

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemandu wisata atau pramuwisata atau *Tour Guide* adalah seseorang yang bertugas mendampingi wisatawan untuk memberikan informasi tentang atraksi atau destinasi. Hal tersebut didukung dengan pernyataan menurut (Sampelan, 2015) menjelaskan bahwa pramuwisata adalah orang yang memiliki tugas khusus untuk memberikan bimbingan, informasi, dan petunjuk tentang atraksi atau destinasi kepada wisatawan. Berdasarkan penjelasan tersebut, mata pelajaran pemanduan wisata dapat membantu peserta didik pada dunia industri pariwisata untuk melakukan pelayanan dalam memandu wisata.

Pemanduan wisata merupakan salah satu mata pelajaran yang tergabung dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya pariwisata yang difokuskan untuk membentuk generasi baru dalam membangun pariwisata Indonesia pada masa yang akan datang. SMKN 3 Kota Bandung merupakan suatu lembaga pendidikan di Indonesia yang mempunyai program studi Usaha Layanan wisata (ULW), dimana program studi itu memiliki mata pelajaran pemanduan wisata.

Mata pelajaran pemanduan wisata sangat berkaitan dengan ekonomi kreatif di Indonesia karena dalam meningkatkan perkembangan sektor industri pariwisata dibutuhkan dukungan ekonomi kreatif untuk bersaing. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif dalam Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Dengan demikian peserta didik harus mengetahui apa itu ekonomi kreatif demi mewujudkan inovasi baru dalam sektor pariwisata khususnya di bidang pemanduan wisata. Untuk itu SMKN 3 Kota Bandung perlu meningkatkan motivasi belajar peserta didik guna meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia agar semakin maju dan produktif.

SMKN 3 Kota Bandung mempunyai program studi Usaha Layanan Wisata yang memiliki pemanduan wisata sebagai salah satu mata pelajaran yang ditempuh

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

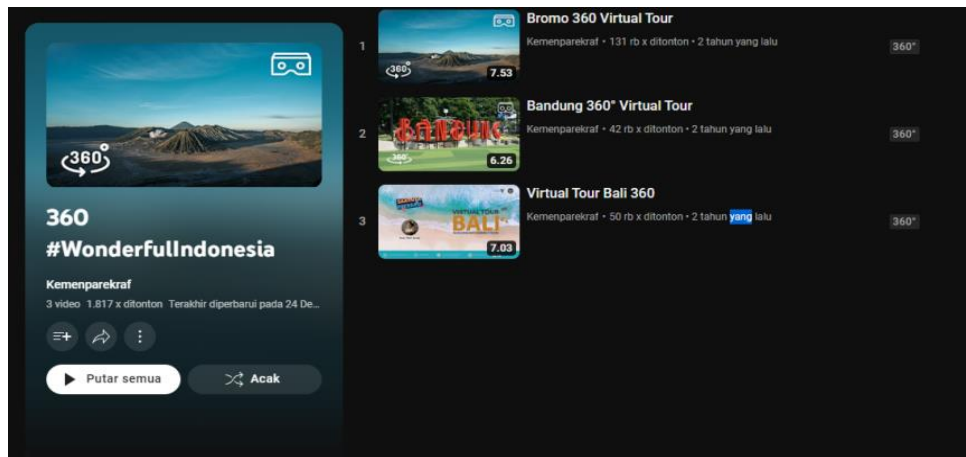
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

oleh peserta didik. Khususnya mata pelajaran pemanduan wisata untuk kelas XI ULW, selama pembelajaran berlangsung hanya memaparkan materi berupa teori dan daya tarik peserta didik kurang menarik perhatian selama pemaparan materi berlangsung. Maka dari itu, SMKN 3 Kota Bandung perlu melakukan penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan konten *virtual 360* pada *youtube* (KEMENPAREKRAF) sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran pemanduan wisata.

