

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi, pelajaran bahasa Indonesia sering sekali disepelekan oleh siswa karena dianggap membosankan dan mudah. Guru harus berupaya keras menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan keberhasilan, seperti melakukan cara, atau inovasi pembelajaran yang efektif, kreatif dan aktif. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran terpenting di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar formal di seluruh Indonesia, hasil belajar merupakan catatan rekapitulasi kegiatan belajar siswa yang sangat penting dalam proses pengembangan potensi diri siswa sehingga hasil belajar adalah target penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Secara garis besar hasil belajar terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Maka ketiga aspek tersebut harus saling berkaitan untuk mencapai proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sulit karena membutuhkan waktu yang panjang untuk kegiatan pengajarannya, maka guru harus menciptakan model dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis.

Saat ini dunia sedang dihadapkan dengan wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *Coronavirus Diseases* atau dikenal dengan istilah *Covid-*

19. Sehingga menyebabkan banyak aspek yang terkena dampaknya, baik dalam bidang ekonomi, politik, budaya bahkan dalam bidang pendidikan. Di dalam bidang pendidikan, pandemi *Covid 19* ini menyebabkan berubahnya sistem proses pembelajaran. Sebelum adanya *Covid-19* sistem pembelajaran dilakukan secara langsung dan konvensional akan tetapi setelah terjadinya pandemi *Covid-19* ini proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan teknologi. Untuk memudahkan serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran daring saat ini, maka guru harus mampu menciptakan model pembelajaran atau memanfaatkan media yang mendukung pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran berbasis *e-learning* adalah salah satu sistem pembelajaran yang tepat bagi siswa, karena *e-learning* dapat membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. *E-learning* semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang. Pada prinsipnya *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jasa elektronika sebagai alat bantuan yang tidak dibatasi oleh waktu dan ruang, karena bisa diakses kapan saja dan dimana saja (Situmorang, 2016:116). Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan dengan menggunakan media internet yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Sementara itu, dalam kenyataan saat ini menyampaikan materi pelajaran masih diajarkan dengan cara-cara konvensional. Hal ini membuat siswa merasa bosan bahkan cenderung malas untuk belajar, sehingga situasi ini belum dapat mengoptimalkan kondisi belajar yang baik, dan membuat siswa tidak

mengingat kembali pembelajaran yang sudah diajarkan. Adapun model pembelajaran *e-learning* yang dapat dikembangkan yaitu dengan menggunakan media YouTube. YouTube adalah salah satu media sosial yang praktis dan mudah di akses. YouTube dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan dan siswa lebih termotivasi untuk fokus menyimak dan mengingat kembali apa yang mereka saksikan. Dengan adanya YouTube siswa lebih mudah bertanya, menggali informasi, berbicara dan mempresentasikan apa yang ia simak.

SMK Marisi Medan merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan teknologi *e-learning* sebagai model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kondisi yang sedang terjadi saat pandemi *Covid-19*. Proses kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut memanfaatkan media YouTube. Dalam proses pembelajarannya guru membuat video pembelajaran yang menarik dan mengunggah video tersebut ke dalam YouTube dan mengirim link kepada siswa melalui *Google Classroom*, kemudian guru memberikan penugasan dari video materi tersebut. Akan tetapi kegiatan proses belajar mengajar dalam jaringan tak jarang ditemukan berbagai bentuk kendala khususnya pada pembelajaran yang terdapat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas XII.

Adapun kendala yang terjadi dalam proses belajar mengajar dalam jaringan yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa merasa kesulitan untuk memahami pembelajaran karena guru hanya mengirimkan video pembelajaran melalui link yang dikirim ke *Google Classroom* tanpa adanya penjelasan pengantar dari guru bidang studi dan sesi tanya jawab. Kemudian

untuk penerapan pembelajaran 5M (Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Menalar, dan Mengkomunikasikan) tidak berjalan dengan baik. Karena tidak adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa pada saat pembelajaran. Kemudian siswa dominan kurang aktif pada saat proses belajar mengajar, guru susah dalam membangkitkan semangat siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Kemampuan bertanya dan menalar menjadi persoalan, karena sebagian besar siswa masih malu dan kurang percaya diri untuk mengungkapkan pemikirannya dan menyalurkan rasa ingin tahunya terhadap materi dan pembelajaran yang dilakukan dan untuk menalar siswa kesulitan dalam merangkai bahasanya sendiri dengan baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan Media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di dalam latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah yang muncul antara lain:

1. Penerapan pembelajaran 5M (Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Menalar, dan Mengkomunikasikan) tidak berjalan dengan baik, karena tidak adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa pada saat pembelajaran

2. Kemampuan bertanya dan menalar menjadi persoalan dalam proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung kurang kreatif, aktif, dan inovatif dalam proses pembelajaran.
4. Guru hanya memanfaatkan YouTube sebagai *e-learning* untuk menampilkan video pembelajaran saja.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian perlu memiliki batasan masalah, dengan tujuan untuk menghindari pembahasan terlalu meluas. Hal yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan?
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan?

