



Pengaruh Video *Youtube* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Putri Febrianti¹, Didik Tri Setiyoko², Laelia Nurpratiwiningsih³

¹Mahasiswa Universitas Muhadi Setiabudi Brebes

^{2,3}Dosen Universitas Muhadi Setiabudi Brebes

Abstrak

Received: 12 September 2022

Revised: 15 September 2022

Accepted: 23 September 2022

The purpose of this study was to determine the effect of youtube videos on curiosity and learning outcomes in fourth grade elementary school students' mathematics learning and to determine the effect of youtube videos on students' learning outcomes in mathematics learning. This research used experimental quantitative methods. Data collection techniques in this study were multiple choice tests, questionnaires and documentation. The results obtained in this study are (1) the experimental class obtained a value of 0.200 and the control class obtained a value of 200. The t test of curiosity obtained a sig value. (2-tailed) is 2,074 > 1672, so Ha is accepted and Ho is rejected. Thus YouTube videos affect the curiosity of students. (2) The learning outcomes of the experimental class obtained a value of 0.102 and the control class obtained a value of 0.128. The t-test of the learning outcomes obtained by sig. (2-tailed) is 15,061 > 1672, so Ha is accepted and Ho is rejected, thus YouTube videos have an effect on student learning outcomes. There is an effect of youtube videos on curiosity and learning outcomes based on the F test of the experimental class and the control class with an F test value of 4.126 > Ftable 4.02. Based on the provisions that apply to testing the hypothesis that the researcher has described, then Ha is accepted and Ho is rejected. Thus YouTube videos affect the curiosity and learning outcomes of students.

Kata kunci: Youtube videos, curiosity, learning outcomes

(*) Corresponding Author: Putri@gmail.com

How to Cite: Febrianti, P., Setiyoko, D., & Nurpratiwiningsih, L. (2022). Pengaruh Video Youtube Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 523-531. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7222855>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk mengembangkan kemampuan dan bakat yang dimilikinya. Setiap orang memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Berdasarkan pengamatan peneliti pada observasi awal dan wawancara kepada guru kelas. Hasil tersebut menunjukkan guru menyadari bahwa matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, pelajaran yang tidak disenangi oleh sebagian peserta didik. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang rumit dan sulit, sehingga kemampuan peserta didik dalam pengetahuan dasar masih sangat kurang. Oleh karena itu ketidakmampuan sering menimbulkan kejenuhan dan rasa malas pada peserta didik.

Menurut Rohim (2019: 437) Matematika merupakan ilmu yang didasari konsep abstrak sehingga pemberian materi pelajaran ini dapat dilakukan dengan



cara mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep atau fakta melainkan lebih kepada kemampuan untuk berfikir kreatif mengaplikasikan pengetahuan dasar yang dimilikinya untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.

Menciptakan suasana belajar yang kondusif di kelas merupakan salah satu peran guru yang sangat penting yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dijadikan alat dalam berkomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung, agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang diinginkan. Adanya bantuan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan lancar. Dengan adanya media diharapkan pembelajaran dapat terjalin interaksi antara guru dan peserta didik secara maksimal pada kegiatan tersebut (Nurpratiwiningsih & Kurniawan, 2021).

Menurut (Zhulhemi, 2017) media dapat menimbulkan kemampuan dalam ketrampilan kritis yaitu menganalisis, mengkritik dan mencapai kesimpulan dengan pertimbangan yang sama. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan video *youtube*. Menurut (Uno, 2016) bahwa media pembelajaran dengan berbasis *website* dapat mencapai kategori yang layak sekali dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran interaktif ini dapat dilakukan untuk menganalisis materi pembelajaran yang didapat. Salah satu contoh dari media yang dapat digunakan adalah multimedia.

Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat, dan berbagi video yang asli dari segala penjuru dunia melalui situs web. Video *youtube* ini mengizinkan setiap pengguna membuat video dan bebas menciptakan kreasi mereka sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika (Susanti & Amelia, 2021; 15).

Pembelajaran matematika dengan menggunakan video *youtube* ketika peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang dapat memicu dirinya untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukannya penanaman rasa ingin tahu dalam peserta didik. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari suatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. (Adji *et al.*, 2021: 59).

Rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. (Winarni, 2019).

Belajar menunjukkan suatu gejala dari usaha seseorang atau disadari, sehingga menghasilkan suatu pengalaman baru ketika dilakukan secara sengaja seseorang mengerjakan proses belajar sebagai hasilnya adalah peralihan tingkah laku yang dengan sadar telah ditetapkan seseorang tersebut.

Menurut (Ani sri susanti, Harjono & Airlanda, 2018;95) Hasil belajar merupakan hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil observasi awal yang sudah dilakukan di SD Negeri Wanasari 01 dan SD Negeri Sidamulya 01. Beberapa kendala yang dialami oleh peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran matematika yaitu peserta didik ada yang tidak masuk kelas saat pembelajaran matematika, peserta didik menganggap pembelajaran

matematika sulit dan rumit untuk dipahami, peserta didik malas dalam menghafal rumus dan peserta didik merasa pembelajaran matematika membosankan.

Berkurangnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran matematika menjadikan guru agar lebih ekstra dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang disampaikan melalui video *youtube* dibandingkan hanya dengan menggunakan buku pembelajaran. Dengan video *youtube* peneliti bisa menggunakan video tersebut untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dikemas lebih menarik dalam sebuah video. Oleh karena itu, peneliti telah melakukan pengkajian dengan judul “Pengaruh Video *Youtube* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Desain penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Posttest-Only Control Design*, kepada semua peserta didik kelas IV SD Negeri Wanasari 01 dan SD Negeri Sidamulya 01. Jenis yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah *nonprobability sampling* adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik menentukan sampel dimana semua anggota populasi sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, angket dan dokumentasi yang akan dilakukan di SD Negeri Wanasari 01 dan SD Negeri Sidamulya 01. Instrumen penelitian yang digunakan untuk penelitian adalah tes pilihan ganda dan angket, angket dan tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang sudah diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data pada penelitian ini peneliti menggunakan analisa deskriptif untuk mengetahui gambaran dari masing-masing variabel dan statistik inferensial digunakan untuk uji normalitas, uji hipotesis, dan uji homogen. uji normalitas, uji homogen dan uji hipotesis.

HASIL DAN PMBAHASAN

Hasil

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui pengaruh video *youtube*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan dan hanya menggunakan pembelajaran konvensional atau pembelajaran seperti biasa yang digunakan sehari-hari. Kelas eksperimen ini ditetapkan di kelas IV SD Negeri Wanasari 01 yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas kontrol ditetapkan pada kelas IV SD Negeri Sidamulya 01 yang berjumlah 28 peserta didik.

Peneliti menggunakan video *youtube* sebagai media dalam pembelajarannya dan dilakukan *posttest*. Data yang dihasilkan dari penelitian ini ada dua yaitu angket dan tes yang dilakukan untuk mengukur rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Setelah data terkumpul selanjutnya di hitung uji normalitas, uji hipotesis, dan uji homogen.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh merupakan distribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini menggunakan

teknik uji normalitas dengan *One-Sampel Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 16. Penerapan *Uji One-Sampel Kolmogrov Smirnov* adalah jika nilai signifikansi dibawah 0,05 berarti data tersebut tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika signifikansi diatas 0,05 artinya data yang diuji normal. Hasil uji normalitas dengan program SPSS versi 16 dapat dilihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Rasa Ingin Tahu terhadap Video Youtube

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Kelas Eksperimen	.10	28	.200*	.978	28	.795
Kelas Kontrol	.12	28	.200*	.967	28	.499

Berdasarkan Tabel 1. uji normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* diperoleh nilai untuk rasa ingin tahu peserta didik pada kelas eksperimen 0,200 dan nilai hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol diperoleh sebesar 0,200 dan nilai hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas hasil belajar terhadap video youtube

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	df	Sig
Kelas Eksperimen	.151	28	.102	.919	28	.033
Kelas Kontrol	.147	28	.128	.897	28	.010

Berdasarkan Tabel 2. uji normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* diperoleh nilai untuk hasil belajar pada kelas eksperimen 0,102 dan nilai hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($0,102 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol diperoleh sebesar 0,128 dan nilai hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($0,128 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogen

