

<http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13>

PENGARUH PENGGUNAAN YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

The effect of the Use of Youtube for Learning Motivation and Undergraduate Student Learning Outcome

Hamim Tohari¹, Mustaji², Bachtiar S Bachri³

¹Politeknik Negeri Madiun, ²³Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

Pos-el: htohari@pnm.ac.id¹, mustaji@unesa.ac.id², bachtiar@unesa.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 22 November 2018

Direvisi : 18 Maret 2019

Disetujui : 10 April 2019.

Keywords:

Youtube, learning motivation, learning outcomes

Kata kunci:

Youtube, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT:

This study aims to describe the learning motivation of students who use Youtube as a source of learning, knowing the effect of using Youtube on learning outcomes, and knowing the effect of student learning motivation that uses Youtube as a learning resource by utilization of learning outcomes. This study uses an experimental method in learning database design courses. The results of data processing show that student learning motivation in the category is very good. The results of the sign test showed a difference in learning outcomes between the control class and the experimental class. The results of the Linear Regression test indicate a significant influence between learning motivation and student learning outcomes.

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar, mengetahui pengaruh penggunaan *Youtube* terhadap hasil belajar, dan mengetahui pengaruh motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen pada pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis Data. Hasil pengolahan data diketahui bahwa motivasi belajar mahasiswa dalam kategori sangat baik. Hasil uji *sign test* menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji Regresi Linier menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar mahasiswa.

PENDAHULUAN

TIK tidak hanya menguntungkan bagi masyarakat luas, namun juga memberikan pengaruh positif bagi proses pembelajaran di perguruan tinggi. "Hasil belajar kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep kelas uji coba mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK" (Najib, Sulhadi & Sopyan, 2013). Pada abad 21, para pendidik menggunakan teknologi baru tidak hanya untuk pengembangan pengetahuan lulusan, tetapi juga keterampilan lunak (*soft skill*) mereka untuk meningkatkan kompetensi mereka yang memenuhi persyaratan.

Teknologi dapat digunakan untuk mendorong proses pembelajaran, mendukung pengaturan komunikasi, menilai kegiatan pembelajaran, mengelola sumber daya dan menciptakan bahan pembelajaran (Che Ku Nuraini, Faaizah, & Naim, 2014). Teknologi telah menunjukkan banyak karakteristik baru yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi

peserta didik (Keller & Suzuki, 2004). Hakekat pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan upaya penataan (Degeng, 2008:5).

Tuntutan akan motivasi belajar mahasiswa semakin tinggi dengan hadirnya teknologi informasi dalam pembelajaran, seperti internet yang memberikan sejumlah fasilitas untuk sumber pustaka terkini, dan dapat diakses secara tak terbatas pada ruang dan waktu. Terdapat perubahan motivasi siswa selama Pembelajaran *Online*, yakni adanya perubahan motivasi yang positif selama *self-directed-learning* (Kim & W. Frick, 2011). Mempromosikan motivasi untuk belajar adalah salah satu prinsip utama untuk pendidikan yang efisien (Kim & W. Frick, 2011). Motivasi untuk belajar mengungkapkan bahwa seorang siswa ingin mengambil bagian dalam dan dari belajar (Garavan et al., 2010).

Motivasi didefinisikan sebagai dorongan batin, dorongan hati, emosi atau keinginan yang menggerakkan seseorang ke tindakan tertentu

(Brown, 1987:114). Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar (Astuti, 2010:67). Apabila motif atau motivasi belajar timbul setiap kali belajar, besar kemungkinan hasil belajarnya meningkat (Nashar, 2004:5). Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap suatu pelajaran merupakan faktor yang memengaruhi prestasi siswa pada hasil belajarnya (Anderson II, 2007; Christidou, 2011; Kang, 2010; Palmer, 2005).

Youtube adalah situs berbagai video yang sangat populer hingga saat ini. "Sekitar 100.000 video ditonton setiap harinya di *Youtube*. Setiap 24 jam ada 65.000 video baru diunggah ke *Youtube*. Setiap bulannya *Youtube* dikunjungi oleh 20 juta penonton dengan mayoritas kisaran usia antara 12 tahun sampai 17 tahun" (Burke, Snyder, & Rager, 2009). *Youtube* memang bukan situs berbagi video pendidikan, namun pada perkembangannya *Youtube* meluncurkan layanan khusus untuk pendidikan (www.youtube.com/edu) pada tahun 2009. Keuntungan pembelajaran dengan video adalah menghadirkan representasi gambar dan suara dari sebuah gagasan atau peristiwa kepada pembelajar di kelas. *Youtube* adalah "salah satu layanan

berbagi video di internet yang paling populer saat ini" (Snelson, 2011).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses kegiatan belajar. Kegiatan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap (Susanto, 2013). Hasil belajar dinyatakan bahwa indikator bertambahnya pengetahuan dan kompetensi dapat terlihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku (Hamalik, 2005). Perbedaan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar yang digunakan (Angko, 2013).