3. Apa kendala yang dialami siswa dalam menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan Media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan?
4. Apa Kelebihan dan Kekurangan dari Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis yang hendak dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.
2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.
3. Untuk mengetahui kendala yang dialami siswa dalam menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan
4. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dedikasi pemikiran dalam bidang ilmu pendidikan khususnya pada pendidikan Bahasa Indonesia dalam analisis model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Pemilihan topik penelitian ini dengan harapan agar hasil penelitian ini kelak akan memberikan manfaat yang besar terutama untuk perbaikan sistem pendidikan dan memproyeksikan hal-hal yang akan dilaksanakan dalam penyelenggaraan pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu, memberi motivasi dan dorongan siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran berbasis *e-learning* dengan berbantuan media YouTube.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu, sebagai acuan dan masukan untuk guru dalam menentukan model dan media pembelajaran sesuai minat peserta didik dan mengikuti arus perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu, Sebagai acuan dan masukan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang bervariasi dan inovatif sehingga mampu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Manfaat penelitian ini bagi program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia yaitu, agar lebih memberi pengajaran kepada mahasiswa/i tentang model pembelajaran berbasis *e-learning* dengan berbantuan media YouTube yang dapat digunakan dalam mengajar kelak.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi peneliti selanjutnya, yaitu Penelitian sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan media YouTube. Penelitian yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman yang mewajibkan calon pendidik untuk memberikan penilaian dengan memperhatikan berbagai aspek.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Kajian Pustaka

Dalam setiap penelitian akan terdapat kajian pustaka. Kajian pustaka merupakan kemampuan seseorang dalam mengemukakan sebuah teori yang berkaitan dengan masalah-masalah yang akan dihadapi dan akan dijadikan landasan teoritis dalam melakukan penelitian. Menurut (Samsuddin,2019:136) Kajian pustaka merupakan penjabaran yang berisi tentang teori-teori dan pengertian-pengertian yang terkait dengan pendahuluan, metode penelitian, dan pembahasan. Kajian pustaka bisa diawali dengan langsung mengemukakan pendapat ahli, bisa juga diawali dengan ulasan pribadi kemudian masuk pada teori yang relevan. Kemudian menurut Chamidy (Dalam Fitrah dan Luthfiah, 2017:138) mengatakan bahwa kajian pustaka merupakan kegiatan mencermati, menelaah, mendalami dan mengidentifikasi pengetahuan. Kajian pustaka lebih memfokuskan pada pandangan dalam berpikir kritis terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan secara signifikan dengan penelitian yang sedang atau akan kita lakukan. Proses umum yang dilakukan penelitian dalam upaya menemukan teori ada pada kajian pustaka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kajian pustaka merupakan uraian yang berisi pengertian-pengertian dan teori-teori yang terkait pada penelitian yang akan dilakukan. Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti mencari teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian. Deskripsi teori ini tentang analisis model pembelajaran

berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2.1.1 Analisis Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan Media YouTube

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai Analisis Model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube, berikut penjelasannya.

2.1.1.1 Pengertian Analisis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan dsb) untuk mengetahui keadaan dan situasi yang sebenarnya (duduk perkaranya, sebab musabab dan sebagainya) (KBBI,2008:58). Sedangkan menurut Nasution (Dalam Sugiyono,2017:335) Melakukan analisis merupakan suatu pekerjaan yang sukar, memerlukan sebuah kerja keras. Analisis memerlukan kemampuan yang kreatif dan kemampuan intelektual yang tinggi. Menurut Spradley (Dalam Sugiyono, 2016a:335). Analisis merupakan kegiatan untuk mencari pola, selain itu analisis adalah cara berpikir seseorang yang berkaitan dengan pengajuan secara terstruktur terhadap sesuatu untuk menentukan hubungan antar bagian dan hubungannya keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang tinggi untuk menyelidiki terhadap suatu peristiwa, dan untuk mencari kelemahan dan kelebihan yang akan dianalisis.

2.1.1.2 Model Pembelajaran

Menurut Joyce, Weil, dan Calboun (Dalam Octavia, 2020:12) Model pembelajaran merupakan suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut (Fitria dan Indra,2020:21). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur secara terstruktur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa agar tercapainya tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan menurut Trianto (Dalam Octavia, 2020:12),

“Model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan suatu pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, meliputi tahapan kegiatan pembelajaran, tujuan pengajaran, lingkungan belajar dan pengelolaan kelas”.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur atau pola secara terstruktur yang digunakan sebagai pedoman agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang didalamnya terdapat teknik, metode bahan ajar, strategi, media dan alat.

2.1.1.3 Pengertian *E-Learning*

E-learning terdiri atas dua kata, yaitu e yang merupakan akronim dari ‘electronica’ dan berarti elektronik serta ‘learning’ yang mempunyai arti suatu pembelajaran. Padanan kata *e-learning* dalam bahasa Indonesia adalah pembelajaran elektronik (Fauzi dan Anindiati,2020:33). Sedangkan (Menurut Rusli,. dkk,2020:1) *E-learning* adalah perangkat pendidikan berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan anda untuk belajar di mana saja dan kapan saja. *E-Learning* juga merupakan model pembelajaran yang mencakup beragam media penyampaian bahan ajar atau konten melalui situs di internet dengan menggunakan multimedia (ragam media yang dapat menyampaikan pesan teks, grafik, audio, video, animasi secara terintegrasi)”.

Menurut Horton (Dalam Situmorang,2016) mengatakan bahwa:

“*E-Learning* merupakan semua penggunaan teknologi internet atau pemanfaatan untuk menciptakan pengalaman belajar agar dapat dilihat sebagai suatu pendekatan yang kreatif dan inovatif untuk digunakan sebagai desain media penyampaian yang baik, interaktif, berpusat pada pengguna, dan lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital dengan bentuk lain materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi internet dalam proses belajar mengajar, dan dengan menggunakan *e-learning* juga dapat memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja, tidak dibatasi oleh waktu dan ruang.