Uji Homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variabel yang sama. Uji homogenitas data dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16. Simpulan data hasil homogenitas data dengan program SPSS versi 16 dapat dilihat pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas rasa ingin tahu

Test of Homogeneity of Variances			
Rasa Ingin Tahu			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.939	1	54	.337

Untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak, dengan cara membandingkan nilai signifikansi yang ada pada tabel dengan taraf signifikan 0,05 jika nilai signifikan uji homogenitas $0,337 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.265	1	54	.138

Untuk data yang homogen atau cara

mengetahui diperoleh tidak, dengan

membandingkan nilai signifikansi yang ada pada tabel dengan taraf signifikan 0,05 jika nilai signifikan uji homogenitas $0,138 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui kesimpulan penelitian dan untuk mengetahui hipotesis yang diterima. Dalam uji hipotesis, ada beberapa ketentuan yang harus dijadikan pedoman. Ketentuan tersebut yaitu: Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

a. Uji Hipotesis Rasa Ingin Tahu

Uji hipotesis berguna untuk mengetahui kesimpulan penelitian dan untuk mengetahui hipotesis yang diterima. Pada penelitian ini hipotesis sebagai berikut.

H_{a1} : Adanya pengaruh video youtube terhadap rasa ingin tahu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

H_{o1} : Tidak ada pengaruh video youtube terhadap rasa ingin tahu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

Hasil dari hipotesis pertama uji t Persial variabel X terhadap Y_1 dapat dilihat pada Tabel 5. sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Rasa Ingin Tahu

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		Lower	Upper

Rasa Ingin Tahu Peserta Didik	Equal variances assumed	.107	.745	2.074	54	.043	2.64286	1.27401	.08861	5.19710
	Equal variances not assumed			2.074	53.914	.043	2.64286	1.27401	.08852	5.19719

Berdasarkan Tabel 4.5 diperoleh data uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t sebesar $2,074 > t_{tabel} 1672$ dan nilai sig (2-tailed) $0,043 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis yang telah peneliti uraikan, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh rasa ingin tahu peserta didik.

b. Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik

Uji hipotesis berguna untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh video *youtube* terhadap hasil belajar peserta didik, maka peneliti melakukan uji t dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Pada penelitian ini hipotesis sebagai berikut.

H_{a2} : Adanya pengaruh video *youtube* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

H_{o2} : Tidak ada pengaruh video *youtube* pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

Hasil dari hipotesis pertama uji t persial variabel X terhadap Y_2 dapat dilihat pada Tabel 6. sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
			Sig.		Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Eksperimen	Equal variances assumed	2.265	.138	15.061	54	.000	55.679	3.697	48.267	63.090
	Equal variances not assumed			15.061	49.991	.000	55.679	3.697	48.253	63.104

Berdasarkan Tabel 6. diperoleh data uji t kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai t sebesar $15,061 > t_{tabel} 1672$ dan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis yang telah peneliti uraikan, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan antara peserta didik kelas dan kelas eksperimen.

c. Pengaruh Video *Youtube* terhadap Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Peserta Didik

Uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh video *youtube* terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti melakukan Uji F dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau menggunakan angka signifikan, yaitu apabila nilai signifikasinya kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini hipotesis sebagai berikut.

H_{a3} : Adanya pengaruh video *youtube* terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar

H_{o3} : Tidak ada pengaruh video *youtube* terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar

Hasil dari hipotesis pertama pada uji F variabel X terhadap Y_1 dan Y_2 dapat dilihat pada Tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1089.274	2	544.637	4.126	.022 ^b
	Residual	6996.709	53	132.013		
	Total	8085.982	55			

a. Dependent Variable: Video_youtube

b. Predictors: (Constant), Hasil_belajar, Rasa_ingin_tahu

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil uji F menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 4,126 > F_{tabel} 4,02. Nilai F_{tabel} didapat menggunakan rumus F (K : n-k). karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka hipotesis yang menyatakan media tiktok berpengaruh signifikan terhadap minat dan bakat dapat diterima atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil pengaruh video *youtube* terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Kegiatan di kelas IV SD Negeri Wanasari 01 sebagai kelas eksperimen sedangkan dikelas IV SD Negeri Sidamulya 01 sebagai kelas kontrol.