Proses perkuliahan di Prodi Komputerisasi Akuntansi Politeknik Negeri Madiun diketahui bahwa dalam pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis Data masih menggunakan pembelajaran konvensional, di mana dosen hanya menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan media buku referensi dan *Power Point* saja dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat mahasiswa menjadi bosan atau motivasi belajarnya rendah dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajarnya pun kurang maksimal. Di samping keberadaan infrastruktur TIK di kampus Politeknik Negeri Madiun (PNM) yang sudah cukup memadai

untuk dimanfaatkan dalam sistem pembelajaran, keberadaan *Youtube* sangat mendukung untuk dapat digunakan sebagai sumber belajar *by utilization* yang terintegrasi dalam sistem pembelajaran. Namun demikian, hingga saat ini pemanfaatan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* belum diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis Data.

Youtube sangat populer dan *user friendly* di berbagai kalangan usia dengan latar belakang pendidikan yang beragam pula, khususnya di kalangan mahasiswa Prodi Komputerisasi Akuntansi PNM. Mencermati kondisi tersebut, *Youtube* sebenarnya memiliki potensi untuk dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar *by utilization* oleh mahasiswa Prodi Komputerisasi Akuntansi PNM. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa Prodi Komputerisasi Akuntansi (dengan inisiatif sendiri) yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar mata kuliah Perancangan Basis Data, yang mana dengan inisiatif tersebut motivasi dan hasil belajar mata kuliah Perancangan Basis Data cukup baik (sesuai dengan tujuan pembelajaran).

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan

Youtube sebagai sumber belajar *by utilization*, mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* dengan hasil belajar, dan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh motivasi belajar dalam penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menggunakan metode eksperimen dengan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen, yang mana dalam proses pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis Data pada kelas kontrol tidak menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization*, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization*. Selanjutnya akan dilakukan analisis secara statistik untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar mahasiswa terhadap penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization*, dan apakah penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Komputerisasi Akuntansi PNM

Semester IV Tahun Akademik 2017-2018 yang terdiri dari satu kelas kontrol sebanyak 30 orang, dan satu kelas eksperimen sebanyak 30 orang, ahli materi, dan ahli psikologi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Teknik Kuisisioner yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengukur ketepatan dalam memilih *link Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL. Selain itu kuisisioner juga digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa, dan (2) Tes, yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar mahasiswa.

Tingkat motivasi belajar, dihitung menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih dari setiap aspek}}{(\text{skor tertinggi likert} \times \sum \text{butir soal}) \times \sum \text{responden}} \times 100$$

Pemberian makna terhadap angka prosentase sebagai hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut di atas yang akan dikaitkan dengan menentukan apakah hasil angket menunjukkan nilai positif atau negatif, digunakan kriteria berdasarkan skala *likert* berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor

| Prosentase | Kriteria |
|-------------|-------------------|
| 81% - 100 % | Sangat baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Kurang Baik |
| 21% - 40% | Tidak Baik |
| 0% - 20% | Sangat Tidak baik |

Sumber: Arikunto, 2010:80

Perbedaan nilai hasil belajar digunakan uji *independent sampel t-test* (Uji t). Uji t dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar mahasiswa. Uji t dilakukan hanya satu kali, dilakukan untuk mengetahui kesamaan pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