2.1.1.4 Jenis *E-Learning*

Menurut Horton, (Dalam Simanihuruk, 2019:14-16), *E-learning* dapat dibedakan menjadi 5 jenis yaitu, sebagai berikut :

1. Learner-led E-Learning

Learner-led E-Learning adalah *e-learning* yang dirancang untuk membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri. Istilah *learner-led e-learning* dikenal juga dengan istilah *self-directed*. Ciri khas dari *e-learning* ini yaitu peserta didik dapat mempelajari materi ajar dengan menggunakan komputer tanpa melalui jaringan internet atau web. Materi ajar disusun dan dikemas ke dalam CD-ROM atau DVD.

2. Instructor-led E-Learning

Instructor-led e-learning merupakan kebalikan dari *learner-led learning* karena jenis ini menggunakan jaringan internet atau web atau intranet dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu maka dalam kegiatan pembelajaran diperlukan teknologi seperti audio, video, bulletin board dan sejenisnya.

3. Facilitated E-Learning

Jenis *e-learning* ini adalah paduan antara *learner-led e-learning* dan *instructor-led e-learning*. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan mengakses materi

ajar seperti video, gambar bergerak dengan berbagai format dari website. Selain itu, peserta didik dapat melakukan interaksi seperti berkolaborasi dan berkomunikasi melalui website. Interaksi tersebut dapat dilakukan melalui forum, konferensi, chatting, diskusi, dan lain sebagainya.

4. *Embedded E-Learning*

Jenis *e-learning* ini adalah alat yang dapat memberikan bantuan kepada peserta didik ketika mengalami kesulitan belajar. Bantuan tersebut dapat berupa instruksi, diagram, atau metode yang tersedia untuk membimbing peserta didik. Itulah sebabnya *embedded e-learning* disamakan dengan *electronic performances support system* (Sistem Pendukung Kinerja Elektronik).

5. *Telementoring and e-coaching*

Jenis *e-learning* ini menggunakan jaringan internet dan web dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Dapat membantu peserta didik menguasai pengetahuan, memantau perkembangan keterampilan dan sikap maka digunakan telekonferensi, instant messaging dan chatting.

2.1.1.5 Manfaat *E-Learning*

Adapun manfaat pembelajaran *e-learning* secara umum yang lebih berfokus pada siswa yakni merupakan pembelajaran secara mandiri pada waktu tertentu yang mengharuskan siswa untuk dapat bertanggung jawab dalam melakukan pembelajaran yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Adapun Manfaat pembelajaran *e-learning* untuk tingkat pendidikan tinggi menurut (Nasution,2020:13) yakni :

1. Potensi untuk membuat bahan pendukung yang berbeda tersedia.

2. Kemungkinan adanya suatu interaksi.
3. Menanggapi tantangan kemajuan teknologi di dunia global.
4. Fleksibilitas.
5. Biaya yang kecil.
6. Mengurangi dampak kerusakan lingkungan.

Ada juga pendapat tentang manfaat penerapan *e-learning* di perguruan tinggi yakni:

1. Adanya peningkatan interaksi antara mahasiswa dengan sesamanya dan dengan dosen.
2. Tersedianya berbagai sumber pembelajaran yang tidak terbatas.
3. *E-Learning* yang dikembangkan secara benar akan efektif dalam meningkatkan kualitas perguruan tinggi.
4. Terbentuknya komunitas pembelajaran yang saling memberi, saling berinteraksi, dan menerima serta tidak terbatas dalam satu lokasi.
5. Meningkatkan kualitas dosen karena dimungkinkan menggali informasi secara lebih luas bahkan tidak terbatas.

Kemudian manfaat *e-learning* menurut Nicholas (dalam Nasution, 2020:14) yakni sebagai berikut:

1. Kenyamanan dan fleksibilitas dari *e-learning* menyediakan akses yang lebih baik ke pendidikan tinggi bagi mereka yang ingin berpartisipasi, fleksibilitas, dan kenyamanan ini meluas ke dua mahasiswa dan dosen.
2. Interaksi personal, wacana akademik dan media yang kaya di aktifkan oleh *e-learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif daripada bentuk-

bentuk tradisional pendidikan. *E-learning* dapat mengurangi transaksional antara pendidik dan siswa.

3. *E-learning* memiliki potensi untuk membuat pendidikan lebih efisien daripada bentuk-bentuk tradisional dari pendidikan tanpa mengorbankan kualitas, sehingga melepaskan akademisi untuk kegiatan penelitian lebih lanjut atau untuk memungkinkan lebih banyak fleksibilitas dengan nomor kelas.
4. *E-learning* meningkatkan daya saing dalam lingkungan yang kompetitif semakin nasional. Lembaga tradisional berbasis kampus membuat nilai yang baik dalam skala besar kedalam pendidikan jarak jauh, menggunakan *e-learning* sebagai ujung tombak.
5. *E-learning* mencerminkan perkembangan dan inovasi dalam masyarakat yang lebih luas. Perkembangan penggunaan web menunjukkan pergeseran kegiatan komersial, profesional dan sosial yang dapat dilihat dengan penggunaan email sudah di mana-mana dalam pendidikan tersier sehingga tidak dapat dihindari bahwa teknologi akan terus mengubah praktik pendidikan.

