

**PENGARUH MEDIA VIDEO YOUTUBE TERHADAP  
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)  
UIN AR-RANIRY**

Disusun Oleh :

**Nurliza**

**NIM. 180503148**

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora

Prodi Ilmu Perpustakaan



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

**PRODI ILMU PERPUSTAKAAN**

**2022/2023**

**Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Tugas Akhir Penyelesaian Studi Program Sarjana S-1  
Ilmu Perpustakaan

Oleh

Nurliza

NIM. 180503148

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Program Studi Strata Satu (S-1) Ilmu Perpustakaan

جامعة الرانيري

A R - Disetujui Oleh: Y

Pembimbing I



**Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS.**

**NIP. 197701012006041002**

Pembimbing II



**Asnawi, S.IP., M.IP.**

**NIDN. 2022118801**

**Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry**

**SKRIPSI**

Telah Dinilai Oleh Panitia Siding Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry, Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Sarjana (S-1) Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal

Senin, 12 Juni 2023

**PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Ketua

Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS.  
NIP. 197701012006041002

Sekretaris

Asnawi, S.IP., M.IP.  
NIDN. 2022118801

Penguji I

Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed.  
NIP. 197004242002122001

Penguji II

Zikrayanti, S.IP., M.LIS.  
NIDN. 2024118401

Mengetahui,

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh

Syarifuddin, M.Ag., Ph.D.  
NIP. 19701011997031005

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurliza

NIM : 180503148

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry”** merupakan asli karya saya sendiri. Pada skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang saya akui sebagai karya saya sendiri, baik sebagian atau keseluruhan tanpa mencantumkan penulis aslinya, jika terdapat pelanggaran akademik di kemudian hari dalam karya ilmiah skripsi saya ini, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

AR - R A N I R Y Banda Aceh, 15 Mei 2023

Yang membuat pengakuan



Nurliza

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perilaku mahasiswa yang menggunakan media video youtube sebagai sumber informasi dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media video youtube terhadap pengembangan APE bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linear sederhana. Penelitian ini dilakukan di UIN Ar-Raniry pada bulan April 2023 dengan sampel yang berjumlah 68 Mahasiswa Prodi PIAUD angkatan 2018 dan 2019. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus slovin yang diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan wawancara. Adapun teknik pengolahan data menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan program SPSS versi 23. Berdasarkan hasil uji regresi linear, diperoleh hasil persamaan regresi  $Y = 8,868 + 0,794X$ . Konstanta mempunyai nilai sebesar 8,868 yang artinya apabila variabel media video youtube konstan maka pengembangan APE sebesar 8,868. Media video youtube (X) sebesar 0,794 yang artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan pengembangan APE sebesar 0,794. Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai  $0,00 < 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa  $H_a$  diterima sehingga adanya pengaruh yang signifikan antara media video youtube dengan pengembangan APE bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry. Hal ini juga didukung oleh pernyataan wawancara dengan Ibu Zikraselaku Dosen Mata Kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif. Koefisien determinasi (R Square) diperoleh sebesar 0,251 yang berarti bahwa pengaruh variabel X (Media Video Youtube) terhadap variabel Y (Pengembangan APE) adalah 25,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** *media youtube, sumber belajar, pengembangan APE*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh MediaVideo Youtube Terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry”. Shalawat dan salam keharibaan baginda Rasulullah SAW, yang telah memberikan pencerahan bagi kita umat-Nya, sehingga dapat merasakan kenikmatan iman dan Islam, serta nikmat kemuliaan dalam ilmu pengetahuan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelas Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini:

1. Bapak Syarifuddin, M.Ag., Ph.D., Selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, para Wakil Dekan beserta stafnya yang telah banyak membantu kelancaran skripsi;
2. Bapak Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS., dan Bapak T. Mulkan Safri, S.IP., M.IP., Selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
3. Bapak Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS dan Bapak Asnawi M.IP. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu,

tenaga dan pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;

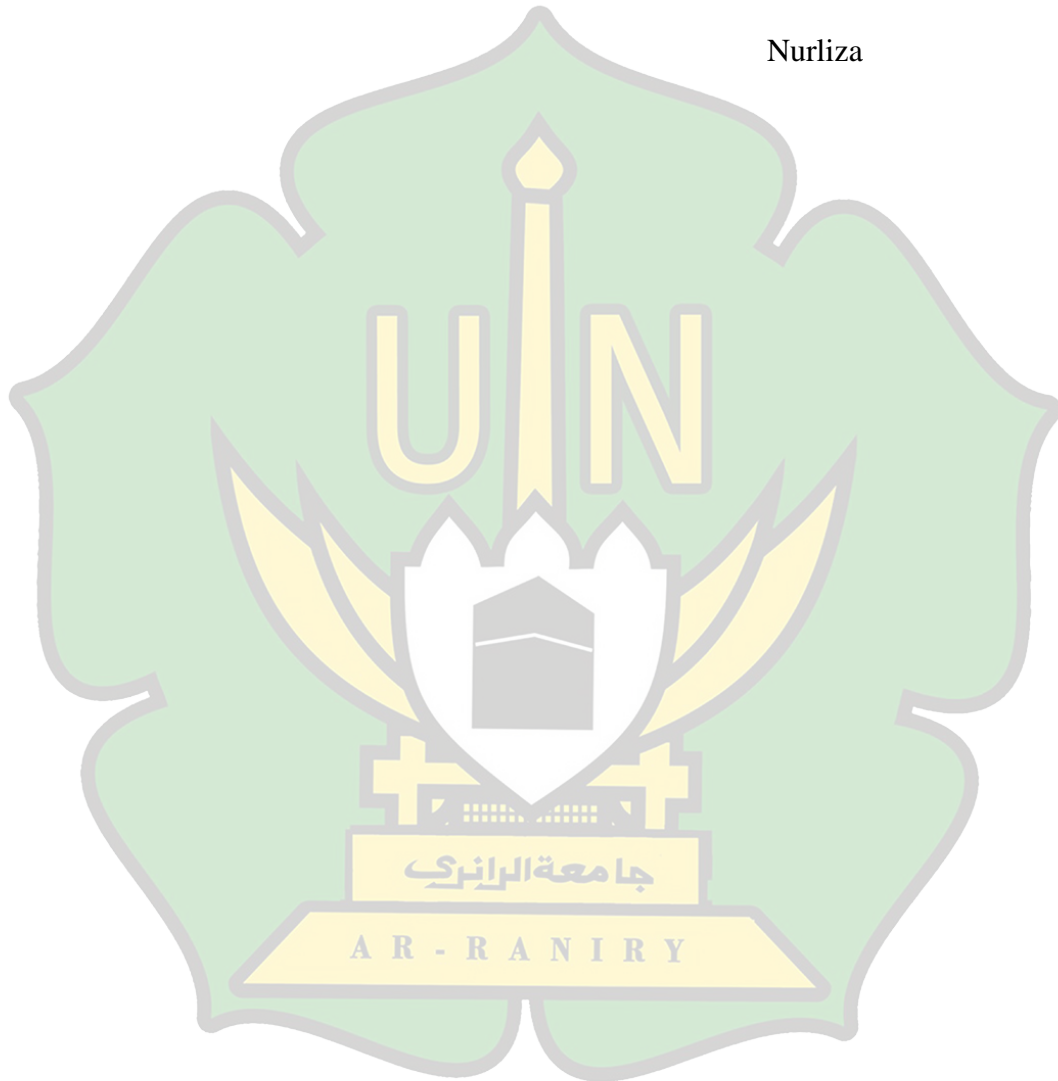
4. Ibu Suraiya, S.S, M.A. selaku Penasehat Akademik yang sudah banyak membantu sehingga dapat menyelesaikan studi;
5. Seluruh staff dan karyawan civitas akademika Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah banyak memberi bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Rekan-rekan mahasiswa/i Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan masih banyak lagi yang tidak sempat penulis sebutkan semuanya, telah membantu dan memberi dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
7. Terakhir penulis ucapkan kepada keluarga tercinta, Ayahanda, Ibunda, serta keluarga.

