LKPD hal-hal yang belum dipahami siswa dapat didiskusikan bersama guru. Pada kegiatan penutup guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini dan merefleksikan pembelajaran selanjutnya diakhiri dengan doa. sisa waktu 10 menit untuk menjawab soal tes siklus 1.

Hasil belajar pada siklus 1 disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

| No. | Banyaknya Siswa | Skor/Nilai Akhir |
|-----|-----------------|------------------|
| 1. | 15 orang | (5/5) 100 |
| 2. | 10 orang | (4/5) 80 |
| 3. | 4 orang | (3/5) 60 |
| 4. | 5 orang | (2/5) 40 |
| 5. | 1 orang | (1/5) 20 |

Tabel 2 menunjukkan bahwa 25 orang siswa (71%) telah tuntas atau mencapai KKM. Dan 10 orang siswa (29%) masih dibawah KKM. Setelah peneliti melaksanakan *post-tes* 1 nilai hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang telah diperoleh. Nilai tersebut kemudian dikategorikan dalam sesuai PAP skala 5 yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pada hasil penelitian ini diketahui bahwa sebanyak 15 orang

siswa mendapat nilai dalam kategori sangat tinggi, 10 orang siswa memperoleh hasil dengan kategori tinggi, 4 orang siswa memperoleh nilai dengan kategori rendah dan 6 orang siswa masih dalam kategori sangat rendah. Nilai rata-rata hasil belajar bahasa Jepang pada siklus 1 adalah 78,85 (dibulatkan menjadi 79).

Kuesioner diberikan pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2020/2021 kepada 35 orang siswa, setelah siswa selesai mengisi kuesioner yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Jepang. Siswa diberikan pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan tentang respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*. Siswa diminta memilih angka 5 (SS) Sangat Setuju angka 4 (S) Setuju, angka 3(R) Ragu, angka 2(KS) Kurang Setuju, angka 1(TS) Tidak Setuju. Hasil kuesioner pada siklus 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Siklus 1

| No. Pernyataan | Banyaknya Siswa | | | | |
|----------------|-----------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | Skor % | | | | |
| 1. | 1 (2.8%) | 0 (0%) | 2 (5.7%) | 15 (43%) | 17 (48%) |
| 2. | 1 (2.8%) | 1 (2.8%) | 2 (5.7%) | 15 (43%) | 16 (46%) |
| 3. | 0 | 0 | 1 (2.8%) | 15 (43%) | 19 (54%) |
| 4. | 0 | 0 | 2 (5.7%) | 13 (37%) | 20 (57%) |
| 5. | 0 | 1 (2.8%) | 0 | 14 (40%) | 20 (57%) |
| 6. | 0 | 0 | 2 (5.7%) | 15 (43%) | 18 (51%) |
| 7. | 0 | 1 (2.8%) | 0 | 16 (46%) | 18 (51%) |
| 8. | 0 | 0 | 0 | 16 (46%) | 19 (54%) |
| 9. | 0 | 0 | 0 | 19 (54%) | 16 (46%) |
| 10. | 0 | 0 | 0 | 18 (51%) | 17 (49%) |

Data pada tabel 3 di atas membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video *youtube* sangat disukai oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang.

Refleksi tindakan untuk siklus 1 dapat diperoleh melalui hasil observasi, tes dan kuesioner. Dari segi observasi, saat kegiatan pembentukan kelompok beberapa siswa yang kemampuannya kurang tidak percaya diri berada dalam satu kelompok dengan siswa yang kemampuannya lebih baik. Dan saat pembelajaran berlangsung setelah

pembentukan kelompok, siswa melakukan wawancara masih ada siswa yang tidak mau untuk melaporkan hasil wawancara. Saat wawancara berlangsung sebagian siswa lebih memilih untuk ditanya bukan menanya. Kondisi seperti ini yang ingin ditingkatkan pada siklus ke 2 agar siswa lebih aktif dalam kegiatan.