Adapun manfaat pembelajaran *e-learning* menurut (Nasution, Dkk, 2020:14-15) sebagai berikut:

1. *E-Learning* penting untuk pendidikan karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, pengalaman, dan memperluas jangkauan setiap dosen dan tutor.
2. *E-Learning* dapat membantu menghilangkan hambatan pencapaian dengan menyediakan yang baru dan cara kreatif untuk memotivasi dan menarik

murid serta siswa dari semua kemampuan, memungkinkan dan menginspirasi setiap orang untuk mencapai potensi pendidikan mereka.

3. *E-Learning* menawarkan berbagai macam alat untuk memungkinkan guru dan peserta didik untuk mejadi inovatif, kreatif, dan pandai dalam semua kegiatan belajar. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah menyesuaikan sumber belajar digital agar sesuai dengan kecepatan dan tingkat, sesuai dengan pembelajaran.
4. *E-Learning* menciptakan komunitas praktik online. Internet dapat membawa semua peserta didik, termasuk mereka yang kurang beruntung, cacat, sangat berbakat, memiliki kurikulum khusus atau kebutuhan belajar atau jauh dari tempat biasa.
5. *E-Learning* dapat memfasilitasi partisipasi yang lebih luas dan akses pendidikan yang lebih adil dengan menciptakan kesempatan untuk mulai belajar dan memilih dukungan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
6. *E-Learning* memberikan dukungan pembelajaran yang dipersonalisasi melalui informasi, saran, dan layanan bimbingan. Pembelajaran yang mereka perlukan, dengan transisi ke tahap berikutnya dari pembelajaran mereka, termasuk aplikasi online atau pendaftaran dan portofolio elektronik dari pembelajaran mereka.
7. *E-Learning* menyediakan dunia pembelajaran virtual di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran aktif dan kreatif dengan orang lain melalui simulasi, *role-play*, *remote control* alat dan perangkat dunia nyata, kelas master *online* atau kolaborasi dengan penyedia pendidikan lain.

2.1.1.6 Kendala Penerapan *E-Learning*

Adapun kendala dalam penerapan *e-learning* menurut (Effendi,2012), yaitu :

1. Investasi

Meskipun *e-learning* dapat mempermudah dan menghemat biaya pendidikan, namun pada awalnya memerlukan modal yang besar untuk mencapai tujuan penggunaan *e-learning*.

2. Budaya

Pemanfaatan *e-learning* membutuhkan budaya dan kebiasaan belajar mandiri dalam belajar atau mengikuti pembelajaran melalui internet dan berbasis komputer.

3. Teknologi dan infrastruktur

E-learning membutuhkan perangkat komputer, jaringan yang bagus, serta teknologi yang canggih dan tepat guna.

4. Desain materi

Penyampaian materi melalui *e-learning* hendaklah dikemas dalam bentuk yang berpusat pada peserta didik. Saat ini masih sangat sedikit desainer instruksional yang berpengalaman dalam membuat suatu materi pelajaran *e-learning* yang memadai.

2.1.1.7 Kelebihan Berbasis *E-Learning*

Pembelajaran *e-learning* menawarkan sejumlah kelebihan baik kepada pengajar maupun pelajar, berikut adalah kelebihan pembelajaran *e-learning* menurut (Effendi,2012:139):

1. Pengalaman pribadi dalam belajar, pilihan untuk mandiri dalam belajar dapat membuat siswa mampu mencoba untuk maju, memilih sendiri media dan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan mengumpulkan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.
2. Mengurangi biaya, lembaga penyelenggara *e-learning* dapat mengurangi bahkan menghilangkan biaya perjalanan untuk melatih pendidik dan siswa, menghilangkan biaya pembangunan untuk sebuah kelas, dan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh peserta didik untuk pergi ke sekolah.
3. Mudah dicapai, pengguna dapat dengan mudah menggunakan *e-learning* dimanapun dan kapanpun juga selama terhubung dengan akses internet, *e-learning* dapat dicapai oleh pengguna tanpa dibatasi oleh waktu, jarak dan tempat.
4. Kemampuan bertanggung jawab, pengujian, kenaikan level, penilaian, dan validasi dapat diikuti secara otomatis sehingga semua peserta (pelajar, pengembang dan pemilik) dapat bertanggung jawab terhadap kewajibannya masing-masing dalam proses belajar mengajar.
5. Dapat terhubung dengan jaringan dari berbagai sumber dengan berbagai format.
6. Potensi akses yang luas, misalnya paruh waktu atau siswa/mahasiswa yang sedang bekerja.
7. Dapat menjadikan siswa/mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.
8. Dapat memfasilitasi tambahan materi yang bermanfaat untuk siswa/mahasiswa.

Adapun kelebihan *e-learning* menurut (Rusli,. dkk, 2020:11-12) adalah sebagai berikut:

1. Menghemat waktu pembelajaran

Pendidik memberikan semua materi di *e-learning* untuk di *download* sebelum pembelajaran dimulai, sehingga pendidik pada tatap muka (virtual) memberikan diskusi atau *review* materi yang telah di-*upload* di *e-learning*.

2. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)

Secara infrastruktur menghemat ruang kuliah, menghemat gedung perkuliahan yang hanya untuk registrasi saja, dan menghemat buku-buku karena semua materi berbentuk elektronik seperti *E-book*, E-Modul atau file materi lainnya.

3. Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.

Melalui pembelajaran *e-learning* dapat menjangkau peserta didik yang tersebar di seluruh Indonesia dengan wilayah geografis yang berbeda. Peserta didik yang lokasi tempat tinggalnya jauh dari sekolah atau perguruan tinggi dapat belajar melalui *e-learning* tanpa harus datang ke lokasi pendidikan karena belajar dapat di lokasi tempat tinggal asalkan terhubung dengan internet melalui *e-learning*.

