

MEDIA X-RECORDER DAN YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MODA DARING

Imro'atus Sholihah

MTsN 4 Jombang

sholihahimroatus96@gmail.com

Article History

Submitted: 18 Nov 2022; **Revised:** 09 Jan 2023; **Accepted:** 13 Jan 2023

DOI 10.20414/tsaqafah.v21i2.6052

Abstract

This study describes the use of X-Recorder and Youtube media applications and explains how the effectiveness of using X-Recorder and Youtube media in increasing student motivation in learning Indonesian at MTsN 4 Jombang. The research method used is descriptive qualitative. This research was conducted on class VII students of MTsN 4 Jombang. The research was conducted for two cycles with several stages which included planning, implementing actions, observing activities, and reflecting. Based on the results of the research, the enthusiasm of students in carrying out online learning has increased significantly so that it can be said that the application of X-Recorder and Youtube media can increase student motivation because students can feel the presence and guidance of the teacher so that learning is more directed and meaningful. This research concludes that the application of X-Recorder and Youtube media can increase students' learning motivation at MTsNegeri 4 Jombang. Student learning outcomes are strongly influenced by the quality of learning implemented in madrasahs. One that determines the quality of learning is the use of appropriate learning media and also the presence of a teacher. One of the learning media that can be applied to online learning is the X-Recorder and Youtube media.

Keywords: *x-recorder media, youtube, learning motivation, online learning*

Abstrak

Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan aplikasi media X-Recorder dan Youtube serta menjelaskan bagaimana efektifitas penggunaan media X-Recorder dan Youtube dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 4 Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII MTsN 4 Jombang. Penelitian dilakukan selama dua siklus dengan beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi kegiatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring mengalami peningkatan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan media X-Recorder dan Youtube dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat merasakan kehadiran dan bimbingan dari guru sehingga menjadikan pembelajaran lebih terarah dan bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media X-Recorder dan Youtube dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsNegeri 4 Jombang. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di madrasah. Salah satu yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat atau sesuai dan juga kehadiran seorang guru. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran moda daring adalah media X-Recorder dan Youtube.

Kata kunci: *media x-recorder, youtube, motivasi belajar, pembelajaran daring*

A. Pendahuluan

Pembelajaran secara daring ini bukan hal baru di dunia pendidikan, namun kehadirannya masih bersifat asing, khususnya bagi guru yang tergolong generasi non milenial. Beberapa guru yang masih gagap teknologi, pasti hanya akan mengandalkan umpan materi berupa teks online, yang tentunya hal ini sangat membosankan bagi siswa.

Kehadiran guru sangatlah penting dalam dunia pendidikan, sekalipun pembelajaran dilakukan secara daring. Kurangnya kontrol pemahaman yang dihadirkan melalui materi tekstual, membuat guru harus belajar melakukan kegiatan ber daring dengan menghadirkan dirinya secara langsung. Namun, hal ini tidaklah mudah. Sebab, banyak proses yang harus dilalui, diantaranya akses perekaman video, dapur editing, hingga publishing. Tentunya hal ini akan sangat menyulitkan para guru yang tidak mengerti tentang dunia editing video, belum lagi persoalan kuota yang tentunya akan terkuras habis jika materi video dibagikan secara langsung pada siswa dalam situs daring.

Melihat persoalan di atas, perlu adanya suatu media pembelajaran yang simpel dan praktis untuk memudahkan guru menghadirkan dirinya dalam situasi pembelajaran moda daring sehingga mutu dan esensi pembelajaran yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik, serta ringan dalam hal atribusi kuota internet. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran daring di masa pandemi ini adalah media X-Recorder dan Youtube.

X-Recorder merupakan aplikasi android yang berfungsi untuk melakukan 3 kegiatan sekaligus, yaitu merekam, menampilkan materi, dan melakukan kegiatan marking (menandai) dengan cara mencorat-coret

bagian yang diinginkan menggunakan fitur kuas. Media X-Recorder ini sangatlah praktis, sebab pengguna dapat merasakan fasilitas fitur yang menyerupai layar LCD dan Pentab dalam satu genggam smartphone saja, sehingga hal ini menjadikan guru lebih mudah mengatur mobilitasnya dalam memberikan pembelajaran yang efektif. Hal berikutnya yang diperlukan adalah akses internet untuk menghubungkan video pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan X-Recorder.