Segenap kerendahan hati penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak apabila terdapat kekurangan dan kekhilafan dalam segi isi dan aspek penyajian skripsi ini, demi kesempurnaan karya tulis ini dimasa yang akan datang. Akhirnya kepada Allah juga penulis berserah diri karena tidak satu pun yang terjadi melainkan atas kehendak-Nya. Segala usaha telah penulis lakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, semoga segala bantuan dan jasa yang telah diberikan mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah SWT dan semoga tulisan ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Banda Aceh, 15 Mei 2023

Penulis,

Nurliza





## DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
PENGESAHAN SIDANG .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Penjelasan Istilah .....	6
BAB II .....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS .....	8
A. Kajian Pustaka .....	8
B. Landasan Teoritis .....	12
1. Media Video .....	12
a. Pengertian Media Video .....	12

b. Manfaat Media Video.....	13
c. Indikator Media Video .....	14
2. Youtube .....	16
a. Pengertian Youtube .....	16
b. Fitur Youtube .....	18
c. Penggunaan Youtube.....	20
3. Youtube Sebagai Sumber Informasi (Media Pembelajaran).....	22
4. Pengembangan Media Pembelajaran .....	24
5. Alat Permainan Edukatif (APE).....	25
a. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) .....	26
b. Indikator Alat Permainan Edukatif (APE) .....	27
BAB III .....	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	30
C. Hipotesis.....	31
D. Populasi dan Sampel .....	31
E. Validitas dan Reliabilitas .....	34
F. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Analisis Data .....	39
BAB IV .....	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41

A. Gambaran Umum Kegiatan Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Oleh Mahasiswa Prodi PIAUD .....	41
B. Hasil Penelitian .....	41
1. Uji Validitas .....	41
2. Uji Reliabilitas.....	42
3. Pengujian Regresi Linear Sederhana.....	43
4. Pengujian Hipotesis.....	44
5. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	45
C. Pembahasan.....	46
BAB V.....	48
PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN.....	56



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Indikator Instrumen Penelitian

Tabel 3.2: Skala Penilaian Jawaban Angket

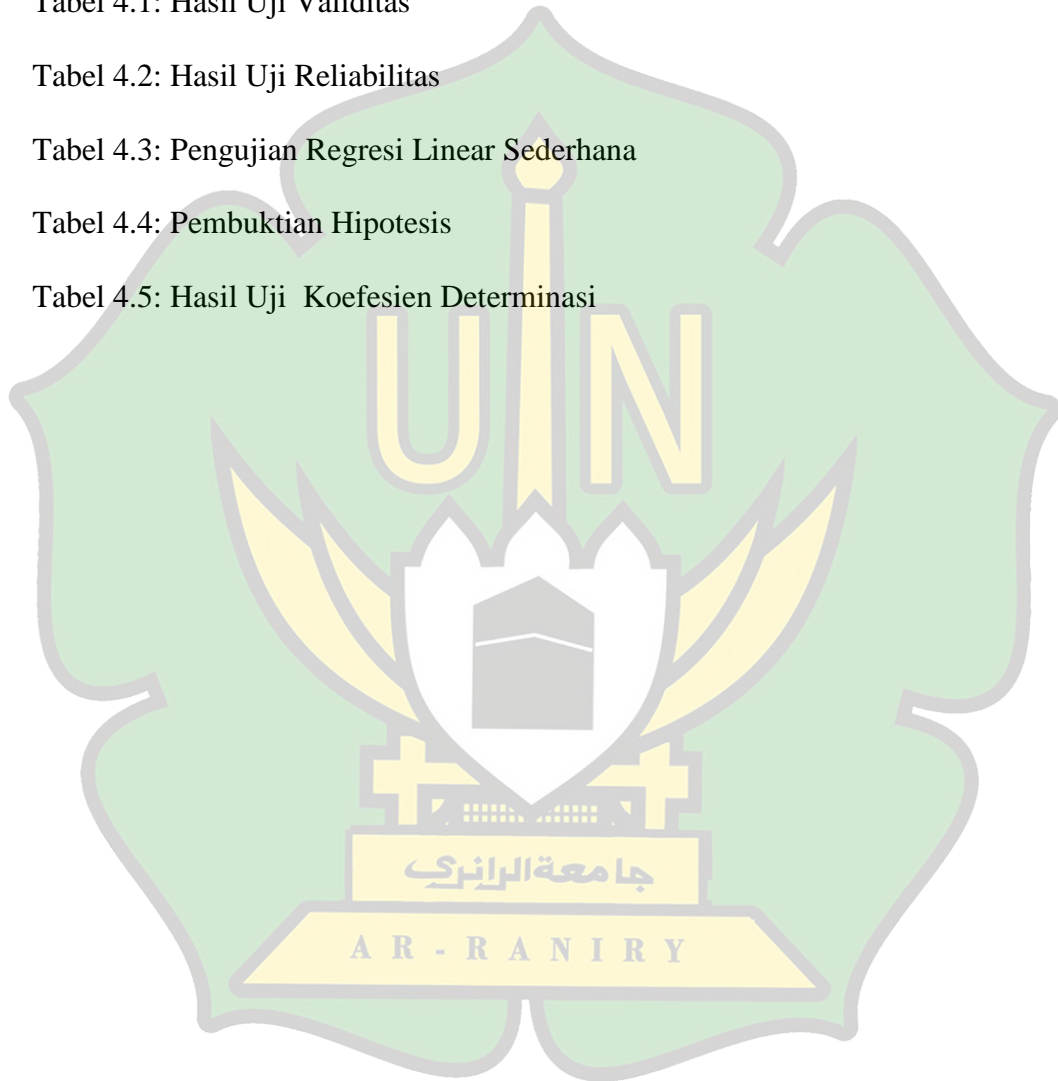
Tabel 4.1: Hasil Uji Validitas

Tabel 4.2: Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.3: Pengujian Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.4: Pembuktian Hipotesis

Tabel 4.5: Hasil Uji Koefesien Determinasi



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Alasan Utama Penggunaan Internet

Gambar 2.2: Website yang Banyak Dikunjungi



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi (SK)

Lampiran 2 : Lembar Koesioner (Angket Penelitian) untu mahasiswa

Lampiran 3 : Lembar pertanyaan penelitian untuk Dosen

Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Lampiran 6 : Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian X dan Y

Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi memungkinkan pencari informasi dekat dengan berbagai sumber informasi. Setiap orang dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi yang dibutuhkannya kapan pun dan dimana pun dia berada.<sup>1</sup> Berdasarkan Undang-Undang Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan pasal 14 ayat 3 menyatakan bahwa: “Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi”<sup>2</sup>. Menurut Firman dkk. dalam Novian dan Harahap, pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan meliputi beberapa hal yaitu, pemanfaatan untuk sistem informasi perpustakaan (otomasi perpustakaan), pemanfaatan untuk pengelolaan dan layanan koleksi digital, dan pemanfaatan untuk sarana promosi pemasaran layanan perpustakaan.<sup>3</sup>

Sebagai pusat informasi, perpustakaan harus mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pemustaka. Kegiatan perpustakaan dikatakan berhasil jika informasi yang tersedia di perpustakaan sesuai dengan kebutuhan

---

<sup>1</sup>Wiji Suwarno, *Ilmu Perpustakaan dan Kode Etik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal. 39.

<sup>2</sup>Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007*, Lembaran Negara tahun 2007 No. 43, Tambahan Lembaran Negara No. 4774.

<sup>3</sup>Rayhan Musa Novian dan Noviandi Harahap, “Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Dimasa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Batam”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 7, No. 1, April 2022, hal. 92-103.



pemustaka.<sup>4</sup> Namun, koleksi bahan non cetak seperti audio visual di perpustakaan kurang familiar di kalangan masyarakat. Kebanyakan dari mereka tidak mengetahui bahwa di perpustakaan menyimpan koleksi audio visual seperti film, video, slide, mikrofilm, graphic, kaset, piringan hitam dan lain-lain. Dengan perkembangan perpustakaan, koleksi audio visual (video) seakan-akan menjadi wajah baru perpustakaan dalam menyajikan informasi dalam kemasan yang menarik kepada masyarakat di tengah-tengah rendahnya budaya baca masyarakat untuk mendapatkan informasi.