4. Melatih pembelajaran lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan

Melalui *e-learning* dapat melatih peserta didik untuk menjadi mandiri dalam memahami pembelajaran, materi yang diberikan dapat dibaca oleh peserta didik untuk melakukan evaluasi, maka peserta didik dapat menjawab

pertanyaan yang diberikan dalam *e-learning* dan peserta didik dapat menilai kemampuan masing-masing.

2.1.1.8 Kelemahan Berbasis *E-Learning*

Menurut (Rusli, dkk, 2020:12-14) Selain mempunyai kelebihan pembelajaran menggunakan *e-learning* juga memiliki berbagai kekurangan. Berikut kekurangan dari *e-learning*:

1. Kurangnya interaksi dapat melatih pendidik untuk dengan peserta didik atau antar peserta didik itu sendiri karena semua dilakukan dengan *e-learning*. Semua interaksi seperti diskusi grup, diskusi antara peserta didik dengan pendidik, chat (*real time*), dan lain sebagainya dilakukan melalui dunia maya/internet.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
3. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.

Pelatihan: pengembangan kemampuan secara spesifik, area kemampuan/penekanan secara psikomotorik, jangka waktu pelaksanaan pendek, materi yang diberikan lebih khusus, dan penggunaan metode pembelajaran konvensional.

Pendidikan: pengembangan kemampuan secara menyeluruh, area kemampuan/penekanan secara kognitif dan efektif, jangka waktu pelaksanaan panjang, materi yang diberikan lebih umum dan penggunaan metode pembelajaran konvensional.

4. Berubahnya peran peserta didik dari semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran menggunakan ICT (*Information and communication Technology*) yang harus menguasai teknologi informasi dan implementasinya dalam pembelajaran.
5. Peserta didik tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sehingga cenderung gagal. Hal ini disebabkan tidak pendidik yang mengawasi secara nyata dengan tatap muka yang selalu memberikan motivasi secara nyata dengan ekspresi yang memberikan motivasi secara nyata dengan ekspresi yang memberikan semangat, sehingga menyebabkan cenderung gagal dengan pembelajaran *e-learning*.
6. Tidak semua tempat fasilitas internet. Wilayah geografis peserta didik juga dapat mempengaruhi sinyal internet. Pada saat melakukan pembelajaran *e-learning* terjadi gangguan internet berupa sinyal yang tidak bagus.
7. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet. Tenaga administrasi untuk menyelenggarakan pembelajaran *e-learning* masih kurang dalam hal menguasai *Information and Communication Technology* (ICT)
8. Kurangnya penguasaan bahasa komputer. Bahasa komputer adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program komputer atau *software*. Bahasa komputer juga disebut pemrograman. Program komputer atau *software* sendiri merupakan suatu set instruksi/perintah yang dieksekusi oleh komputer sesuai perintah pengguna. Bahasa pemrograman terdiri dari kode-kode unik untuk menjalankan perintah tertentu pada komputer sesuai dengan

sintaks masing-masing bahasa pemrograman. Contoh pemrograman/software adalah Fortran, Pascal, Clipper, dBase, Basic, Delphi, Cobol, C++, C#, Java, dan lain sebagainya.

2.1.1.9 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* merupakan tengah, pengantar, atau perantara. Media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk memproses, menangkap, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam kegiatan belajar mengajar. Media adalah segala bentuk alat yang digunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Adapun enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda) dan orang-orang (Suryadi,2020:13)

2.1.1.10 YouTube

Menurut (Faiqah,. Dkk,2016:259) YouTube merupakan sebuah situs web video sharing (berbagai video) yang populer dimana para pengguna dapat menonton, memuat dan berbagai klip video secara gratis kapanpun dan dimanapun. Kemudian menurut Sianipar (Dalam Samosir,. dkk,2018) mengatakan YouTube adalah sebuah basis data berupa konten video yang sangat populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. YouTube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi sebuah video atau menonton video secara langsung. YouTube dirancang sebagai situs berbagai informasi di era

digital saat ini. Generasi muda hampir sebagian besar menggunakan YouTube dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan YouTube sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan peluang di dunia pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Lembaga pendidikan dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam menciptakan media ajar yang baru dan menarik bagi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, YouTube dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video, memungkinkan peserta didik secara mandiri mencari dan memberikan informasi berupa pengetahuan dan praktek (Mujianto,2019:136).

2.1.1.11 Manfaat YouTube

Menurut (Suradika,.Dkk, 2020)) pemanfaatan YouTube yang lebih nyata dan langsung aplikatif terhadap dunia pendidikan seperti dibawah ini:

1. Melalui YouTube maka dunia pendidikan dapat menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, bahkan mudah diakses tanpa batas ruang dan waktu. Sehingga dapat mendorong dan memotivasi peserta didik agar dapat semangat belajar meskipun dalam suasana pembelajaran jarak jauh.
2. Dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dari rumah dengan menekankan aspek kemandirian belajar melalui tontonan yang sangat variatif.

3. YouTube secara konsisten selalu menyediakan konten yang beragam yang terdiri atas hiburan, pendidikan, informasi peristiwa, dan hal-hal teknis lainnya. Kemudahan akses video YouTube tanpa proses instal semakin menambah efisiensi penggunaan media YouTube sebagai sumber belajar bagi peserta didik.