Berdasarkan hasil tes terdapat beberapa siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Secara nilai rata-rata jika dibandingkan dengan hasil belajar awal siswa pada siklus 1 sudah mengalami peningkatan, namun masih ada siswa yang perlu mendapatkan perhatian khusus karena nilainya masih jauh di bawah KKM. Peneliti menyimpulkan perlu adanya perhatian khusus terhadap siswa tersebut khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil kuesioner masih ada beberapa siswa yang menyatakan dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis video *youtube* masih kurang menarik dan tidak dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang. Dari segi jumlah banyaknya siswa yang menyatakan tidak setuju

adalah sebanyak 1 orang siswa. Sebagaimana besar siswa menyatakan sangat setuju dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis video *youtube* sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran bahasa Jepang.

Siklus 2

Sebelum memulai siklus 2, terlebih dahulu dilakukan refleksi awal. Pada tahap refleksi awal siklus 2 peneliti merefleksikan dari hasil siklus 1 baik dari observasi, tes dan hasil kuesioner. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* perlu ditingkatkan pada siklus 2 karena jika dilihat dari hasil tes siklus 1 masih ada 10 orang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Selain itu dari hasil observasi pada saat pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang tidak mau aktif ketika melaporkan hasil wawancara dan saat mewawancarai masih lebih memilih sebagai penanya saja. Untuk itu pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini merupakan upaya peneliti untuk lebih meningkatkan hasil belajar dari tindakan yang telah dilaksanakan di siklus 1.

Peneliti kembali merancang tindakan yang dilaksanakan pada siklus 2, yang dilaksanakan dalam waktu 180 menit pelajaran untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video *youtube*, dan dilanjutkan dengan pemberian tes evaluasi pembelajaran di siklus 2 serta angket respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Teknik pemberian tes sama dengan siklus 1, yaitu setelah pembelajaran usai diakhir pembelajaran siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk mengerjakan tes melalui *google form* dan 10 menit untuk mengisi angket. Dalam tahap perencanaan ini peneliti kembali mengalisis silabus dan RPP yang disesuaikan dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan.

Sama seperti saat siklus 1, pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dilaksanakan selama 180 menit yaitu dari pukul 14.00-16.20 WITA dan dilanjutkan dengan pemberian tes evaluasi untuk mengetahui seberapa banyak siswa mengalami peningkatan dan kuesioner untuk mengetahui seberapa besar minat

siswa terhadap pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya dengan materi kegiatan berwisata. Pada siklus 2 ini siswa terlebih dahulu diberikan *handout* dan video untuk bahan literasi. Selama proses pembelajaran siswa akan dilatih tentang kosakata baru dan pola kalimat baru. Guru lebih banyak memberikan *drill* kosakata pada siswa yang memiliki nilai di bawah KKM, dengan harapan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran bahasa Jepang, dalam kegiatan *kaiwa* siswa akan diberikan menentukan kelompok secara mandiri agar siswa merasa lebih nyaman dalam kelompoknya.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus 2

| No. | Banyaknya Siswa | Skor/Nilai Akhir |
|-----|-----------------|------------------|
| 1. | 10 orang | (10/10) 100 |
| 2. | 9 orang | (9/10) 90 |
| 3. | 8 orang | (8/10) 80 |
| 4. | 5 orang | (7/10) 70 |
| 5. | 3 orang | (6/10) 60 |

Dari data di atas menunjukkan bahwa pada siklus 2 ini nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Pada siklus 1 rata-rata siswa kelas XI jurusan

bahasa adalah 79 dan pada siklus 2 rata-rata siswa menjadi 85,14. Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar bahasa Jepang sudah mencapai KKM bahkan di atas KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Namun masih ada beberapa siswa yang masih di bawah KKM, sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus saat siklus 3.

Kuesioner kembali diberikan pada siklus 2 ini adalah untuk memperkuat data tentang respon siswa pada penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang. Pertanyaan kuesioner pada siklus 2 ini sama dengan siklus 1, siswa diberikan pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan tentang respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*. Siswa diminta memilih angka 5 (SS) Sangat Setuju angka 4 (S) Setuju, angka 3(R) Ragu, angka 2(KS) Kurang Setuju, angka 1(TS) Tidak Setuju. Kemudian hasil kuesioner siswa ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Siklus 2