Youtube merupakan situs yang didirikan tiga sekawan yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim (Santika, 2019). Situs ini berfungsi untuk mengunggah video yang dapat kita bagikan (share) kepada khalayak di internet. Di dalamnya terdapat video-video yang telah diunggah (diupload) dan dapat kita lihat tanpa harus menunggu lama. Tak kalah menarik juga Youtube menyediakan fitur siaran langsung (live streaming). Pada fitur ini siswa dapat menyimak secara langsung dan memberi komentar pada kolom yang telah disediakan, hal ini yang membedakan dengan televisi.

Youtube sangat cocok dijadikan media pembelajaran untuk menampilkan video, sebab sistem yang ditampilkan Youtube sangatlah ringan dan tidak memakan kuota internet terlalu banyak. Hal ini diakibatkan karena dalam sistem Youtube terdapat auto-manual resolution atau penyesuaian resolusi dengan perangkat internet pengguna sehingga menjaga daya kuota internet yang dimiliki tetap hemat.

MTsN 4 Jombang merupakan madrasah negeri yang bernaung di pondok pesantren Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. Selama pandemi Covid-19, MTsN 4 Jombang melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa MTsN 4 Jombang memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan metode yang disampaikan para guru bersifat monoton karena hanya mengandalkan materi berbentuk teks resume. Melihat situasi ini, maka diperlukan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar esensi dari pembelajaran tetap dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian dengan judul “Media X-Recorder dan Youtube untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Moda Daring Di MTsN 4 Jombang”, penulis lakukan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan aplikasi dan keefektifan media X-Recorder dan Youtube dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 4 Jombang dalam meningkatkan motivasi belajar.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, 2016). Media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para peserta didik (Zainiyati, 2017). Waluyanto (2006),

mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah jika suatu media dapat membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud guru (Sri, 2008).

Mustika (2015), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara tersusun sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang penerimanya mampu melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Firmadani (2020), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan memiliki fungsi untuk memperjelas arti pesan atau informasi yang disampaikan sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Subtansi dari media pembelajaran adalah: a) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajaran; b) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; c) bentuk alat fisik yang mampu menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; d) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual (Susilana & Riyana, 2008).

2. Media Aplikasi *X-Recorder*

X-Recorder merupakan aplikasi perekaman layar yang hadir dengan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna (Rosidah, 2020). Salah satu fitur yang disukai adalah fitur yang menawarkan perekaman tanpa batas waktu dan memiliki editor video bawaan. Aplikasi ini juga berfungsi untuk melakukan 3 kegiatan sekaligus, yaitu merekam, menampilkan materi, dan melakukan kegiatan marking (menandai) dengan cara mencorat-corek bagian yang diinginkan menggunakan fitur kuas. Media *X-Recorder* ini sangatlah praktis, sebab pengguna dapat merasakan fasilitas fitur yang menyerupai layar LCD dan Pentab dalam satu genggam smartphone saja, sehingga hal ini menjadikan guru lebih mudah mengatur mobilitasnya dalam memberikan pembelajaran yang efektif. Hal berikutnya yang diperlukan adalah akses internet untuk menghubungkan video pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan *X-Recorder*.





Gambar 1. Tampilan X-Recorder

Guru dengan menggunakan aplikasi *X-Recorder*, tidak hanya menghadirkan materi melalui teks, tetapi juga dapat menghadirkan tampilan dirinya pada layar aplikasi serta dapat menjelaskan secara langsung melalui sistem *auto-audio*. Selain itu, guru juga bisa melakukan aktivitas menandai bagian-bagian yang diinginkan sehingga dapat menambah penegasan dalam setiap penjelasan yang diberikan.

Ukuran kapasitas aplikasi *X-Recorder* ini juga terbilang rendah, sehingga tidak akan memakan banyak ruang untuk RAM penyimpanan. Penggunaannya sangat simpel dan praktis sehingga aplikasi ini dapat menjadi solusi pengganti untuk kehadiran sosok guru di situasi pembelajaran secara daring/*online*.