4. Video YouTube dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dan dapat meningkatkan ide. Peserta didik dengan kemampuan ide yang meningkat dapat merangsang kemampuan berpikirnya menjadi lebih kritis. Kemampuan berpikir kritis atau kemampuan berpikir tingkat tinggi diharapkan menjadi bekal bagi peserta didik dalam menyambut era globalisasi sehingga terwujud generasi yang melek teknologi maupun edukasi berbasis teknologi.

Menurut Suryaman (2015) YouTube memiliki manfaat sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Informatif, yaitu YouTube dapat memberikan informasi mengenai perkembangan ilmu dan teknologi.
2. *Cost Effective*, yaitu YouTube dapat diakses gratis dengan menggunakan jaringan internet.
3. Potensial, yaitu YouTube merupakan situs yang sangat populer dan memiliki banyak video sehingga mampu memberikan dampak bagi pendidikan.
4. Praktis dan lengkap, yaitu YouTube bisa digunakan dengan mudan dan memiliki informasi yang lengkap.
5. *Shareable*, yaitu video YouTube bisa dibagikan dengan mudan dengan membagikan link.

6. Interaktif, yaitu YouTube memiliki fasilitas untuk tanya jawab melalui kolom komentar.

2.1.1.12 Langkah-langkah model pembelajaran *e-learning* menggunakan bantuan YouTube

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *e-learning* menggunakan media YouTube sebagai berikut:

1. Guru terlebih dahulu membuat video pembelajaran yang menarik.
2. Guru mengirimkan link video pembelajaran ke *Google Classroom*.
3. Guru meminta siswa untuk membuka link video materi pembelajaran.
4. Kemudian guru meminta siswa untuk memperhatikan dan menyimak video yang telah ditampilkan.
5. Guru memberikan tugas berupa soal mengenai materi yang telah sampaikan.

2.1.2 Mata Pelajaran

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sangat penting untuk diajarkan di setiap sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia dibimbing untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia.

Menurut (Buluto,2018:127) mengatakan proses pembelajaran terdiri dari 5 aktivitas yaitu:

1. Mengamati

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam proses mengamati yaitu: menyimak, mendengar, membaca, melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan merupakan melatih ketelitian, kesungguhan, mencari informasi. Kegiatan belajar dengan mengamati ini memiliki keunggulan seperti menyajikan media objek secara konkret, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya.

2. Menanya

Proses ini bertujuan untuk mengembangkan suatu kreativitas dan rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan menentukan pertanyaan untuk membentuk cara berpikir kritis dari peserta didik. Mereka dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang telah diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang sedang diamati.

3. Mengeksplorasi

Untuk mencapai hasil belajar yang konkret, siswa harus melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai untuk percobaan. Siswa juga harus memiliki keterampilan proses untuk menumbuhkan pengetahuan tentang lingkungan alam, dan mampu bersikap ilmiah untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Mengasosiasi atau menalar

Dalam kegiatan mengasosiasi informasi terdapat kegiatan menalar. Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang

dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik adalah pelaku aktif dan terdapat hubungan timbal balik. Titik Beratnya tentu saja dalam banyak hal dan situasi, peserta didik harus lebih aktif daripada guru.

5. Mengkomunikasikan

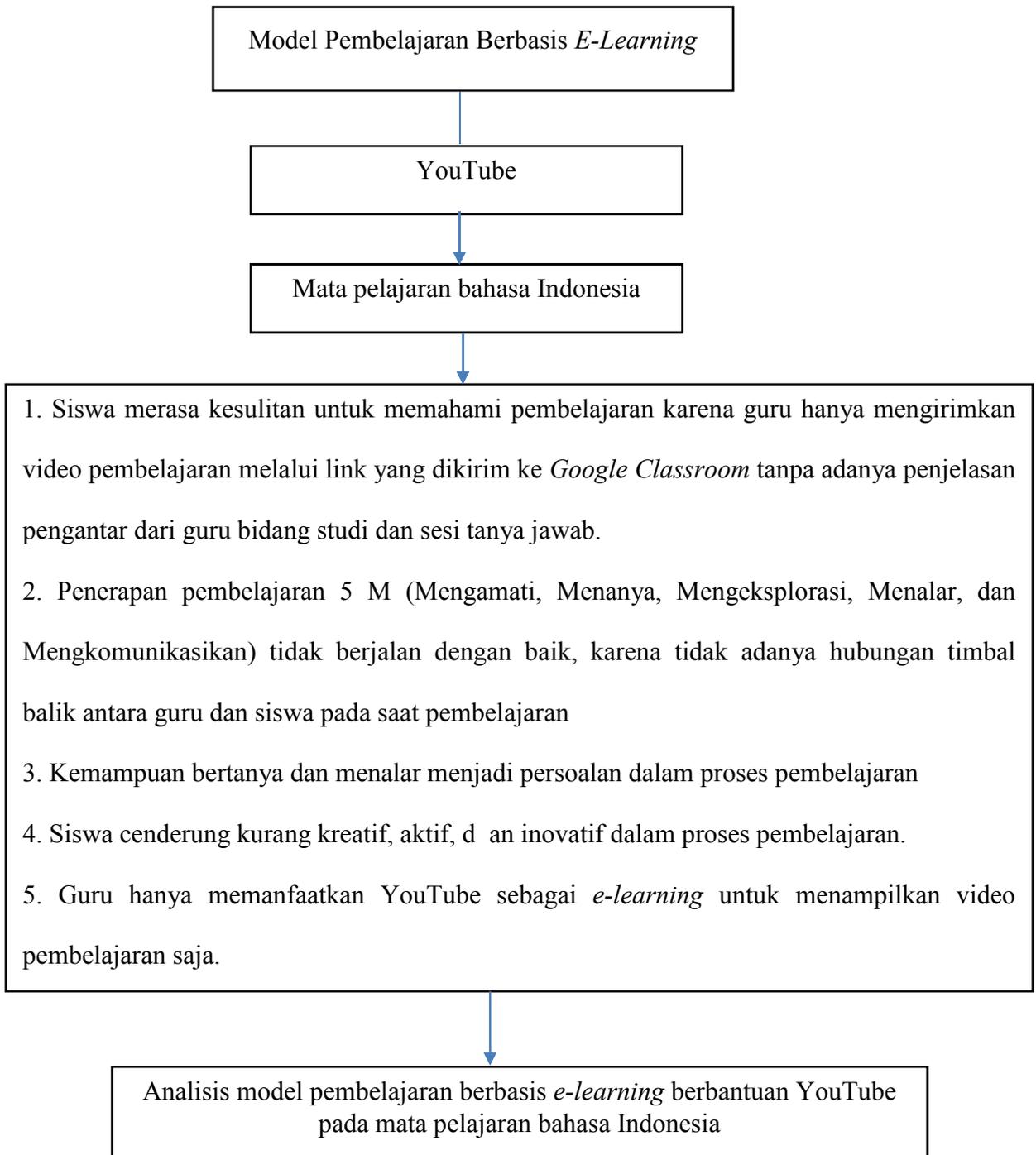
Mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan hasil pengamatan dan kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan dan tertulis. Kegiatan mengkomunikasikan dapat dilakukan dengan cara menuliskan atau menceritakan apa yang didapati dalam kegiatan mengasosiasi, mencari informasi, dan mencari pola.