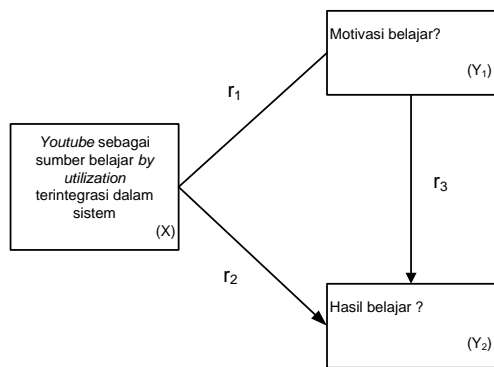
Teknik uji Regresi Linier menggunakan alat bantu SPSS versi 24 digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara motivasi belajar mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa. Adapun kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig*), jika nilai *sig* > 0,05 maka H_0 diterima (tidak terdapat hubungan), dan jika nilai *sig* < 0,05 maka H_0 ditolak (terdapat hubungan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti membuat paradigma penelitian sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Madiun (PNM) pada bulan April 2018 hingga bulan

Juli 2018, dengan subjek penelitian adalah mahasiswa Semester IV Program Studi Komputerasi Akuntansi Tahun Akademik 2017-2018, yaitu sebanyak 60 mahasiswa yang terdiri dari 30 mahasiswa untuk kelas kontrol dan 30 mahasiswa untuk kelas eksperimen. Penelitian ini membahas tiga variabel yang terdiri dari satu variabel bebas yaitu *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* (X), dua variabel terikat yaitu motivasi belajar (Y_1), dan hasil belajar (Y_2).



Gambar 1. Paradigma Penelitian:
olahan peneliti
(Sumber: Sugiyono, 2013: 70)

Uji t dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar mahasiswa. Uji t dilakukan hanya satu kali, dilakukan untuk mengetahui kesamaan pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik uji Regresi Linier digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara motivasi belajar mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa. Adapun kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (sig), jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima (tidak terdapat hubungan), dan jika nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak (terdapat hubungan).

Hasil Observasi

Hasil pengamatan peneliti selama pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis Data terkait dengan aktivitas mahasiswa dan dosen di kelas eksperimen meliputi tahap pendahuluan, inti, evaluasi dan penutup.

Karakter mahasiswa semester IV Prodi Komputerasi Akuntansi PNM Tahun Akademik 2017-2018 dapat dikategorikan dalam tahap remaja akhir dan dewasa awal. Mahasiswa telah mampu menganalisis serta menyelesaikan masalah secara ilmiah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa para mahasiswa cenderung lebih suka menggunakan gaya belajar visual daripada gaya belajar *auditory*.

Deskripsi Data

Data yang diperlukan tentang penggunaan *Youtube* sebagai sumber

belajar *by utilization* adalah berupa validasi dari ahli materi, yang mana data tersebut diperoleh dengan cara memberikan angket kepada ahli materi untuk diisi/divalidasi. Data hasil validasi dari ahli materi ini digunakan untuk menyatakan bahwa penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* sesuai dengan materi SQL pada mata kuliah Perancangan Basis Data.

Data motivasi belajar diperoleh dari penyebaran angket tertutup kepada responden dari kelas eksperimen sebanyak 30 responden, di mana hasil angket nantinya akan diolah menggunakan alat bantu aplikasi SPSS. Untuk menyatakan bahwa instrumen motivasi belajar yang berupa angket tersebut valid untuk digunakan, maka perlu dilakukan validasi instrumen motivasi belajar oleh ahli, di mana peneliti menggunakan ahli psikologi.

Berdasarkan hasil angket dari validator tentang kelayakan instrumen motivasi belajar, dapat diketahui bahwa sebanyak 11 butir soal dalam angket yang diajukan tidak terdapat revisi. Selanjutnya sesuai dengan rekapitulasi data hasil angket yang masih bersifat kualitatif, dihitung secara kuantitatif sebagai berikut:

$$P = \frac{35}{44} \times 100 = 79,54 \%$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek uji coba ahli diperoleh prosentase nilai sebanyak 79,54% di mana menurut Arikunto (2005:80), prosentase tersebut dalam kategori Baik. Maka dapat dinyatakan bahwa angket motivasi belajar baik untuk digunakan.

Data hasil belajar diperoleh dari hasil pelaksanaan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data tersebut akan diolah untuk membandingkan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya hasil yang diperoleh digunakan untuk menyatakan ada atau tidak pengaruh penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar.

Analisis dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa: untuk kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi *posttest* $0,108 > 0,05$ sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi *posttest* $0,173 > 0,05$. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal dan memenuhi syarat normalitas untuk dilanjutkan dengan uji berikutnya.