Dengan berkembangnya zaman yang semakin modern, maka disertai juga dengan pertumbuhan di bidang pendidikan dan teknologi yang semakin hari semakin pesat berkembang. Tidak bisa di pungkiri lagi bahwa pendidikan dan teknologi memang selalu berdampingan, menurut (Munir, 2009) adanya teknologi internet dapat membantu (1) menghasilkan atau menumbuh-kembangkan nilai-nilai baru, (2) menjangkau peserta didik dalam jumlah yang besar. (3) memberdayakan individu dan kelompok sosial. Dalam hal ini pendidikan dan teknologi memang berkaitan, melalui internet yang memiliki salah satu fungsi sebagai media pembelajaran.

Media *Virtual Tour 360* yang dikembangkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), diperlukan untuk membantu pemandu wisata membuat simulasi tentang suatu objek wisata di Indonesia. Selain itu, dapat juga digunakan sebagai sarana media belajar pada mata pelajaran Pemandu Wisata (Taufiqurrohman & Sumbawati, 2020). Penelitian ini mengetahui kelayakan media *Virtual Tour* yang dikembangkan Kemenparekraf melalui *platform YouTube* sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan media konten *Virtual Tour 360 youtube* Kemenparekraf pada proses pembelajaran.

Dalam kanal *youtube*, kemenparekraf memiliki berbagai konten yang berisikan informasi-informasi yang menarik. Salah satunya yaitu konten *Virtual Tour 360* yang tergabung menjadi satu dalam *playlist* yang bernama *360 #Wonderfullindonesia* dimana dalam *playlist* tersebut berisi konten video *virtual tour 360*. Isi dari konten *virtual tour 360* tersebut adalah tempat wisata di kota-kota besar yang ada di indonesia yang dimana dalam video tersebut kita bisa melihat segala sisi dengan cara di *drag* atau memutarinya.



Gambar 1. 1 Playlist 360#wonderfullindonesia

Sumber : Kemenparekraf (Youtube)

Hubungannya dengan dunia pendidikan adalah menjadikan konten *youtube virtual tour 360* milik Kemenparekraf sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Karena menurut (Dwijayani, 2019) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Didukung dengan pemaparan menurut (Nurseto, 2012) dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Dari pernyataan di atas menjelaskan hubungan antara *youtube* sebagai media pembelajaran sangat berkaitan dan diperkirakan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Menurut (Aritonatonang, 2018) kekuatan pendorong umum di balik kegiatan belajar siswa, motivasi belajar memastikan bahwa kegiatan ini berlanjut dan memberi mereka arahan sehingga hasil yang diinginkan dari mata pelajaran dapat tercapai. Menciptakan suasana yang menyenangkan adalah faktor pendorong peserta didik guna mendapatkan tujuan yang ingin dicapai dalam diri peserta didik. Motivasi ini menunjukkan kondisi yang ada dalam peserta didik untuk menggerakkan individu agar dapat melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Didalam aktivitas belajar, motivasi peserta didik dapat dilihat dalam bentuk ketekunan dan ketahanan dalam menerima materi pembelajaran, kesungguhan mempersiapkan pelajaran, menyimak isi pelajaran, serta kesungguhan dalam mengerjakan tugas. Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki motivasi

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

belajar, umumnya kurang dapat fokus untuk mengikuti pembelajaran lebih lama karena merasakan cepat bosan dalam hal menyimak serta tidak memperhatikan penjelasan dari tenaga pendidik atau teman yang sedang menjelaskan materi, malas mengerjakan tugas yang diberikan, sering membolos serta menyontek pekerjaan teman untuk mendapatkan nilai yang bagus. Sikap tersebut muncul apabila tidak ada orang tua atau tenaga pendidik yang mengawasinya. Dengan hal ini, rendahnya motivasi belajar, karena hal yang memberikan dampak bagi ketercapaian hasil belajar yang diharapkan.