Menurut (Divayana ,2016:151), Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang intinya terletak pada titik integratif dan upaya penyederhanaan. Kurikulum 2013 dipersiapkan untuk menghasilkan generasi yang siap menghadapi masa depan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pendidikan baru di Indonesia, yang baru saja diberlakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Kurikulum 2013 ini masih sangat baru dan memberikan perbedaan mencolok dengan kurikulum sebelumnya yaitu penekanan ranah pembelajaran. Kurikulum 2013 menitikberatkan pada proses pendidikan yang holistik sehingga menyentuh pada cakupan yang lebih luas seperti ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pada kurikulum 2013 ini mencakup beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah bahasa Indonesia.

Kurikulum 2013 terdapat perubahan mendasar yaitu paradigma penetapan satuan kebahasaan yang menjadi basis materi pembelajaran. Perubahan pada materi tersebut, untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar

dengan menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks dirumuskan sebagai formula efektif untuk mensejajarkan pelaksanaan pendekatan ilmiah (pendekatan saintifik) sebagai teman sejati dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Teks yang diformulasikan ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai pengejawantahan dari sistem sosial, sistem budaya, sistem kepribadian, dan sistem tingkah laku yang berlaku di masyarakat. Hadirnya konteks budaya (nilai, norma) dalam teks dapat ditunjukkan, misalnya pada teks cerita sejarah dan teks editorial. Hakikat dilaksanakannya pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks itu sendiri yaitu sebagai berikut, pertama : melalui teks, kemampuan berpikir siswa dikembangkan, kedua : materi pembelajaran berupa teks lebih relevan dengan karakteristik kurikulum 2013 yang menetapkan capaian kompetensi siswa yang mencakupi ketiga ranah pendidikan, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap Menurut (Mahsun, 2014:97).

2.2 Kerangka Konseptual



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam melakukan suatu penelitian. Dilihat dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menafsirkan fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan melalui deskripsi dalam bentuk bahasa dan kata-kata, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong,2019:6).

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan menyajikan data secara mendalam terhadap objek penelitian. Metode deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Marisi Medan, adapun pertimbangan peneliti melakukan observasi sebagai berikut:

1. SMK Marisi Medan melakukan proses kegiatan belajar mengajar menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *E-learning* berbantuan media YouTube.

2. SMK Marisi Medan belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama ataupun berkaitan.
3. SMK Marisi Medan pernah menjadi tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Peneliti.
4. SMK Marisi Medan memiliki jumlah siswa yang mendukung untuk dilakukannya penelitian.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2021/2022.

3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian

3.3.1 Sumber Data

Dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer karena berupa jawaban dari wawancara dan pernyataan angket. Data-data yang diperoleh dari para informan sangat berpengaruh dalam proses perolehan data atau bisa disebut key member yang memegang kunci sumber data penelitian ini, karena para informan mengetahui lebih dalam dan terlibat dalam kegiatan di sekolah. Adapun informan dalam penelitian ini antara lain:

1. Guru bidang studi Bahasa Indonesia
2. Siswa/i kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

Sedangkan untuk sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu kepustakaan (*Library Research*) seperti buku, jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian, penelitian terdahulu dan lain sebagainya.