Menurut Dwyer dalam Sadiman, dkk., informasi berbasis audio visual (video) dapat membuat 94% informasi masuk ke dalam otak peserta didik melalui mata dan telinga serta mampu membuat peserta didik mengingat 50% lebih tanggap dari apa yang mereka lihat dan dengar.<sup>5</sup> Salah satu media pencarian informasi berbentuk video yang sedang *trend* saat ini adalah youtube. Menurut Sianipar dalam Fransiska, dkk., youtube merupakan database video yang paling populer di dunia internet, dan merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan.<sup>6</sup> Media ini memfasilitasi penggunaannya untuk mengunggah video maupun menyiarkan video secara langsung yang dapat ditonton oleh pengguna lain diseluruh dunia secara gratis.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>Ika Krismayani, "Mewujudkan Fungsi Perpustakaan di Daerah", *Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 233-242.

<sup>5</sup>Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raya Grafindo Persada, 1996), hal. 57.

<sup>6</sup>Fransiska Timoria Samosir, dkk., "Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa", *Record and Library Journal*, Vol. 4, No. 2, 2018, hal. 81-91.

<sup>7</sup>Erik Fahron Setiadi, dkk., "Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial," *Journal of Civic Education*, Vol. 2, No. 4, 2019, hal 313-323.

Dalam dunia pendidikan di perguruan tinggi, youtube juga dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran secara daring.

Dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 18 Tahun 2022, pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki tujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.<sup>8</sup> Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Menurut Ismail, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah istilah yang menunjuk kepada alat peraga yang secara spesial diberikan kepada anak-anak usia dini, khususnya usia antara 0-6 tahun.<sup>9</sup> Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry adalah kelompok mahasiswa yang memanfaatkan youtube dalam praktek pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam memenuhi tugas perkuliahan. Alat Permainan Edukatif (APE) harus dibuat secara kreatif dan inovatif untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Alat Permainan Edukatif juga dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, seperti aspek-aspek fisik-motorik, sosial, emosi, bahasa, kognitif dan moral.

---

<sup>8</sup>Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2022*, Lembaran Negara tahun 2022 No. 18, Tambahan Lembaran Negara No. 6793.

<sup>9</sup>Andang Ismail, *Alat Peraga dan APE*, (Yogyakarta: Shibyan, 2012), hal. 9.

Berdasarkan hasil penelitian awal melalui wawancara dengan beberapa Mahasiswa Prodi PIAUD, diperoleh informasi bahwa semua dari mereka mengaku dirinya pernah menjadikan media youtube sebagai sumber informasi dalam mengembangkan APE. Menurut NA, media youtube yang menyediakan akses video secara tidak terbatas sangat memudahkan mereka dalam menemukan beragam informasi mengenai pengembangan APE. Hal serupa juga dinyatakan oleh NS ketika diwawancarai pada tanggal 5 Juni 2022. NS juga menambahkan bahwa memanfaatkan media youtube sebagai sumber belajar layaknya perpustakaan dirasa tepat karena informasinya yang bersifat audio visual sehingga mudah dipraktekkan dan mampu menghasilkan ide-ide baru mengenai pembuatan APE. Dengan hanya mencari sumber informasi mengenai pengembangan APE di koleksi tercetak membuat mahasiswa PIAUD keterbatasan ide dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam mengembangkan APE karena informasi yang kurang update.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh dengan mengangkat judul **“Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media video

youtube berpengaruh terhadap pengembangan APE bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video youtube terhadap pengembangan APE bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan tersebut, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

#### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat teoritis, yaitu berupa ide-ide pada penelitian yang akan datang atau penelitian yang lebih lanjut mengenai pemanfaatan media youtube sebagai sumber informasi dalam mengembangkan APE.

#### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa sumber belajar tidak hanya berasal dari media cetak atau media tulis saja, tetapi juga dari media online, salah satunya youtube yang menyajikan berbagai informasi yang berbentuk audio visual.
- 2) Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru serta pengalaman baru dalam melakukan penelitian kedepannya.

## **E. Penjelasan Istilah**

### **1. Media Video Youtube**

Menurut Shoffa, dkk., media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Sedangkan video adalah salah satu jenis media yang menampilkan gambar dan tindakan seperti animasi komputer, rekaman video, dan lain sebagainya.<sup>11</sup> Menurut Miller dalam Rohman dan Husna, youtube adalah sebuah komunitas berbagi video yang berarti bahwa pengguna youtube bisa mengupload dan melihat berbagai jenis video klip online menggunakan web browser apapun.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, yang dimaksudkan penulis dengan media video youtube adalah media online yang menyediakan berbagai jenis informasi berbentuk audio visual, salah satunya tentang pengembangan APE.

### **2. Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE)**

Menurut Majid, pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.<sup>13</sup> Soetjiningsih dalam Mukhtar mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya,

---

<sup>10</sup>Shoffan Shoffa, dkk., *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021), hal. 1.

<sup>11</sup>*Ibid.*, hal. 3.

<sup>12</sup>Julian Nur Afifur Rohman dan Jazimatul Husna, "Situs Youtube Sebagai Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi: Sebuah Survei Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2013-2015" *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 6, No. 1, Januari 2017, hal. 171-180.

<sup>13</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 24.

serta berguna untuk perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan halus), bahasa, kognitif dan sosial.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini, yang dimaksudkan penulis dengan pengembangan APE adalah memproduksi dan mendesain APE oleh Mahasiswa Prodi PIAUD secara kreatif untuk mengembangkan fisik motorik, bahasa, kognitif dan sosial anak usia dini.

### **3. Mahasiswa Prodi PIAUD**

Mahasiswa Prodi PIAUD merupakan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi yang mempelajari tentang berbagai hal mengenai dunia anak usia dini, salah satunya tentang pengembangan (memproduksi dan mendesain) APE yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional. Mahasiswa Prodi PIAUD yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry angkatan 2018 dan 2019 yang mengembangkan APE.

---

<sup>14</sup>Nurkamelia Mukhtar, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 4, No. 2 Juli 2018, hal. 125-138.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

#### A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk melihat dan membandingkan dengan penelitian terdahulu. Kajian pustaka dilakukan untuk mengetahui perbedaan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti sendiri sehingga tidak ada penelitian yang sama.<sup>15</sup> Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa literature, peneliti tidak menemukan adanya penelitian sejenis yang berkaitan antara pengaruh media youtube terhadap pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE). Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian baru. Peneliti hanya menemukan beberapa penelitian berikut yang dijadikan sebagai kajian pustaka.

Penelitian pertama dilakukan oleh Oktiana, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video youtube terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 20 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, tes dan dokumentasi. Berdasarkan data, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video youtube ada pengaruh terhadap motivasi belajar. Data menunjukkan motivasi belajar kelas eksperimen rata-rata 74.47 meningkat menjadi 89.63 sedangkan pada

---

<sup>15</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.57.

kelas kontrol data menunjukkan motivasi belajar sebesar 74.87 menjadi 85.40. Dari data tersebut, uji sampel independen menunjukkan bahwa nilai sig  $0,035 < 0,05$  sehingga hipotesis alternatif pertama ( $H_a$ ) diterima. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan ada pengaruh yang signifikan media video youtube terhadap hasil belajar dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 62,17 menjadi 88,50 sedangkan pada kelas kontrol data menunjukkan hasil belajar adalah 50.17 menjadi 83.67. Dari data tersebut, uji sampel independen menunjukkan bahwa nilai sig  $0,022 < 0,05$  sehingga hipotesis alternatif kedua ( $H_a$ ) diterima. Pada hipotesis ketiga ( $H_a$ ) data menunjukkan bahwa media video youtube berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan uji simultan menggunakan MANOVA (Multivariat ANOVA) dengan sig  $0,013 < 0,05$ . Oleh karena itu, alternatif hipotesis diterima<sup>16</sup>

Penelitian kedua dilakukan oleh Mahendra dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kampar Kabupaten Kampar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Youtube dalam pembelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih adanya siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar kabupaten Kampar. Objek penelitian adalah pengaruh media

---

<sup>16</sup>Herli Oktiana, *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Smp Negeri 20 Kota Bengkulu*, Skripsi, IAIN Bengkulu, 2021, hal. 8.