Setelah proses perekaman dan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *X-Recorder* ini, selanjutnya guru mengunggah video yang telah dibuatnya ke media sosial *Youtube*. Hal ini sangat disarankan karena *Youtube* merupakan media tontonan video yang sangat ringan dan tidak terlalu memakan banyak kuota internet.

3. Media Video *Youtube* dalam Pembelajaran

Youtube merupakan sebuah situs web berbagi video (*Sharing Video*) atau penyedia layanan

berbagai video populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed karim pada bulan Februari 2005 (Herwibowo, 2008) yang dengan slogannya “*Youtube broadcast Yourself*” bertujuan untuk berbagi rekaman kejadian sehari-hari dari user pengguna situs. Dengan nama domain www.Youtube.com. Menurut Nits, situs ini mulai aktif tanggal 14 Februari 2005 dan terus dikembangkan pada bulan berikutnya hingga sekarang (Sejarah dan Mengenal Pembuat *Youtube*, dalam <http://pinkcode.blogspot.co.id/2014/12/sejarah-mengenal-pembuat-Youtube.html>, diakses tanggal 25 Januari 2021 pukul 11.26 WIB).

Konten-konten yang akan muncul pada saat mengakses sebuah *Youtube* antara lain: jenis, kategori, serta chanel yang dilengkapi link yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna. Konten-konten yang terdapat di dalam *Youtube* ada yang bersifat positif dan juga ada yang bersifat negatif sehingga banyak memunculkan kontroversi di dalamnya, pemilihan kedua sifat *Youtube* tersebut diserahkan kepada pengguna *Youtube*. Semakin sering pengguna mengakses konten-konten bersifat positif maka *Youtube* akan memberikan pilihan dan kategori program yang sesuai dengan apa yang pengguna kunjungi begitupun sebaliknya.

Sekolah telah berupaya untuk membimbing siswa melalui berbagai macam kegiatan yang bersinggungan dengan video, hal ini dalam rangka menghindari penyalahgunaan *Youtube* di kalangan siswa. Bimbingan dan pemanfaatan yang dilakukan oleh sekolah terhadap siswa di sekolah diharapkan mampu memberikan perubahan pola pikir pada siswa tentang video serta memberikan arahan positif bagi siswa dalam memanfaatkan video *Youtube* di lingkungan luar sekolah (rumah maupun masyarakat).

4. Video dari *Youtube* sebagai Sumber Belajar dan Bahan Ajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar (Abdullah, 2012). Sedangkan bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Bahtiar, 2015).

Ada tiga perbedaan antara sumber belajar dan bahan ajar: 1) Sumber belajar adalah bahan mentah untuk menyusun bahan ajar, sedangkan bahan ajar adalah bahan jadi yang merupakan hasil ramuan dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik. 2) Sumber belajar adalah segala bahan yang baru memiliki kemungkinan untuk dijadikan bahan ajar, sehingga ia masih berada pada tingkatan yang mempunyai potensi mampu menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah bahan yang sudah secara aktual dirancang secara sadar dan sistematis untuk pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dalam kegiatan pembelajaran. 3) Semua buku atau program audio, video, dan komputer yang berisi materi

pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis walaupun dijual di pasaran bebas, maka bahan-bahan tersebut dinamakan bahan ajar. Sedangkan jika tidak dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka tidak bisa disebut bahan ajar, walaupun bahan-bahan tersebut mengandung materi pelajaran (Prastowo, 2015:31-32).

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian lapangan (field research) dan termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kajian arsip, diskusi, angket. Instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, instrumen lainnya adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, angket, dan berbagai peralatan elektronik pembelajaran. Data kualitatif dari hasil pengisian lembar observasi dianalisis dengan memaknai atau menjelaskan hasil ceklis dari observer yang digabungkan dengan hasil wawancara, hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Data kualitatif dari hasil pengisian lembar observasi dianalisis dengan memaknai atau menjelaskan hasil ceklis dari observer yang digabungkan dengan hasil wawancara, hasil angket yang telah diisi oleh siswa.

D. Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Siklus 1

Pada siklus 1 peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media X-Recorder dan Youtube secara langsung dan dilakukan secara daring. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang dituangkan dalam silabus yang mengacu pada Permendiknas RI No. 20 Tahun 2016. Dalam silabus yang peneliti susun sebelum melakukan penelitian di kelas VII memuat identitas mata pelajaran, kompetensi dasar/sub-kompetensi, indikator, materi pokok, pengalaman belajar, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Setelah menyusun silabus dan RPP, peneliti melakukan pembuatan media X-Recorder. Kegiatan pembuatan media X-recorder dalam pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah: (1) mempersiapkan naskah yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran, (2) memilih kelas yang akan diberi pembelajaran, (3) melakukan kegiatan pembelajaran secara daring.

Selain itu, peneliti juga mempersiapkan perlengkapan yang akan dianalisis dan alat evaluasi berupa tes secara daring. Tes pemahaman dibuat dalam dua tugas pokok, yaitu menceritakan kembali dan menganalisis dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan media X-Recorder dimulai dengan menyampaikan kompetensi yang diharapkan. Agar siswa memahami, peneliti mencoba untuk menerapkan media X-recorder secara langsung yang di kelas belajar MTsN 4 Jombang.

Saat pelaksanaan pembelajaran dengan media X-Recorder, observer melakukan pengamatan pada siswa secara daring. Observer mengisi pedoman observasi yang telah disediakan peneliti. Observer juga melakukan wawancara dengan siswa apabila dibutuhkan.

Pengamatan Siklus 1

Berdasarkan pengamatan observer, pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 kurang berjalan dengan lancar karena ada beberapa siswa yang masih belum maksimal mengikuti karena terkendala jaringan, sehingga siswa belum memahami secara utuh maksud dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Penggunaan media X-Recorder dan Youtube tampak kurang menarik bagi sebagian siswa karena faktor jaringan, tetapi siswa sudah merasakan adanya suasana baru dalam pembelajaran dan tidak kangen lagi dengan sosok gurunya walaupun dilaksanakan secara daring.

Dalam lembar observasi yang diisi oleh observer diketahui bahwa kegiatan siswa hanya efektif 88%. Tidak semua siswa melakukan kegiatan penyimpulan karena ada yang belum memahami secara benar materi yang disampaikan guru.

Hasil Pengamatan

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I, diperoleh dari lembar pengamatan yang mencakup: (1) kehadiran, (2) keberanian bertanya, (2) keberanian menjawab, (3) partisipasi dalam proses belajar. Hasil yang menggembirakan bahwa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media X-recorder dan Youtube, menunjukkan respon yang sangat antusias dengan perasaan senang terpancar dari aura wajah mereka, sehingga dengan kesadaran yang cukup tinggi mereka ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran daring. Walaupun masih ada delapan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran karena jaringan di daerahnya kurang mendukung.

Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah untuk mengetahui apa hambatan/kesulitan dan kemudahan yang dialami peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui mengisi google form yang telah peneliti siapkan.

Peserta didik yang termasuk dalam kelompok mempunyai antusias tinggi, berpendapat bahwa belajar dengan menggunakan media X-Recorder dan Youtube sangat membantu mereka dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya karena tidak membutuhkan kuota data yang banyak. Sedangkan peserta didik yang termasuk kelompok kurang berhasil berpendapat bahwa pembelajaran melalui media X-Recorder dan Youtube telah berhasil menggugah semangatnya, walaupun mereka masih mengalami hambatan dalam jaringan karena selama ini pembelajaran daring dilakukan tetapi sebagian besar tidak bisa melihat gurunya secara langsung karena menggunakan media E-learning aplikasi dari Kementerian Agama yang masih sangat terbatas.

Refleksi Siklus 1

Kegiatan refleksi dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan google meet yang peneliti siapkan dan diikuti oleh perwakilan siswa, observer, yaitu Ibu Endang Sumarni, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII, dan peneliti. Berdasarkan pengamatan observer dan masukan dari siswa ditemukan beberapa kelemahan siklus 1 berikut ini.