| No. | Banyaknya Siswa | | | | |
|-----|-----------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | Skor % | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | 0 | 0 | 0 | 15 (43%) | 20 (57%) |
| 2. | 0 | 0 | 4 (11%) | 15 (43%) | 16 (46%) |
| 3. | 0 | 0 | 1 (2.8%) | 15 (43%) | 19 (54%) |
| 4. | 0 | 0 | 2 (5.7%) | 13 (37%) | 19 (54%) |
| 5. | 0 | 0 | 0 | 14 (40%) | 21 (60%) |
| 6. | 0 | 0 | 2 (5.7%) | 15 (43%) | 18 (51%) |
| 7. | 0 | 1 (2.8%) | 0 | 16 (46%) | 18 (51%) |
| 8. | 0 | 0 | 0 | 16 (46%) | 19 (54%) |
| 9. | 0 | 0 | 0 | 19 (54%) | 16 (46%) |
| 10. | 0 | 0 | 0 | 18 (51%) | 15 (49%) |

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada siswa memilih opsi ragu, kurang setuju, dan tidak setuju. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video *youtube* sangat disukai oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang.

Siklus 3

Pada tahap refleksi awal siklus 3 peneliti merefeksi dari hasil siklus 2 baik dari observasi, tes, dan hasil kuesioner. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* perlu ditingkatkan pada siklus 3 karena jika dilihat dari hasil tes siklus 2 masih ada 7 orang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Selain

itu dari hasil observasi pada saat pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang tidak mau aktif ketika melaporkan hasil wawancara dan saat mewawancarai masih lebih memilih sebagai penanya saja. Untuk itu pelaksanaan tindakan pada siklus 3 ini merupakan upaya peneliti untuk lebih meningkatkan hasil belajar dari tindakan yang telah dilaksanakan di siklus 2.

Siklus 3 dilaksanakan dalam waktu 180 menit pelajaran untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video *youtube*, dan dilanjutkan dengan pemberian tes evaluasi pembelajaran di siklus 3 serta angket respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Teknik pemberian tes sedikit berbeda dengan siklus 2, yaitu setelah siswa usai mengerjakan LKPD dilanjutkan dengan mengerjakan tes evaluasi dengan diberikan waktu selama 20 menit untuk mengerjakan tes melalui *google form* dan diakhir pembelajaran siswa diberikan waktu 10 menit untuk mengisi angket. Dalam tahap perencanaan ini peneliti kembali mengalisis silabus dan RPP yang disesuaikan dengan model

pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan.

Pelaksanaan siklus 3 dilaksanakan selama 180 menit yaitu dari pukul 14.00-16.20 WITA dan dilanjutkan dengan pemberian tes evaluasi untuk mengetahui seberapa banyak siswa mengalami peningkatan dan kuesioner untuk mengetahui seberapa besar minat siswa terhadap pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya dengan materi kegiatan menikmati makanan khas. Pada siklus 3 ini siswa terlebih dahulu diberikan *handout* dan video untuk bahan literasi. Selama proses pembelajaran siswa akan dilatih tentang kosakata baru dan pola kalimat baru. Guru lebih banyak memberikan *drill* kosakata pada siswa yang memiliki nilai di bawah KKM, dengan harapan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran bahasa Jepang. Dan dalam kegiatan *kaiwa* siswa akan diberikan menentukan kelompok secara mandiri agar siswa merasa lebih nyaman dalam kelompoknya.

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus 3

| No. | Banyaknya Siswa | Skor/Nilai Akhir |
|-----|-----------------|------------------|
| 1. | 13 orang | (10/10) 100 |
| 2. | 10 orang | (9/10) 90 |
| 3. | 10 orang | (8/10) 80 |
| 4. | 3 orang | (7/10) 70 |

Hasil belajar siswa pada siklus 3 jika dilihat dari tabel di atas telah mengalami peningkatan. Sebanyak 13 orang siswa (37.1%) mendapatkan skor 10 dari skor maksimal 10, dan 10 orang siswa (28.5%) mendapatkan skor 9, 10 orang siswa (28.8%) mendapatkan skor 8 dan 2 orang siswa (5.7%) masih dibawah KKM yaitu memperoleh skor 7 dari skor maksimal 10. Sedangkan pada siklus 3 nilai rata-rata bahasa Jepang telah mencapai 89,71 (dibulatkan menjadi 90).