Youtube dalam Pembelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI, IPS yang berjumlah 100 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang di gunakan untuk menguji hipotesis adalah regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, hasil pengujian hipotesis yang dihasilkan dimana nilai  $t$  hitung (10,545) >  $t$  tabel (1,984) dan nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,000 masih berada dibawah 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, angka ini menjelaskan bahwa penggunaan media youtube memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas 1 Kampar.<sup>17</sup>

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ifadah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun”, Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media sosial youtube terhadap perilaku positif siswa kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik kuisioner. Sedangkan untuk menganalisis data pada penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial youtube terhadap perilaku positif siswa kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari

---

<sup>17</sup>Dido Mahendra, *Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2021, hal vi.

Madiun tahun ajaran 2019/2020. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan menggunakan SPSS yaitu  $F_{hitung} (4,686) > F_{tabel} (2,04)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Sedangkan besar pengaruhnya adalah 42,3%. Penggunaan media sosial youtube pada siswa kelas 5 di MI Nurul Iman termasuk dalam kategori sedang (baik). Hal ini diperoleh dari hasil angket siswa dengan rincian 78,6% dengan frekuensi 22 dari 32 responden. Kategori sedang pada penelitian ini dianggap baik karena dalam penggunaan media sosial youtube siswa mengakses konten-konten yang bermanfaat dengan durasi dan frekuensi yang seimbang. Sedangkan perilaku positif siswa kelas 5 di MI Nurul Iman termasuk dalam kategori sedang (baik). Hal ini diperoleh dari hasil angket siswa dengan rincian 56,25% dengan frekuensi 18 dari 32 responden. Kategori sedang pada penelitian ini dianggap baik karena perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perilaku baik dalam pilar karakter.<sup>18</sup>

Dari ketiga penelitian yang dijadikan kajian pustaka, peneliti membandingkan adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada bagian variabel independen yaitu penggunaan media youtube, dan metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada variabel dependen, lokasi dan waktu penelitian. Penelitian yang pertama variabel dependennya adalah motivasi belajar dan hasil belajar, penelitian kedua variabel dependennya adalah hasil belajar, dan penelitian ketiga variabel dependennya

---

<sup>18</sup>Munasiatul Ifadah, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun*, Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020, hal. i.

adalah perilaku positif. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel dependennya adalah pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE).

## **B. Landasan Teoritis**

### **1. Media Video**

#### **a. Pengertian Media Video**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Asociation of Education and Comunication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu, Briggs memberikan pendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan film bingkai. Namun, Asosiasi Pendidikan Nasional (National Educaton/ NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.<sup>19</sup>

Media seharusnya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

---

<sup>19</sup>Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 5-6.

perhatian dan minat serta perhatian siswa/mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>20</sup>

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung. Menurut Munir, video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.<sup>21</sup>

Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media video merupakan alat penyampaian informasi yang menampilkan objek secara nyata melalui suara dan gambar bergerak.

#### **b. Manfaat Media Video**

Manfaat media video dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:<sup>22</sup>

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

---

<sup>20</sup>Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 7.

<sup>21</sup>Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, dan Dita Yulinar, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah”, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah, 2020), hal. 3-4.

<sup>22</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 24-25.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apa lagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Mahasiswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

**c. Indikator Media Video**

Indikator media video dapat digunakan sebagai acuan untuk pembuatan media yang baik. Menurut Arsyad, ada beberapa indikator yang harus diperhatikan untuk menghasilkan media yang baik yang dapat mengacu pada kriteria pembuatan dan pemilihan media, yaitu:<sup>23</sup>

1. Aspek Tampilan

Aspek tampilan dapat dikatakan sebagai mutu teknis dari media yang meliputi penilaian pada desain media video, ketepatan pemilihan huruf, ketepatan ukuran huruf, ketepatan pemilihan warna, kejelasan dan kejernihan suara, serta kualitas gambar dan ketepatan tata urutan media. Aspek tampilan dalam video

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hal. 75-76.

didesain harus mampu menyampaikan pesan, mampu menciptakan suasana yang menarik, pemilihan warna tulisan harus mampu memberikan dampak visual.

## 2. Aspek Isi dan Materi

Aspek isi dan materi harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi meliputi penilaian media video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, penambahan tulisan dan suara mampu membantu siswa dalam mengingat materi yang dipelajari, materi yang jelas dan mudah untuk dipahami, urutan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, serta konten media video yang bervariasi sehingga dapat memperjelas materi yang dipelajari. Aspek isi dan materi dalam video dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan dalam video harus disampaikan urut dan tertata rapi mulai dari pengenalan materi penyampaian alat dan bahan cara pengerjaan dan hasil jadi.

## 3. Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan merupakan salah satu indikator utama dimana media dapat memberikan manfaat pada mahasiswa harus terampil dalam menggunakannya sehingga mempermudah proses pembelajaran sebagai sumber informasi. Indikator aspek kemanfaatan diantaranya penggunaan media video mempermudah proses pembelajaran mahasiswa, penggunaan media video membangkitkan motivasi belajar mahasiswa, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian mahasiswa. Aspek kemanfaatan disini media harus mudah untuk dioperasikan, efektif dapat diulang langkah-langkahnya, mampu

memberikan info secara detail dan kongkrit, media mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran mahasiswa sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

#### 4. Aspek Bahasa

Aspek bahasa merupakan mutu teknis dimana bahasa disini digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui media video pembelajaran. Indikator yang dinilai dari aspek bahasa antara lain bahasa yang digunakan tepat, tulisan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), serta bahasa yang digunakan bersifat komunikatif. Bahasa yang baik digunakan untuk video pembelajaran yaitu yang mudah dimengerti, jelas, menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar, tata bahasa yang digunakan mudah dipahami dengan memperhatikan titik koma, bahasa baku dan resmi, tidak menimbulkan makna ganda, memperhatikan huruf kapital.

## 2. Youtube

### a. Pengertian Youtube

Youtube merupakan sebuah aplikasi situs web video sharing (berbagi video) populer yang didirikan pada Februari 2005 oleh tiga orang bekas karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim. Youtube adalah database video yang paling populer di dunia internet, atau bahkan mungkin yang paling lengkap dan variatif. Pada awalnya youtube memang bukan dikembangkan

oleh google, tapi google mengakuisisinya lalu kemudian menggabungkannya dengan layanan-layanan google yang lain.<sup>24</sup>

Brad dan Debra mendefinisikan youtube sebagai “*a community where people are entertained, informed, educated, and inspired through the sharing of video*”, yaitu sebuah komunitas dimana orang-orang mendapatkan hiburan, informasi, pendidikan, dan inspirasi melalui video yang dibagikan pengunggah.<sup>25</sup> Menurut Miller dalam Julian, youtube merupakan sebuah komunitas berbagi video yang berarti bahwa pengguna youtube bisa mengupload dan melihat segala macam video klip online menggunakan webbrowser apapun. Dalam Julian, Baskoro juga menyatakan bahwa youtube adalah situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah (mengupload) video ke server youtube dan membaginya ke seluruh dunia.<sup>26</sup>

Dari beberapa definisi menurut para ahli, penulis menyimpulkan bahwa youtube merupakan media online yang menyediakan berbagai jenis video yang dapat memenuhi kebutuhan informasi masyarakat (mahasiswa) baik itu dalam kebutuhan akademik, kebutuhan sehari-hari, maupun hiburan.

---

<sup>24</sup>Brad dan Debra Scheep, *How to Make Money with YouTube*, (New York: McGraw Hill Education, 2009), <https://www.goodreads.com/en/book/show/3779627>, hal. 6.