- 1) Hasil analisis siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia kurang optimal karena siswa masih banyak yang terkendala jaringan. Siswa ternyata kurang memiliki pengetahuan yang cukup tentang penggunaan media internet, dan ada yang karena HP pinjaman orang tuanya, dll.
- 2) Pembelajaran apresiasi sastra dengan menggunakan media X-Recorder dan Youtube pada siklus 1 ini memang tampak lebih baik dari segi proses dibanding dengan pembelajaran secara konvensional yang biasa dilakukan oleh para guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran X-Recorder dan Youtube pada siklus 1 juga membuat siswa terhibur dan tidak terlalu tegang, karena bisa melihat sosok guru dan mendengar suaranya dengan baik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan pada Siklus 2

Perencanaan Siklus 2

Pada siklus 2 peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media X-Recorder dan Youtube. Sebagaimana siklus 1, pada siklus 2 juga disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus semester satu yang mengacu Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi dengan memperhatikan hasil refleksi siklus 1. Pembelajaran dibuka dengan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan awal (pembuka), sedangkan pada kegiatan inti dan penutupnya sama dengan RPP pada siklus 1.

Pelaksanaan Siklus 2

Siklus 2 diawali dengan kegiatan apersepsi untuk mengingatkan kembali kepada siswa tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberi penjelasan tentang kiat belajar bahasa Indonesia yang baik dengan langkah berikut ini.

Penggunaan Media Recorder & Youtube

Untuk menyampaikan materi secara efektif, kehadiran guru tidak bisa tergantikan oleh apa pun. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang mampu mewakili kehadiran guru di situasi pembelajaran daring. X-Recorder merupakan aplikasi yang efektif untuk menampilkan hadirnya seorang guru dalam pembelajaran virtual siswa. Adapun cara pengaturan dan penggunaannya adalah sebagai berikut.

- 1) Unduh dan instal aplikasi X-Recorder melalui Playstore.
- 2) Atur perizinan akses pemakaiannya.
- 3) Atur aktivasi tangkapan kamera dan kuas pada fitur yang disediakan.

4) Aplikasi siap dijalankan.

Setelah aplikasi siap digunakan, guru menyiapkan materi melalui perangkat seluler/ HP. Materi dapat berupa file doc, pdf, atau ppt. Setelah materi dibuka, guru menyalakan aplikasi X-Recorder dan menekan tombol rekam untuk memulai merekam video.

Setelah video berhasil dibuat, video diunggah ke akun Youtube pribadi. Selanjutnya, setelah video berhasil terunggah, guru membagikan link video pembelajarannya pada E-Learning yang digunakan siswa.



Gambar 2. Tampilan link video yang telah diupload di e-learning siswa

Pengamatan Siklus 2

Berdasarkan pengamatan observer, pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 lebih lancar dibanding dengan siklus 1 karena siswa telah memahami bagaimana cara belajar yang baik.

Hasil Pengamatan

Pada pengamatan, peneliti melakukan pengamatan dengan melakukan wawancara terhadap guru, Waka Bid. Kurikulum, dan siswa melalui media virtual Whatsapp. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan untuk kurikulum darurat pandemi menggunakan E-Learning berbasis teks. Sehingga terjadi kendala pada input masing-masing siswa.

Data Waka Bid. Kurikulum menunjukkan bahwa siswa hanya aktif selama kurang lebih 3 menit, itu pun untuk keperluan absensi. Setelah itu mereka offline dan tidak mengikuti proses pembelajaran daring yang seharusnya mereka tempuh dalam durasi waktu 1 jam untuk setiap mata pelajaran.

Beberapa siswa yang dijadikan sampel wawancara pada tahap awal ini mengaku bahwa mereka cenderung hanya melakukan absensi kelas dan tidak mengikuti kegiatan belajar-mengajar yang diberikan guru kelasnya. Hal ini disebabkan monotonnya bentuk pembelajaran yang diberikan. Guru hanya mengunggah sebuah file ringkasan materi baik berupa file word maupun file pdf. Dengan bentuk pembelajaran tekstual ini, siswa merasa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Sebab mereka merasa sama saja seperti membaca informasi melalui situs internet lain karena tidak adanya kehadiran guru sebagai sosok penjelas dalam pembelajarannya.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang

dihasilkan masih monoton karena bersifat pembelajaran tekstual, dan hal ini tentunya membuat motivasi siswa dalam belajar semakin menurun. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam hal belajar. X- Recorder dan Youtube merupakan media yang diterapkan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 4 Jombang.