Motivasi belajar yang dimiliki seseorang peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar yang didapat. Masalah dalam motivasi belajar akan memberikan dampak secara langsung terhadap hasil belajar yang diinginkan peserta didik. Dengan hal ini, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar diantaranya, ketertarikan terhadap materi, kondisi peserta didik, cita-cita peserta didik dan faktor lingkungan keluarga, serta lingkungan berteman (M.Pd et al., 2021). Seringkali yang menyebabkan rendahnya motivasi adalah kurangnya fasilitas untuk belajar seperti media, buku dalam pembelajaran dan kurangnya tenaga pendidik yang ada di lembaga sekolah. Dari uraian di atas, jelas bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong perilaku seseorang dalam mencapai suatu tujuan. Tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal seperti, pengajaran, kurikulum, pengaruh dan internal peserta didik. Dalam hal ini, pendidik harus memberikan motivasi yang tinggi untuk memenuhi suasana belajar yang baik, tekun, disiplin dan percaya diri. Dengan demikian, belajar bukanlah suatu hal yang dapat membebaskan seseorang, melainkan dengan belajar dapat membuat seseorang menemukan hal baru yang nantinya akan berguna di masa yang akan datang.

Dengan adanya motivasi belajar yang meningkat, juga mendorong peserta didik khususnya di SMKN 3 Kota Bandung dalam mata pelajaran pemanduan wisata untuk terus melakukan inovasi baru pada sektor pariwisata di bidang pemanduan wisata. Karena tujuan mata pelajaran pemanduan wisata, salah satunya berguna untuk membentuk peserta didik pada pelayanan dalam pariwisata. menurut (Sugiarto & Hikmawati, 2019) fungsi dari *Tour Guide* adalah untuk menemani selama perjalanan wisata, melindungi serta memberi jaminan keselamatan pada

wisatawan, penyedia jasa, seperti travel agen atau tour operator yang lain, dan memberi penerangan dan penjelasan dengan sebaik baiknya mengenai suatu obyek wisata. Dengan demikian tujuan mata pelajaran pemanduan wisata adalah untuk mempelajari mengenai komunikasi, keselamatan wisatawan, hingga mempelajari tentang suatu daya tarik wisata secara umum.

Dalam pemaparan sebelumnya mengenai konten yang menarik pada kanal *youtube* Kemenparekraf khususnya konten *Virtual Tour 360* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran serta fenomena yang ditemukan oleh penulis maka penulis melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa kelas XI ULW Di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)”** untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari penerapan media pembelajaran Konten *Virtual Tour 360* Kemenparekraf pada mata pelajaran pemanduan wisata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen di SMKN 3 Kota Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas Kontrol di SMKN 3 Kota Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Kota Bandung?

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada rumusan masalah, maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen di SMKN 3 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas Kontrol di SMKN 3 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Kota Bandung.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

#### 1.4.1 Manfaat Praktis.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan pribadi, khususnya mengenai penerapan youtube sebagai media pembelajaran pemanduan wisata. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi rujukan untuk mengetahui pengaruh konten *virtual tour 360 youtube* kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pemanduan wisata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pandangan baru kepada guru-guru mengenai pentingnya mengembangkan media pembelajaran mata usaha layanan wisata pada siswa.

3. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan gambaran inovasi baru bahwa teknologi internet dapat menjadi sebagai sumber ilmu pengetahuan di zaman yang serba digital ini serta dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa pada mata pelajaran pemanduan wisata menggunakan teknologi *youtube* sebagai media pembelajarannya.
4. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang pariwisata dalam dunia pendidikan serta dapat menambah referensi bagi kegiatan penelitian selanjutnya khususnya di bidang pariwisata, teknologi dan pendidikan.

#### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah sumber keilmuan, khususnya dalam mata pelajaran pemanduan wisata.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan referensi penelitian selanjutnya.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi adalah rincian tentang urutan penyusunan dari tiap bab serta bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab 1 sampai bab terakhir. Skripsi yang dikaji dengan disesuaikan berlandaskan pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI tahun 2019.

Berikut struktur organisasi skripsi pada penelitian ini:

1. Bab I : Pendahuluan.  
Pada bab I menjelaskan mengenai Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi pada penelitian ini.
2. Bab II : Kajian Pustaka.  
Di bab II pada penelitian menjelaskan tentang kajian pustaka penelitian.
3. Bab III : Metode Penelitian.  
Pada bab III berisi pemaparan mengenai metode penelitian, termasuk komponen di dalamnya seperti : Desain Penelitian, Partisipan, Populasi Dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Analisis Data,
4. Bab IV : Temuan dan Pembahasan.

Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yaitu : temuan yang berkaitan dengan fenomena penelitian yang diambil Dan pembahasan atau analisis temuan.

5. Bab V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada pengguna hasil penelitian atau para peneliti yang berminat melakukan penelitian berikutnya.



## 1.6 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
<p><b>(Hendar et al., 2022)</b> Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 mi</p>	<p>Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran dan apakah siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik melalui media youtube sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode wawancara yang dilakukan terhadap sepuluh orang siswa di kelas 5 (lima) MI AT Ta'awun Kecamatan Tirtamulya dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Youtube dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah dan para guru mengakui bahwa dengan memanfaatkan Youtube sebagai media pembelajaran, para siswa menjadi sangat antusias dalam belajar atau dengan kata lain motivasi belajar siswa meningkat.</p>	<p>Untuk lebih meningkatkan pemanfaatan Youtube oleh para Guru, perlu dilaksanakan pelatihan-pelatihan dalam pembuatan video-video kreatif secara mandiri oleh guru yang dapat diunggah ke Youtube sebagai media pembelajaran.</p>
<p><b>(Tasbihah, N. L., &amp; Suprijono, 2021)</b> Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik</p>	<p>Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik.</p>	<p>Jenis penelitian yang dipakai yakni dengan metode penelitian secara kuantitatif</p>	<p>Ada pengaruh yang signifikan proses pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS.</p>	<p>Pembelajaran daring dengan media virtual tour to museum membuat siswa memperoleh pengalaman baru dan dapat melihat tempat bersejarah melalui virtual museum sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.</p>

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

*PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
<p><b>(Taufiqurrohman &amp; Sumbawati, 2020)</b>  Penerapan Media <i>Virtual Tour</i> Dengan <i>Google Expedition</i> Dalam Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Di Smk Negeri 10 Surabaya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul media <i>Virtual Tour</i> dengan <i>Google Expedition</i> dalam pembelajaran <i>Project Based Learning</i>,</li> <li>2. Seberapa besar motivasi belajar setelah menerapkan Media <i>Virtual Tour</i> dengan <i>Google Expedition</i> dalam pembelajaran <i>Project Based Learning</i>,</li> <li>3. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan Media <i>Virtual Tour</i> dengan <i>Google Expedition</i> dalam proses <i>Project Based Learning</i>.</li> </ol>	<p>Penelitian berikut menggunakan rancangan penelitian dengan desain penelitian quasi <i>experimental design</i> dalam bentuk <i>non-equivalent control group design</i>. Desain penelitian ini hampir mirip dengan pretest-posttest control group design, bedanya dalam desain <i>non-equivalent control group design</i> kelompok tidak dipilih secara <i>random</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media virtual tour sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran simulasi Pemanduan Wisata.</li> <li>2. Kelas eksperimen XI UPW 2 memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.</li> <li>3. Ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran virtual tour dengan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.</li> </ol>	<p>Membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran virtual tour dengan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.</p>

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
<p><b>(Iwantara et al., 2014)</b> Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video youtube Dalam pembelajaran ipa terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa.</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan pretest-posttest non-equivalent control group design. populasi adalah siswa kelas ix di smp n 1 abiansamal dengan sampel 105 siswa yang terdiri dari 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan : 1) terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video youtube dan media charta (<math>f=19,630</math>; <math>p&lt;0,05</math>). 2) terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video youtube dan media charta (<math>f= 168.594</math> ; <math>p &lt; 0,05</math>).</p>	<p>Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan media riil dan media video youtube lebih unggul dari media charta dalam menanamkan pemahaman konsep ke siswa.</p>
<p><b>(Zana Kumala &amp; Yani, 2021)</b> Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Matematika</p>	<p>Menganalisis pengaruh penggunaan youtube terhadap minat dan motivasi belajar matematika dengan metode Structural Equation Modeling-Partial Least Square (SEM-PLS)</p>	<p>Penelitian ini termasuk kuantitatif dengan metode Structural Equation Modeling-Partial Least Squares (SEM-PLS) menggunakan software SmartPLS 3.0.</p>	<p>Penggunaan YouTube berpengaruh positif langsung terhadap minat belajar secara signifikan (<math>p \text{ value}=0.000 &lt; 0.05</math>) dimana koefisien jalurnya adalah</p>	<p>Penggunaan YouTube akan berpengaruh positif signifikan terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti</p>