<sup>25</sup>*Ibid.*

<sup>26</sup>Julian Nur Afifur Rohman dan Jazimatul Husna, “Situs Youtube Sebagai Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi: Sebuah Survei Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2013-2015” *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 6, No. 1, Januari 2017, hal. 171-180.



## **b. Fitur Youtube**

Dalam perkembangannya, youtube terus menghadirkan beragam fitur menarik sehingga membuat penggunanya merasa tertarik dan nyaman menggunakannya. Berikut beberapa fitur dari youtube, yaitu:<sup>27</sup>

- 1) Anonasi, merupakan fitur yang memungkinkan pengunggah video untuk merekomendasikan video lain dalam bentuk link atau kotak pada video yang sedang diputar. Fitur ini sangat bermanfaat dan menguntungkan bagi pengunggah karena video rekomendasinya berpeluang untuk ditonton. Anotasi terlihat lebih baik ketika ditampilkan diakhir video sehingga tidak mengganggu penonton ketika melihat video.
- 2) Autoplay, merupakan fitur putar otomatis yang memungkinkan pengguna untuk memutar/ menonton video pada rekomendasi berikutnya. Ketika fitur Autoplay aktif, youtube akan memutar video berikutnya yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan pengguna. Hal ini juga berkaitan dengan Algoritma youtube yang super cerdas.
- 3) Kecepatan video, pengguna bisa memanfaatkan fitur tersebut untuk mempercepat atau memperlambat video. Fitur ini sangat membantu pengguna ketika sedang menonton video tutorial untuk mempermudah video yang dijelaskan. Pengguna bisa klik menu Setelan, kemudian atur kecepatan video dibagian “Kecepatan Pemutaran” sesuai keinginan dan kebutuhan.

---

<sup>27</sup>Rudi Dian Arifin, *Pengertian YouTube, Sejarah, Fitur, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan*, Maret 2022. Diakses 24 September 2022 dari situs: <https://dianisa.com/pengertian-youtube/>.

- 4) Subtitle, dengan adanya subtitle pengguna bisa memahami setiap kata/kalimat yang diucapkan dalam sebuah video. Entah itu video musik, trailer film, tutorial, dokumentasi, hingga percakapan. Fitur ini tentu akan sangat membantu penonton yang tidak mengerti bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Opsi Subtitle dapat terlihat di bagian menu Setelan, kemudian pilih Subtitle. Penonton bisa memilih subtitle sesuai dengan bahasa yang dimengerti.
- 5) Download, fitur ini membuat pengguna bisa menonton video secara offline. Fitur ini hanya tersedia pada aplikasi YouTube, tidak untuk browser smartphone dan komputer. Pengguna bisa temukan fitur ini ketika menonton video apapun di youtube. Kualitas hasil download juga dapat diatur; dari yang rendah (144p), sedang (360p), dan tinggi (720p).
- 6) Live Streaming, fitur ini mulai dikembangkan pada tahun 2009. Fitur Live Streaming hanya tersedia untuk beberapa partner youtube, tidak untuk semua pengguna. Masa-masa tersebut adalah masa pengembangan Live Streaming dan testing, bekerja sama dengan pihak ketiga. Pada tahun 2017, Live Streaming mulai digunakan secara publik, bersamaan dengan menghadirkan fitur Super Chat sehingga pengguna dapat saling berkomentar.
- 7) Video 360 Derajat, pada Januari 2015 Google memperkenalkan fitur video 360 derajat di YouTube. Adanya fitur tersebut memungkinkan pengguna untuk mengunggah dan menonton video 360 derajat menggunakan Headset Virtual Reality. Meskipun demikian, belum banyak pengguna

YouTube Indonesia yang menonton video 360 derajat karena harga VR yang cukup mahal dan belum begitu dibutuhkan.

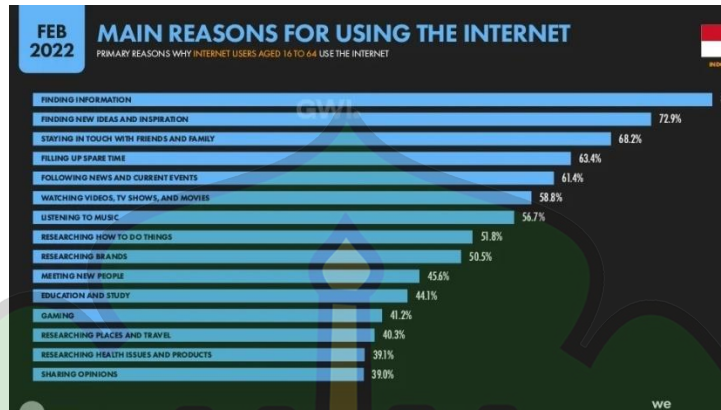
8) Youtube stories, pada tahun 2018 youtube memperkenalkan youtube stories atau istilah lain “*youtube reels*”. Fitur ini sangat identik dengan instagram stories dan snapchat stories. Fitur ini hanya tersedia untuk youtubers atau channel dengan minimal memiliki 10.000 subscribers. Adanya fitur tersebut memungkinkan kreator untuk mengunggah foto maupun video dengan durasi maksimal 1 menit, dan hilang selama 24 jam.

9) Youtube premium, merupakan fitur premium (berbayar) untuk para pengguna yang ingin berlangganan. Dengan berlangganan youtube premium, pengguna bisa menonton video bebas iklan, download dengan menontonnya secara offline, serta mendapat eksklusivitas menonton video youtube originals mulai dari drama, komedi, animasi, dokumentasi, dan lainnya.

### c. Penggunaan Youtube

Pada Februari 2022, terdapat 277,7 juta pengguna internet di Indonesia dari total populasi, naik 1% dari tahun 2021 yaitu 274,9 juta. Waktu Rata-rata setiap hari dalam penggunaan internet yaitu 8 jam 36 menit, lebih rendah dari tahun 2021 yaitu 8 jam 52 menit. Dari penggunaan tersebut, sebanyak 80,1%

alasan masyarakat Indonesia menggunakan internet adalah untuk menemukan informasi<sup>28</sup>. Selebihnya bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1: alasan utama penggunaan internet

Dari penggunaan internet tersebut, *youtube.com* menjadi website kedua yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat Indonesia pada Tahun 2022 setelah *google.com*. *Google.com* memiliki total kunjungan sebanyak 583 M, sedangkan *youtube.com* memiliki total kunjungan sebanyak 241 M.<sup>29</sup>

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT	#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	583M	52.6M	23M 41S	6.06	11	SHOPEE.CO.ID	46.1M	15.4M	23M 09S	4.98
02	YOUTUBE.COM	241M	37.6M	11M 52S	4.85	12	TKOPREDA.COM	42.0M	14.0M	18M 28S	3.77
03	DETIK.COM	119M	21.1M	16M 37S	3.87	13	ZOOM.US	41.6M	13.3M	13M 51S	2.67
04	FACEBOOK.COM	103M	17.4M	20M 35S	6.74	14	INSTAGRAM.COM	38.2M	10.3M	18M 09S	6.35
05	TRIBUNNEWS.COM	102M	21.9M	10M 49S	2.87	15	KIRKCA.COM	32.9M	3.98M	11M 07S	8.74
06	KOMPAS.COM	91.6M	21.6M	22M 26S	2.65	16	BILEY	31.8M	11.4M	10M 09S	1.39
07	BLOGSPOT.COM	83.9M	25.0M	10M 41S	2.20	17	TWITTER.COM	31.2M	7.55M	19M 37S	8.43
08	WIKIPEDIA.ORG	72.0M	20.9M	10M 10S	2.12	18	YAHOO.COM	30.6M	8.17M	17M 47S	3.66
09	GOOGLE.CO.ID	50.3M	13.7M	16M 40S	6.59	19	URUTANI.COM	30.2M	15.2M	5M 21S	2.01
10	BRAINY.CO.ID	46.6M	12.5M	12M 23S	2.79	20	SUARACOM	30.0M	12.2M	6M 14S	1.60

Gambar 2.2: website yang banyak dikunjungi

<sup>28</sup>Hootsuite (We are Social), *Indonesian Digital Report 2022*, Februari 2022. Diakses pada tanggal 20 September 2022 dari situs: <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>.