Kuesioner kembali diberikan pada siklus 3 ini adalah untuk memperkuat data tentang respon siswa pada penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang. Pertanyaan kuesioner pada siklus 3 ini sama dengan siklus 2, siswa diberikan pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan tentang respon siswa

terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube*. Siswa diminta memilih angka 5 (SS) Sangat Setuju angka 4 (S) Setuju, angka 3(R) Ragu, angka 2(KS) Kurang Setuju, angka 1(TS) Tidak Setuju. Kemudian hasil kuesioner siswa ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 7. Hasil Kuesioner Siklus 3

| No. | Banyaknya Siswa | | | | |
|-----|-----------------|---|-------------|-------------|-------------|
| | Skor % | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | 0 | 0 | 0 | 15 (43%) | 20 (57%) |
| 2. | 0 | 0 | 2 (5.7%) | 15 (43%) | 18 (51%) |
| 3. | 0 | 0 | 1 (2.8%) | 15 (43%) | 19 (54%) |
| 4. | 0 | 0 | 2 (5.7%) | 14 (40%) | 19 (54%) |
| 5. | 0 | 0 | 0 | 14 (40%) | 21 (60%) |
| 6. | 0 | 0 | 0 | 16 (46%) | 19 (54%) |
| 7. | 0 | 0 | 0 | 16 (46%) | 19 (54%) |
| 8. | 0 | 0 | 0 | 16 (46%) | 19 (54%) |
| 9. | 0 | 0 | 0 | 19 (54%) | 16 (46%) |
| 10. | 0 | 0 | 0 | 18 (51%) | 15 (49%) |

Tidak ada siswa yang memilih opsi ragu, kurang setuju, dan tidak setuju. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video *youtube* sangat disukai oleh siswa untuk

meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang.

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan: (1) melalui penerapan media berbasis video *youtube* di kelas XI Bahasa SMAN 1 Singaraja semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 meningkat dari siklus 1, siklus 2 ke siklus 3; (2) melalui media pembelajaran berbasis video *youtube* dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran akan lebih aktif karena semua siswa diminta untuk mempersiapkan diri sbelum pelajaran dimulai sebagi bahan literasi yang mudah dipahami. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan. Sehingga siswa dapat belajar dan mengakses media kapanpun. Hal tersebut akan membatu siswa untuk meningkatkan hail belajar dalam pelajaran bahsa Jepang. Dan dari hasil respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* siswa menunjukkan respon yang positif.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disarankan beberapa hal, antara lain: (1) peningkatan hasil belajar pada pelajaran bahasa Jepang dapat ditingkatkan melalui media pelajaran berbasis video *youtube*; (2) belajar kapanpun dimanapun dengan benda kesayangan yaitu HP akan membuat siswa lebih banyak waktu dalam belajar; dan (3) media berbasis video *youtube* sangat tepat digunakan ketika pembelajaran dilaksanakan dimasa pandemi seperti Pembelajaran Jarak Jauh.

REFERENSI

- Abdullah Winarno, dkk. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran panduan lengkap untuk para pendidik dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Agung, A. A. (2011). *Metodologi penelitian pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- (2012). *Teori dan teknik analisis data penelitian tindakan kelas*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY.
- Meneses, F. da C. . (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team accelerated instruction untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 199-209. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003871>.
- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1). pp. 40-60. ISSN 2302-2124.
- Nariana, I. D. M. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe examples non examples berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar geografi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 335-344. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006320>.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rubiati, & Sriwaty, W. (2020). Penerapan model inquratif dalam pembelajaran menulis teks biografi berbantuan media film. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 28-44.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760432>.
- Sadiman, Arief dkk. (2010). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudiarta, I. G. P., & Widana, I. W. (2019). Increasing mathematical proficiency and students character: lesson from the implementation of blended learning in junior high school in Bali. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series*1317 (2019) 012118, doi:10.1088/1742-6596/1317/1/012118.
- Susilana dan Riyana. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Wendra. (2009). *Penulisan karya ilmiah*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503 (2020) 012045, doi:10.1088/1742-6596/1503/1/012045.
- Widana, I. W., Sumandya, I. W., Sukendra, K., Sudiarsa, I. W. (2020). Analysis of conceptual understanding, digital literacy, motivation, divergent of thinking, and creativity on the teachers skills in preparing hots-based assessments. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 12(8), 459-466, DOI: 10.5373/JARDCS/V12I8/20202612.