Pengaruh video *youtube* pada rasa ingin tahu

Diperoleh data uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t sebesar 2,074 > t_{tabel} 1672 dan nilai sig (2-tailed) 0,043 < 0,05. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis yang telah peneliti uraikan, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh rasa ingin tahu peserta didik yang signifikan antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hal ini diperkuat dari penelitian terdahulu oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Shaputra, 2019). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gaya belajar dan rasa ingin tahu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan perhitungan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dan

F_{hitung} 68,586 membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan rasa ingin tahu terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

Pengaruh Video *youtube* pada Hasil Belajar

Terlihat dari tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan uji t menggunakan bantuan SPSS versi 16. Diperoleh data uji t kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai t sebesar sebesar $15,061 > t_{tabel}$ 1672 dan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis yang telah peneliti uraikan, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hal ini diperkuat dari penelitian terdahulu oleh Penelitian yang dilakukan oleh Dian Yuliana dan Noer Fajri Aminullah (2020) Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *youtube* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari nilai koefisien korelasi r_{hitung} sebesar 0,736 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,361 dengan cara tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *youtube* terhadap motivasi dan hasil belajar.

Pengaruh Video *Youtube* terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar.

Penelitian menunjukkan bahwa video *youtube* secara bersama berpengaruh terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji F menunjukkan adanya pengaruh video *youtube* secara signifikan terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat nilai F_{hitung} sebesar 4,126 lebih besar F_{tabel} 4,02.

Berdasarkan dari penelitian lain oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Kusumaningrum & Sukartono, 2022) yang berjudul "Analisis Pengaruh Disiplin Belajar Serta Rasa Ingin Tahu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara disiplin belajar dan rasa ingin tahu terhadap hasil belajar. Dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara rasa ingin tahu dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh pada kelas eksperimen video *youtube* terhadap rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Wanasari 01. Hal itu dibuktikan bahwa telah diperoleh data uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t sebesar $2,074 > t_{tabel}$ 1672 dan nilai sig (2-tailed) $0,043 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian maka H_a diterima dan H_o ditolak. (2) Terdapat pengaruh kelas eksperimen video *youtube* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Wanasari 01. Hal itu dibuktikan bahwa telah diperoleh data uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t sebesar $15,061 > t_{tabel}$ 1672 dan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. maka H_a diterima dan H_o ditolak. (3) Terdapat pengaruh kelas eksperimen video *youtube* terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Wanasari 01. Hasil uji F menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar $4,126 > F_{tabel}$ 4,02. Maka hipotesis menyatakan bahwa video *youtube* berpengaruh

signifikan terhadap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUTAKA

- Adji, W. S., Ansari, M. I., Bashith, A., & Albar, M. (2021). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Ips Jenjang Mi/Sd Di Platform Youtube Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 57. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4362>.
- Ani sri susanti, Harjono, N., & Airlanda, gamaliel septian. (2018). *Perbaikan Proses dan Hasil Belajar Muatan IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas IV SD*. 2(7), 670–682.
- Kusumaningrum, M. D., & Sukartono. (2022). *Analisis Pengaruh Disiplin Belajar Serta Rasa Ingin Tahu terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 6(3), 5259–5267.
- Nurpratiwiningsih, L., & Kurniawan, P. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Di Perguruan Tinggi*. 10, 194–201.
- Rohim, D. C. (2019). Strategi Penyusunan Soal Berbasis HOTS pada Pembelajaran Matematika SD. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4), 436. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.374>.
- Shaputra, R. (2019). *Pengaruh Gaya Belajar dan Rasa Ingin Tahu terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. 2(3), 252–259.
- Susanti, E. T., & Amelia, M. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid-19. *UNINUS Journal Published*, 06(02), 15–18. www.Youtube.com.
- Uno, H. . (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Teknologi Pendidikan*, 18(3), 12–20.
- Winarni, E. W. (2019). *Peningkatan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Peduli Lingkungan dan Kesehatan Menggunakan model Discovery Learning pada Mahasiswa S-2 Pendidikan Dasar*.
- Zhulhemi, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Siswa. *Pendidikan Sains, Indonesia*, 05(01), 18–22.