<sup>29</sup>Hootsuite (We are Social), *Indonesian Digital Report 2022*, Februari 2022. Diakses pada tanggal 20 September 2022 dari situs: <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>.

### 3. Youtube Sebagai Sumber Informasi (Media Pembelajaran)

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>30</sup>

Menurut Hamalik, media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hamalik juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>31</sup>

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang

---

<sup>30</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*... hal. 3.

<sup>31</sup>Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), hal. 12.

dilaksanakan. Menurut Sukarni dalam Wigati, dkk., youtube memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, yaitu:<sup>32</sup>

- a. Potensial, yaitu youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap pendidikan.
- b. Praktis, yaitu youtube mudah digunakan dan dapat digunakan oleh semua kalangan.
- c. Informatif, yaitu memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dan lain sebagainya.
- d. Interaktif, yaitu memfasilitasi untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- e. *Shareable*, yaitu youtube memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring social seperti facebook, twitter dan juga blog/website.
- f. Ekonomis, yaitu gratis untuk semua kalangan.

Selain kelebihan, youtube juga memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran, yaitu:<sup>33</sup>

- a. Koneksi jaringan, karena belum terpasangnya wifi disekolah sehingga menyebabkan video di Youtube tidak dapat disaksiakn secara streaming.

---

<sup>32</sup>Sofyani Wigati, "Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara Untuk Materi Integral di SMA", *Prosiding Seminar Nasional Etnommatnesia*, (Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2018), hal. 811.

<sup>33</sup>Hikmah Rahmasari, "Penggunaan Media Youtube sebagai Solusi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 1 Oktober 2020, hal. 23-41.

- b. Sikap instan, proses pencarian data atau informasi di youtube terkesan mudah sehingga jika tidak dikontrol atau dihimbau akan menimbulkan sikap instan baik bagi siswa maupun bagi guru.
- c. Waktu, terkadang durasi waktu penayangan (proses pembelajaran) tidak sesuai dengan jumlah jam pelajaran, hal ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran seperti tergesa-gesa.
- d. Kualitas Konten dan Video, tidak semua video pada youtube memiliki kualitas yang baik pada saat di upload oleh user. Proses pemilihan, pembuatan sangat mempengaruhi kualitas keduanya.

Kelebihan dan kekurangan merupakan dua sisi yang tak bisa dipisahkankarena kelebihan dan kekurangan merupakan sesuatu yang bersifat subyektif. oleh karena itu, pengguna media harus mampu memilih media mana yang tepat dalam membantu proses pembelajaran. Beberapa factor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran dan pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, modalitas belajar mahasiswa, lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan lain sebagainya.

#### **4. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau

memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Pengembangan media pembelajaran tidak terlepas dari peran teknologi pembelajaran yaitu teori dan praktek dalam kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber belajar. Dalam teknologi pembelajaran hubungan antar kawasan bersifat sinergetik sehingga pengembangan media pembelajaran mobile learning tidak hanya berfokus pada kawasan pengembangan atau cakupan dari kawasan tersebut, namun dapat memberi manfaat dari teori dan praktik dari kawasan yang lain.<sup>34</sup> Dalam pembelajaran, media dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila disampaikan hanya dengan kata-kata ataupun penjelasan di papan tulis sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh dosen atau guru.

##### **5. Alat Permainan Edukatif (APE)**

Adams dalam Solfema berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.<sup>35</sup> Dalam Widayawati, dkk., Indriasih mendefinisikan bahwa alat permainan edukatif adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan

---

<sup>34</sup>Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Androidmata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP", *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol.8, No. 1, Desember 2018, hal. 82.

<sup>35</sup>Solfema, Syafruddin Wahid, dan Alim Harun Pamungkas, "Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan Dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6, No. 2, Oktober 2018, hal. 107-111.



untuk menyelesaikan masalah. Hendayani juga menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>36</sup>

Jadi, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang dan diperuntukkan untuk pendidikan anak usia dini sebagai media belajar dalam memenuhi tugas perkembangannya dengan cara bermain.

#### **a. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE)**

Dalam Cahyani dan Listiana, Khoir membagikan jenis alat permainan edukatif menjadi dua, yaitu:<sup>37</sup>

- 1) Alat permainan tradisional. Alat permainan ini cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak. Permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti social, karena umumnya permainan ini melibatkan dua anak atau lebih. Contohnya seperti: permainan kelereng yang dapat melatih sosialisasi secara langsung dengan lingkungan, dan catur, halma, atau dakon yang dapat mengasah kecerdasan otak anak.
- 2) Alat permainan elektronik atau modern. Selama ini alat permainan modern cenderung seperti pola pendidikan formal anak yang mengharuskan mereka duduk diam dalam kamar berjam-jam, sehingga membuat pola

---

<sup>36</sup>Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, dan Yetti Supriyati, "Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, Agustus 2021, hal. 654-664.

<sup>37</sup>Muammar Qadafi, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Mataram: Sanabil, 2021) hal. 6.

permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak terbiasa dengan egonya sendiri, anak-anak terdorong untuk menjadi anti social. Berbagai model alat permainan ini seperti: video game, computer, Nintendo, maupun tamiya yang merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik.

#### **b. Indikator Alat Permainan Edukatif (APE)**

Menurut Fadlillah dalam Qadafi, alat permainan dapat dikatakan edukatif jika memiliki karakteristik berikut, yaitu:<sup>38</sup>

##### **1. Sesuai Dengan Usia Anak**

Alat permainan edukatif harus dirancang dan diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan perkembangannya. Hal ini perlu diperhatikan karena alat permainan edukatif yang diberikan tanpa memperhatikan usia dan perkembangan anak akan membahayakan bagi anak atau tidak dapat digunakan secara maksimal. Selain itu, kesesuaian alat permainan edukatif dengan usia dimaksudkan untuk memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.

##### **2. Membantu Merangsang Tumbuh Kembang Anak**

Ciri utama sebuah alat permainan dikatakan edukatif yaitu apabila dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal karena tujuan utama dibuatnya alat permainan edukatif adalah untuk memudahkan guru atau orang tua dan orang-orang dewasa lainnya dalam menstimulasi perkembangan anak serta dijadikan sarana untuk bermain sambil belajar.

---

<sup>38</sup>*Ibid*, hal. 12-13.

### 3. Menarik dan Bervariasi

Anak usia dini sangat menyukai benda-benda yang menarik dan beragam bentuk maupun warnanya. Apabila alat permainan edukatif dibuat dengan bentuk dan warna yang menarik serta bervariasi, tentu saja anak akan merasa bersemangat dan tertarik untuk terus memainkannya. Sebaliknya apabila bentuk dan warnanya tidak menarik atau monoton, anak tidak akan mendekati bahkan akan membuang alat permainan tersebut.

### 4. Memiliki Banyak Kegunaan

Alat permainan edukatif harus memiliki banyak kegunaan, seperti dapat dimainkan dengan berbagai cara atau model dan berguna untuk mengembangkan banyak aspek perkembangan. Prinsip multiguna ini dapat mengurangi kebosanan anak saat bermain dan tentu saja dapat menghemat pembiayaan karena satu alat permainan edukatif dapat mengembangkan banyak aspek.

### 5. Aman Digunakan

Ciri edukatif juga dapat dilihat dari faktor keamanan sebuah alat permainan, apalagi anak usia dini merupakan kelompok yang sangat rentan dan masih membutuhkan bantuan, pengawasan, dan bimbingan orang dewasa. Pada kelompok usia tertentu, anak belum mampu membedakan alat permainan yang aman digunakan. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif harus memenuhi unsur keamanan saat digunakan untuk bermain.