3.3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII SMK Swasta Marisi Medan dengan jumlah siswa Otomatisasi & Tata Kelola Perkantoran (OTKP) sebanyak 32 siswa, dan jumlah siswa Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) sebanyak 30 siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono,2017:224) Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan sebuah data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Pada penelitian ini, observasi yang digunakan yaitu observasi sistematis atau observasi berkerangka merupakan observasi yang sudah ditentukan terlebih dahulu kerangkanya. Yang menjadi ciri utama pada penelitian ini yaitu peneliti mempunyai kerangka atau struktur yang jelas, dimana didalamnya berisikan faktor-faktor yang akan diobservasi, dan sudah dikelompokkan dalam kategori-kategori. Dengan demikian maka materi observasi mempunyai cakupan yang lebih spesifik dan terbatas, sehingga penelitian ini lebih terarah. Pada umumnya observasi sistematis ini didahului suatu observasi pendahuluan, yakni dengan observasi partisipatif guna mencari penemuan dan perumusan masalah yang akan dijadikan observasi sesuai dengan topik penelitian. Hal yang akan diamati yaitu Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan media YouTube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

2. Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai narasumber melalui sosial media yaitu *WhatsApp* mengenai bagaimana pendidik mengajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube, lalu mewawancarai siswa mengenai bagaimana mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari dengan menggunakan

model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube, kemudian mewawancarai guru dan siswa mengenai kelebihan dan kelemahan menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube. Selanjutnya mewawancarai guru dan siswa mengenai kendala menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mencari data terkait model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan YouTube pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

3. Kuesioner

Dalam penelitian ini penyebaran kuesioner yang digunakan terdiri dari 10 pernyataan yang akan diberikan kepada para responden dengan bantuan *google form*. Dengan tujuan untuk mengumpulkan data tentang model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek dengan menggunakan media tertulis dan dokumen lain yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dari dokumentasi yang sudah ada sebelumnya, sehingga penulis dapat memperoleh catatan terkait penelitian seperti: gambaran umum sekolah, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa di sekolah, foto-foto, catatan, dll. catatan, dan seterusnya. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data yang belum diperoleh melalui observasi, wawancara dan angket.

3.5 Prosedur Penelitian

Adapun tahap penelitian yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini antara lain: persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian dan tahap akhir penelitian.

Tahap penelitian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

Kegiatan dalam persiapan penelitian ini antara lain:

- a) Observasi awal, tujuan observasi awal adalah menyusun rancangan penelitian.
- b) Kemudian memilih sekolah yang akan diteliti dan mengurus surat izin.
- c) Observasi selanjutnya, memperoleh informasi mengenai kendala atau masalah yang terjadi pada saat proses belajar mengajar SMK Marisi Medan dahulu.
- d) Membuat kuesioner model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube yang akan diberikan kepada siswa/i kelas XII SMK Swasta Marisi Medan.
- e) Kemudian menyusun pertanyaan untuk wawancara guru dan siswa.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a) Melakukan wawancara mengenai bagaimana pendidik mengajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube, wawancara siswa mengenai bagaimana mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube, kemudian mewawancarai guru dan siswa mengenai kendala menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube. Selanjutnya mewawancarai guru dan siswa mengenai bagaimana kelebihan dan kelemahan menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube.

- b) Kuesioner dibagikan kepada peserta didik kelas XII SMK Swasta Marisi Medan untuk diisi.

3. Tahap Akhir

Adapun tahap akhir dalam penelitian ini antara lain:

- a) Mengelolah kemudian menganalisa data hasil penelitian yang didapat selama pengambilan data penelitian.
- b) Menyimpulkan hasil analisis data penelitian.
- c) Menyusun laporan penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses menyusun dan mencari secara terstruktur data yang akan diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, dengan cara menyusun data kedalam kategori, melakukan sintesa, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang paling utama dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oleh orang lain (Sugiyono, 2019:244).

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemusatan, perhatian pada penyederhanaan dan perubahan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak awal pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, menelusuri tema, mengkode, menulis memo, membuat gugus-gugus, dan sebagainya dengan maksud mengumpulkan data/informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

Mereduksi data berarti memfokuskan data yang telah diperoleh dari penelitian dilapangan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara, dan pemberian kuesioner. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran bahasa

Indonesia. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih akurat dan jelas.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi kemudian langkah berikutnya adalah menyajikan data. Penyajian data adalah deskripsi dari sekumpulan informasi terstruktur yang memberikan kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk bagan, uraian singkat, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya (Hardani, dkk, 2020:168). Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Kesimpulan

Langkah terakhir dari analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Jawaban awal yang dikumpulkan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi jika kesimpulan yang ditemukan pada tahap awal didukung oleh bukti yang valid, konkrit dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang ditemukan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif akan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan

berkembang setelah penelitian (Sugiyono, 2019:252-253). Maka melalui tahapan penarikan kesimpulan, peneliti dapat mengemukakan bagaimana model pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media YouTube dengan bukti-bukti berupa data yang sudah dikumpulkan pada saat di lapangan sehingga kesimpulan yang dikemukakan menjadi kredibel.

3.7 Keabsahan Data

Penelitian kualitatif harus mengutarakan kebenaran objektif. Oleh karena itu, keabsahan data dalam sebuah penelitian sangat penting. Melalui keabsahan data yang kredibilitas (kepercayaan) penelitian kualitatif dapat tercapai. Dalam penelitian untuk mendapatkan keabsahan data maka dapat dilakukan dengan triangulasi. Adapun triangulasi merupakan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data-data yang sudah didapatkan untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 2019:330).

Pengujian keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keabsahan atau kesesuaian antara butir dari pernyataan- pernyataan dalam kuesioner dengan variabel dan kestabilan serta kekonsistenan responden dalam menjawab pernyataan yang diajukan peneliti pada responden dengan menggunakan skala pernyataan yang telah ditentukan.