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
	yang memanfaatkan software smartpls 3.0.		sebesar 0.415. Penggunaan YouTube berpengaruh positif langsung terhadap motivasi belajar secara signifikan ( $p$ value=0.000<0.05) dimana koefisien jalurnya adalah sebesar 0.260. Minat belajar berpengaruh positif langsung terhadap motivasi belajar secara signifikan ( $p$ value=0.000<0.05) dimana koefisien jalurnya adalah sebesar 0.529.	pembelajaran matematika secara daring.
<b>(Yanuari Dwi Puspitarini, 2019)</b> Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School	This research is a preliminary study that aims to find out how the learning process is implemented in the classroom and how the students' learning motivation.	The method used in this research is qualitative research method. Methods of data collection in the form of observation and interview.	The results of observations made with elementary school teachers in Purbalingga, Indonesia found that in the learning of teachers using lecture methods and learning resources used were books. The use of lecture methods in	The learning process carried out in schools is not free from the constraints faced by teachers and students. Some of the obstacles that often arise are the method of learning used by teachers is still

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
			<p>the learning process does not attract students so students do not understand the material presented and student learning motivation decreased. In addition, students are also more interested in chatting with the classmate, daydreaming, and busy by themselves. Learning resources are always used is a book, where the delivery of all material comes from the book so that students quickly get bored and difficult to understand the material. Interview results make students more interested in the learning process using media other than books.</p>	<p>traditional and student learning resources are still limited to the book. Learning methods that are still monotonous can collaborate with the learning media so that the learning process becomes more varied. As for the lack of learning resources can be overcome with the use of technology in the learning process.</p>

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
<p><b>(Nalendra et al., 2020)</b> THE EFFECT OF LEARNING MODEL WITH YOUTUBE VERSUS MEDIA FLASH CARD MEDIA AND LEARNING MOTIVATION ON LEARNING OUTCOMES IN ENGLISH</p>	<p>This study aims to determine the effect of active learning model learning with Youtube media versus flash card media and students' learning motivation towards student learning outcomes in SMP N 1 Sidoarjo and SMP N 4 Sidoarjo.</p>	<p>The study was conducted with a quantitative approach with a factorial design experimental model.</p>	<p>The results showed learning outcomes between learning English using active learning models with Youtube media and learning English with flash card media.</p>	<p>The conclusion from the research using the active learning model with youtube media will produce a very active and interesting learning compared to flash card media.</p>
<p><b>(McGill et al., 2023)</b> Time distortion in student YouTube use: The effects of use motivation, personality, and pattern of use on study efficiency</p>	<p>This paper examines study efficiency and time distortion experienced by student users of YouTube.</p>	<p>Using multi-group structural equation modelling on data from 792 Malaysian university students,</p>	<p>the study identified links between YouTube use motivation, conscientiousness (a personality trait), time distortion, and perceived study efficiency. It also shows how these characteristics and the links between them varied when students were grouped by pattern of use, defined (using two-step cluster analysis) as occasional,</p>	<p>Motivation to use YouTube for learning was not associated with time distortion, whilst using YouTube for escape and entertainment increased motivation. Occasional users were less motivated than others to use YouTube for these purposes and therefore less likely to experience the</p>

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian	Kesimpulan
			regular, or problematic. Time distortion had a negative effect on perceived study efficiency, but conscientiousness counteracted this effect - particularly for occasional users, the only group with positive perceived study efficiency in this study.	entertainment use flow on effects of time distortion to perceived study efficiency.