## 6. Bentuk Sederhana

Alat permainan edukatif hendaknya sederhana dari sisi bentuk dan cara memainkannya, tidak rumit saat dibuat dan membimbugkan saat dimainkan. Hal ini dikarenakan cara berpikir anak yang masih sangat sederhana. Apabila alat permainan dibuat dengan bentuk yang rumit, anak akan mudah menyerah dan putus asa, sehingga tujuan anda untuk mengembangkan aspek perkembangan dengan media alat permainan edukatif tidak akan tercapai.

Dalam merancang atau membuat APE dengan memanfaatkan bahan bekas atau bahan yang ada di lingkungan, perlu memperhatikan segi keamanan dan keselamatan. Hal-hal yang biasanya menjadi pertimbangan keamanan dan keselamatan ketika membuat APE sendiri adalah jenis bahan yang digunakan (seperti tidak kasar, tidak runcing, tidak tajam, tidak menggunakan cat berbau beracun, kokoh dan awet atau tidak mudah rusak), menstimulasi aspek aspek perkembangan peserta didik, dan mudah disimpan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah paradigma dalam penelitian yang memandang kebenaran sebagai sesuatu yang tunggal, objektif, universal dan dapat diverifikasi.<sup>39</sup> Menurut Creswell dalam Adi Kusumastuti, dkk., metode penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.<sup>40</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan regresi linear sederhana untuk menguji apakah media video youtube (variabel X) berpengaruh terhadap pengembangan Alat Permainan Edukatif (variabel Y).

#### **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti memperoleh data yang dibutuhkan. Penelitian ini berlokasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang beralamat di Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh dengan kode pos 23111, yang dapat dihubungi melalui No. Telp. 0651-7551423. Alasan Penulis memilih lokasi penelitian ini karena pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini terdapat mahasiswa prodi tersebut yang

---

<sup>39</sup>Purwanto, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hal. 164

<sup>40</sup>Adi Kusumastuti, Ahmad Mustamil, dan Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublis, 2020), hal. 2.

memanfaatkan media video youtube dalam mengembangkan APE. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023.

### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara sebelum melakukan penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan dan logika berfikir belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan analisis data.<sup>41</sup> Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>42</sup> Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- $H_a$  : Media video youtube berpengaruh terhadap pengembangan APE.
- $H_0$  : Media video youtube tidak berpengaruh terhadap pengembangan APE

Hipotesis statistiknya adalah:

- $H_a$  :  $p \neq 0$ , menunjukkan adanya pengaruh
- $H_0$  :  $p = 0$ , menunjukkan tidak adanya pengaruh<sup>43</sup>

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Hadjar dalam Purwanto, populasi merupakan kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama.<sup>44</sup> Adapun yang menjadi

---

<sup>41</sup>Asep Saepul Hamdi dan E. Baharudin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hal 36.

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal.63.

<sup>43</sup>Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 81.

populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa PIAUD UIN Ar-Raniry angkatan 2018 dan 2019. Berdasarkan data yang diperoleh dari portal akademik UIN Ar-Raniry, jumlah mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 yang masih aktif kuliah adalah 212 mahasiswa yang terdiri dari 123 mahasiswa angkatan 2018 dan 89 mahasiswa angkatan 2019.<sup>45</sup>

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi.<sup>46</sup> Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik non probability sampling, yaitu setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama sebagai sampel.<sup>47</sup> Teknik non probability yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling merupakan penetapan sampel secara sengaja oleh peneliti dengan menentukan kriteria tertentu.<sup>48</sup> Dengan demikian, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa PIAUD UIN Ar-Raniry angkatan 2018 dan 2019. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui youtube.
2. Pernah menggunakan media video youtube sebagai sumber informasi dalam mengembangkan APE.
3. Bersedia menjadi informan penelitian.

---

<sup>44</sup>Purwanto, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, hal. 241.

<sup>45</sup>siakad.ar-raniry.ac.id, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Diakses pada tanggal 13 Desember 2022 dari situs: <https://siakad.ar-raniry.ac.id/prodi/detail/86233>.

<sup>46</sup>Asep Hermawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hal. 145.

<sup>47</sup>Suryani dan Hendriyadi, *Metode Riset Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*. Ed. 1, (Jakarta: Kencana, 2015), hal. 201.

<sup>48</sup>Sanafiah Faisal, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 67.

Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

$n$  = Ukuran sampel yang dicari

$N$  = Ukuran Populasi

$E$  =Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan 10%.

Jumlah sampel dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

$$n = \frac{212}{1 + 212(0,1)^2}$$

$$n = \frac{212}{1 + 212(0,01)}$$

$$n = \frac{212}{1 + 2,12}$$

$$n = \frac{212}{3,12}$$

$$n = 67,94$$

Berdasarkan rumus Slovin di atas, dari jumlah populasi 212 Mahasiswa PIAUD UIN Ar-Raniry diperoleh jumlah sampel sebanyak 67,94 atau dibulatkan menjadi 68 mahasiswa.



## E. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.<sup>49</sup> Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk, yaitu validitas yang dibangun berdasarkan teori, atau sesuai dengan aspek-aspek yang ada dalam definisi.<sup>50</sup> Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji coba secara empirik menggunakan korelasi dengan bantuan fasilitas komputer program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 23 for windows. Peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* Pearson, yaitu:<sup>51</sup>

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka indeks Korelasi “r” product Moment

N = *Number of Cases* (banyaknya Responden)

$\Sigma XY$  = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\Sigma X$  = jumlah seluruh skor X

$\Sigma Y$  = jumlah seluruh skor Y

---

<sup>49</sup>Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 17.

<sup>50</sup>Abdul Hakim, *Analisis Data Kuantitatif*, (Malang: Empatdua Media, 2021), hal. 24.

<sup>51</sup>Puguh Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi Dan Praktis*, (Jakarta: Indeks, 2009), hal. 109.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:<sup>52</sup>

- 1) Apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir atau variabel tersebut valid.
- 2) Apabila nilai  $r_{hasil}$  negative dan  $r_{hasil} < r_{tabel}$ , ataupun  $r_{hasil}$  negative dan  $r_{hasil} > r_{tabel}$  maka butir atau variabel tersebut tidak valid.

Langkah uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 15 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel tapi termasuk dalam populasi, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat valid suatu instrument (angket penelitian).

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan memperoleh jawaban yang relatif sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah. Suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila diperoleh hasil yang tetap sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah yang dilakukan pada waktu yang berbeda.<sup>53</sup> Uji reliabilitas menggunakan teknik rumus Alpha Chronbach dibantu fasilitas komputer program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 23 for windows*. Berikut rumus Alpha Chronbach:

$$\alpha = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^{2t}}{\sigma^{2t}} \right]$$

Keterangan :

$\alpha$  = Koefisien *alpha cronbach*

---

<sup>52</sup>Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Ed. 1, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 28.

<sup>53</sup>Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2010), hal. 302.

$k$  = Butir Pertanyaan Valid

$\Sigma \sigma^{2t}$  = Jumlah varians butir pertanyaan yang valid

$\sigma^{2t}$  = Varians total

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:<sup>54</sup>

- 1) Apabila  $r_{alpha}$  positif dan  $r_{alpha} > r_{tabel}$  maka butir atau variabel tersebut reliable.
- 2) Apabila  $r_{alpha}$  negatif dan  $r_{alpha} < r_{tabel}$  ataupun  $r_{alpha \text{ negative}} > r_{tabel}$  maka butir atau variabel tersebut tidak reliable.

Langkah uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 9 responden yang sama dengan uji validitas, namun dilakukan di waktu yang berbeda.

#### **F. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Menurut Ghozali dalam Jusmansyah, uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol sampai satu (0-1). Semakin mendekati nol, semakin kecil pengaruh variabel variabel independen. Jika koefisien determinasi mendekati satu, maka variabel independen (X)

---

<sup>54</sup>Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*....., hal. 29.

memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Y).<sup>55</sup>

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.<sup>56</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>57</sup> Angket atau kuesioner dapat juga diartikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab sebagai data untuk memperoleh informasi dari responden. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban harus dijawab.