Berdasarkan hasil uji homogenitas, maka dapat diketahui

bahwa nilai signifikansi hasil *posttest* adalah 0,787 tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki varian populasi yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Sesuai dengan rumusan masalah dari penelitian ini, salah satu tujuannya adalah untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa dalam menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada Mata Kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL. Uji tingkat motivasi yang dilakukan berbentuk non tes untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa. Angket motivasi belajar diberikan kepada kelompok *posttest*, bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil perhitungan angket motivasi belajar setelah menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* dalam pembelajaran.

$$P = \frac{1656}{1920} \times 100 = 86,25 \%$$

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang diberikan kepada mahasiswa setelah melakukan pembelajaran

menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL, diketahui jumlah nilai prosentase yang didapatkan adalah 86,25%. Berarti hasil dari penghitungan angket tersebut menunjukkan kriteria yang sangat baik. Perlu untuk diketahui, bahwa dalam penelitian ini peneliti tidak memperhatikan hal-hal yang dapat memengaruhi motivasi, seperti minat, bakat, dan lain-lain.

Analisis Perbedaan Hasil Belajar

Terdapat pengaruh atau tidak dari penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada pembelajaran perancangan basis data untuk materi SQL sesuai rumusan masalah ke dua dari penelitian ini, maka dilakukan uji kesamaan dua rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Melalui uji ini akan dibandingkan hasil *posttest* setelah pembelajaran antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Adapun subjek untuk kelas kontrol sebanyak 30 mahasiswa, dan untuk kelas eksperimen sebanyak 30 mahasiswa. Perhitungan uji kesamaan dua rata-rata dilakukan menggunakan uji *independent sampel t-test*. Uji *t*.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, diketahui

rata-rata (*mean posttest*) pada kelas kontrol adalah 69, dan pada kelas eksperimen adalah 80. Kemudian, hasil dari penghitungan dengan uji *sign test* diperoleh nilai signifikansi berdasarkan pada kolom *asyp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 atau signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Maka, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pada rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol dan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen.

Pemakaian sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebesar 51% sedangkan, pemakaian sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*) memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebesar 66%. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa antara kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen (Meiristiya, 2016). Model Pembelajaran Berbasis E-Learning adalah sebuah model pembelajaran berbasis web yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran (Rusman, 2016).

Merujuk pada analisis hasil *posttest* pada kelas kontrol yang tidak

menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* dan kelas eksperimen yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization*, dan penelitian relevan terdahulu, maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL mahasiswa semester IV Prodi Komputerisasi Akuntansi PNM Tahun Akademik 2017-2018.

Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara motivasi belajar mahasiswa dalam menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar mahasiswa, maka dilakukan uji Regresi Linier. diperoleh nilai *RSquare* 0,864 (86,4%) yang menunjukkan bahwa pengaruh motivasi belajar mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa adalah sebesar 86,4% yang mana sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai *t* hitung sebesar 13,328 dengan nilai *sig* $0,000 < 0,05$ dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa.

Penelitian relevan terdahulu yang menguji motivasi akademik,

termasuk motivasi guru serta siswa, dan tanggung jawab dan kreativitas dalam konteks timbal balik dan untuk menganalisis dan menentukan metode “bala bantuan” potensial mereka. Bagian metodologis mencakup analisis kualitatif mengajar subjek Perilaku Organisasi dan analisis kualitatif-kuantitatif hasil siswa dalam dua tahun berturut-turut (N1 = 45 siswa mempelajari subjek di tahun pertama; N2 = 53 di tahun kedua). Analisis hasil belajar di kedua tahun menunjukkan bahwa, dengan metode eksperimen pertama, para siswa mencapai $\bar{x} = 50,82$ poin rata-rata; dengan metode kedua, rata-rata mereka $\bar{x} = 53,21$ poin. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi sistematis dan keadilan kepada siswa memiliki dampak positif pada hasil mereka (Blaskova, 2014).

Merujuk pada hasil analisis yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu dan teori-teori yang ada, maka dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa dalam menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar mahasiswa.

Mengacu pada penelitian relevan terdahulu, yang dikaitkan dengan hasil analisis pengaruh motivasi belajar mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa, maka dapat

dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa dalam menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* terhadap hasil belajar mahasiswa.

SIMPULAN

Motivasi belajar mahasiswa Semester IV Program Studi Komputerasi Akuntansi PNM yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL adalah dalam kategori sangat baik.

Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada mata kuliah Perancangan Basis Data untuk materi SQL oleh mahasiswa Semester IV Program Studi Komputerasi Akuntansi PNM terhadap hasil belajar mahasiswa.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan *Youtube* sebagai sumber belajar *by utilization* pada mata kuliah Perancangan Basisdata untuk materi SQL terhadap hasil belajar mahasiswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis⁽¹⁾ menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada

Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Departemen Keuangan Republik Indonesia yang telah mendukung penuh biaya studi penulis selama ini, dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian dan penulisan paper ini.

Pustaka Acuan

- Anderson II, James C. 2007. *Effect of Problem-Based Learning on Knowledge Acquisition, Knowledge Retention, and Critical Thinking Ability of Agriculture Students in Urban Schools*. Dissertation Doctor of Philosophy. University of Missouri- Columbia.
- Angko, N., & Mustaji. 2013. Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan, Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1, No. 1, hal. 1-15.
- Astuti, Endang Sri. 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta : Grasindo.
- Blaskova, M. 2014. Influencing Academic Motivation, Responsibility and Creativity, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* Vol. 159, pp. 415-425.
- Budiargo & Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Burke, S.C., Snyder, S., Rager, R.C. 2009. An Assessment of Faculty Usage of YouTube as a Teaching Resource. *The Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*. 7(1). Diperoleh dari <http://ijahsp.nova.edu>.
- Brown, H. D. 1987. *Principles of Language Learning and Teaching*. (2nd ed.). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Che Ku Nuraini, C. K. M., Faaizah, S., & Naim, C. P. 2014. Personalized Learning Environment (PLE) Experience in the 21st Century. *4th World Congress on Information and Communication Technology*.
- Chintalapati, N., Daruri, V.S.K. 2016. Examining the Use of YouTube as a Learning resource in higher education: Scale development and Validation of TAM model, *Telematics and Informatics*, doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2016.08.008>.
- Degeng, I. N. S. 2001. *Pedoman Penyusunan Bahan Ajar*. Malang: LP3 Universitas Negeri Malang.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A.S. 2016. *Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makasarvidgram*, Vol.5, No 2, hal. 259-272. Diperoleh dari <http://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/1905/1063>.
- Garavan Thomas, Carbery Ronan, O'Malley Grace and O'Donnell David, 2010, Understanding participation in e-learning in organizations: a large scale empirical study of employees, *International Journal of Training and Development*, Vol.14, issue 3, pp. 155-168.

- Hamalik Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Keller, John M. 2008. First principles of motivation to learn and learning. Vol. 29, issue 2, pp. 175-185.
- Keller John & Suzuki Katsuaki, (2004). Learner motivation and e-learning design: A multinationally validated process, *Journal of Educational Media*, Vol. 29, issue 3, pp. 229-239.
- Kim Kyong-Jee and W. Frick Theodore. 2011. Changes in Student Motivation during Online Learning, *Journal of Educational Computing Research*, Vol. 44, pp. 1-23.
- Koesnandar. 2013. Pengembangan Model Pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pendidikan di Daerah Terpencil, Tertinggal dan Terdepan. *Kwangsan, Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1, No. 2, hal. 122-142
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: Refika Aditama.
- Lile, R & Bran, C. 2013. *The Assessment Of Learning Outcomes*. Aurel Vlaicu University of Arad. Vol. 163, pp. 125-131.
- Logan, Rebecca. 2012. Youtube in Perioperative Nursing Education. *AORN Journal*, doi: <http://10.1016/j.aorn.2012.01.023>.
- Meiristiya, Vivin. (2016). Pengaruh Sumber Belajar (*Learning Resources by Design dan Learning Resources by utilization*) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS di SMA Negeri 2 Mojokerto. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*. Vol.4, No. 3, hal. 1046-1058.
- Moghavvemi, S., et al. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *The International Journal of Management Education* Vol.16,pp. 37-42.
- Molenda, Januszewski and Alan. 2008. *Edicatioanl Technology A Definition with Comentary*. New York: lawrence erlbaum associates.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Najib, A., Sulhadi, & Sopyan, A. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Virtual Laboratory untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. Vol. 2, No 1, hal. 172-176.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Rusman. 2016. Pengembangan Model E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Kwangsan, Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 4, No. 1, hal. 1-15.
- Singh, et al. 2011. An empirical investigation of student's motivation towards learning quantitative courses. *The International Journal of Management Education*. Vol. 15, pp. 47-59.

- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Snelson Chareen. 2011. YouTube across the Disciplines: A Review of Literature. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. Vol. 7, issue 1, pp. 159-169.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.