Hasil Pengamatan

Hasil perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa diketahui dengan memberikan angket kepada siswa terkait media yang digunakan selama pembelajaran daring berlangsung. Berikut hasil rekapitulasi angket terkait media X- Recorder dan Youtube.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Siklus I & II

No	Pertanyaan	Respon	TM	DM
1	Apakah pembelajarandaring menyenangkan?	Ya	0%	100%
		Tidak	100%	0%
2	Apakah pembelajarandaring mudah dipahami?	Ya	30%	100%
		Tidak	70%	0%
3	Apakah pembelajaran daring dapat membantu kamu agar lebih mudah memahamipenjelasan?	Ya	20%	100%
		Tidak	80%	0%
4	Apakah pembelajaran daring dapat membantu kamudalam menyelesaikan tugas yangdiberikan?	Ya	10%	100%
		Tidak	90%	0%
5	Apakah pembelajaran daring dapat mendorong kamulebih semangat belajar?	Ya	20%	100%
		Tidak	80%	0%

Keterangan:

TM: Tanpa Media,

DM: Dengan Media X-Recorder dan Youtube

Berdasarkan data rekapitulasi hasil angket terkait penggunaan media X- Recorder dan Youtube, respon siswa terhadap media X-Recorder dan Youtube dalam pembelajaran daring sangat antusias. Pada pembelajaran tanpa media, secara umum antusias siswa terhadap pembelajaran daring adalah 20%, dan pada pembelajaran dengan menggunakan media media X- Recorder dan Youtube, antusias siswa terhadap pembelajaran daring meningkat menjadi 100%.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dihasilkan masih monoton karena bersifat pembelajaran tekstual, dan hal ini tentunya membuat motivasi siswa dalam belajar semakin menurun. Pada pengamatan berikutnya, setelah media X-Recorder dan Youtube

diterapkan, antusias siswa meningkat. Hal ini dikarenakan mereka dapat merasakan kehadiran guru mereka meskipun dalam bentuk audio visual saja. Setidaknya, dengan media ini, siswa dapat merasakan kehadiran dan bimbingan dari guru sehingga menjadikan pembelajaran lebih terarah dan bermakna.

Refleksi Siklus 2

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media X-recorder dan Youtube, pada siklus 2 lebih baik dibandingkan dengan siklus 1. Pada siklus 2 siswa bisa lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, siswa juga sangat antusias.

E. Simpulan

Motivasi siswa MTsN 4 Jombang mengalami peningkatan setelah pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan media X-Recorder dan Youtube. Pada pengamatan awal, pencapaian prosentase antusias siswa terhadap pembelajaran daring adalah 20%, kemudian setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media X-Recorder dan Youtube, antusias siswa meningkat menjadi 100%.

Berdasarkan catatan lapangan guru dapat diketahui bahwa siswa sangat antusias terhadap pembelajaran menggunakan media X-Recorder dan Youtube karena siswa dapat merasakan kehadiran dan bimbingan dari guru sehingga menjadikan pembelajaran lebih terarah dan bermakna meskipun dilakukan daring dan dalam bentuk audio visual saja.

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran berbasis pemanfaatan sumber belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(2).
- Bahtiar, E. T. (2015). Penulisan bahan ajar. *Artikel Disajikan Dalam Kegiatan Conference Paper Di Bogor*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Herwibowo, Y. (2008). *You Tube*. Bentang Pustaka.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Prastowo, A. (2015). *No Title Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Diva Press.
- Rosidah, I. (2020). *Beradaptasi dengan Perubahan: Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Masa Pandemi*.



- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 10(2), 186–196.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Waluyanto, H. D. (2006). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana.
- Sejarah dan Mengenal Pembuat Youtube, dalam <http://pinkcode.blogspot.co.id/2014/12/sejarah-mengenal-pembuat-Youtube.html>, diakses tanggal 25 Januari 2021 pukul 11.26 WIB).