**Tabel 3.1: Indikator Instrumen Penelitian**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Media video youtube	Aspek tampilan	1	1
		Aspek isi dan materi	2	1
		Aspek kemanfaatan	3	1

<sup>55</sup>Muhammad Jusmansyah, "Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Total Assets Turn Over, Dan Return On Equity Terhadap Harga Saham," *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, Vol. 9, No. 2 Oktober 2022, hal. 179-198.

<sup>56</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 104.

<sup>57</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Dan R&D*, Ed. 3, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal.142 .

		Aspek bahasa	4	1
2	Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE)	Sesuai dengan usia anak	5	1
		Membantu merangsang tumbuh kembang anak	6	1
		Menarik dan bervariasi	7	1
		Memiliki banyak kegunaan	8	1
		Aman digunakan	9	1
		Bentuk sederhana	10	1

Angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket berbentuk skala dengan jenis skala Likert untuk mengukur sikap. Skala Likert meminta kepada responden untuk menjawab suatu pertanyaan dengan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Masing-masing jawaban memiliki skor atau nilai.<sup>58</sup>

**Tabel 3.2: Skala Penilaian Jawaban Angket**

Alternative Jawaban	Bobot Nilai
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

## 2. Wawancara

<sup>58</sup>Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 45.

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara langsung.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur (*structure interview*). Wawancara terstruktur dilakukan secara terencana, runtut dan dari awal sudah diketahui informasi apa yang akan digali.<sup>60</sup> Dalam wawancara terstruktur ini, pewawancara sudah memiliki sederetan daftar pertanyaan tertulis yang digunakan sebagai panduan. Perkembangan teknologi menyebabkan wawancara tidak perlu dilakukan tatap muka secara langsung di tempat yang sama. Oleh karena itu, pewawancara melakukan wawancara melalui social media whatsapp dengan narasumber, yaitu Dosen Mata Kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif.

#### **H. Analisis Data**

Teknik analisis merupakan suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara atau rumus tertentu, Pengolahan data bertujuan mengubah data yang lebih halus sehingga memberi arah untuk mengkaji lebih lanjut.<sup>61</sup> Adapun dalam penelitian ini menggunakan analisis sebagai berikut:

##### **1. Analisis Regresi**

Tujuan analisis regresi adalah untuk mengetahui pengaruh (hubungan) variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen). Artinya,

---

<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Dan R&D.....*, hal. 140.

<sup>60</sup>Zainal Mustafa, *mengurai variable hingga instrumentasi*, (Yogyakarta: graha ilmu, 2013), hal. 97.

<sup>61</sup>Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Public Serta Ilmu-Ilmu Social Lainnya*, Ed. 1, (Surabaya: Kencana, 2010), hal. 175-178.

variabel terikat merupakan fungsi dari variabel bebas, sehingga estimasi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat diamati dari besar kecilnya koefisien regresi (koefisien arah) dari regresi tersebut.<sup>62</sup> Secara linear, hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dapat diekspresikan dalam sebuah model linear sederhana berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

$Y$  = variabel  $Y$

$X$  = variabel  $X$

$a$  = konstanta

$b$  = koefisien regresi

Data yang dihasilkan dari angket penelitian ini diolah dengan menghitung jumlah frekuensi jawaban dari masing-masing responden. Lalu dijumlahkan persentasinya berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden.

---

<sup>62</sup>Puguh Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi Dan Praktis.....*, hal. 134.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Kegiatan Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Oleh Mahasiswa Prodi PIAUD

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu kegiatan penting yang dilakukan oleh Mahasiswa Prodi PIAUD. Selain itu, terdapat juga mata kuliah wajib yaitu Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) yang keseleruhannya membahas tentang pengembangan APE. Dalam mengembangkan APE, mahasiswa tidak hanya membuat APE jenis baru yang bisa dimainkan oleh anak usia dini, tetapi juga memperbaiki APE lama dengan mengubah bentuk atau warna sehingga bisa dimainkan ulang. Jenis APE yang dikembangkan oleh Mahasiswa PIAUD angkatan 2018 dan 2019 yaitu APE batok kelapa, APE huruf hijaiyah, dan APE lainnya yang dibuat dari bahan bekas.<sup>63</sup>

#### B. Hasil Penelitian

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji sejauh mana alat pengukur dapat mengukur apa yang ingin diukur. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 15 responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka pertanyaan tersebut valid.

---

<sup>63</sup>Zikra, Dosen Mata Kuliah Pengembangan APE, *Wawancara*, Media Whatsapp, 21 Juli 2023



Untuk  $df = 15 - 2 = 13$ ;  $\alpha = 0,05$  atau 5%, memperoleh  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,514. Adapun perolehan hasil pengujian validitas untuk setiap variabel akan dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 4.1: Hasil Uji Validitas**

No.	Item	Variabel	Koefesien Koelasi ( $r_{\text{hitung}}$ )	Nilai Kritis 5% ( $r_{\text{tabel}}$ )	Keterangan
1	X.1	Variabel Independen (X)	0,778	0,514	Valid
2	X.2		0,976	0,514	Valid
3	X.3		0,894	0,514	Valid
4	X.4		0,976	0,514	Valid
5	Y.1	Variabel Dependen (Y)	0,522	0,514	Valid
6	Y.2		0,738	0,514	Valid
7	Y.3		0,858	0,514	Valid
8	Y.4		0,888	0,514	Valid
9	Y.5		0,848	0,514	Valid
10	Y.6		0,882	0,514	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dibuktikan bahwa  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ .

Dengan demikian, pernyataan untuk variabel X dan Y dapat dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas baru dapat dilakukan setelah semua pernyataan telah valid.

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan bisa dipercaya. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 9 responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$  atau  $r_{\text{alpha}} > r_{\text{tabel}}$ ,

maka dapat dinyatakan bahwa pernyataan tersebut reliabel. Untuk  $df = 9-2 = 7$ ;  $\alpha = 0,05$  atau 5%, memperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,66. Berikut hasil pengujian reliabilitas untuk setiap variabel.

**Tabel 4.2: Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Jumlah Item Pernyataan	<i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai Kritis <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Variabel Independen (X)	4	0,822	0,60	Reliabel
Variabel Dependen (Y)	6	0,957	0,60	Reliabel

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* variabel X dan Y lebih besar dari 0,60. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setiap item pernyataan reliabel dan bisa digunakan untuk penelitian.

### 3. Pengujian Regresi Linear Sederhana

Tujuan dari pengujian regresi adalah untuk mengetahui bagaimana menghitung suatu perkiraan atau persamaan regresi yang akan menjelaskan pengaruh antar dua variabel. Untuk mengumpulkan data, peneliti menyebarkan angket kepada 68 responden melalui grup whatsapp dan whatsapp pribadi. Persamaan regresi linear sederhana dapat dibentuk sebagai berikut:

**Table 4.3: Pengujian Regresi Linear Sederhana**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8.868	2.199		4.033	.000
Media Video Youtube	.794	.169	.501	4.709	.000

a. Dependent Variable: Pengembangan APE

$$Y = a + bX$$

$$Y = 8,868 + 0,794X$$

Keterangan tabel:

1. Konstanta mempunyai nilai sebesar 8,868 yang artinya apabila variabel media video youtube konstan maka pengembangan APE sebesar 8,868.
2. Media video youtube (X) sebesar 0,794 yang artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan pengembangan APE sebesar 0,794.

#### 4. Pengujian Hipotesis

Pembuktian hipotesis yang dilakukan melalui perbandingan nilai signifikan dengan taraf kesalahan 5%, adalah:

1. Jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat hubungan secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

2. Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang artinya tidak memiliki hubungan secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

**Tabel 4.4: Pembuktian Hipotesis**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	42.882	1	42.882	22.175	.000 <sup>b</sup>
	Residual	127.632	66	1.934		
	Total	170.515	67			

a. Dependent Variable: Pengembangan APE

b. Predictors: (Constant), Media Video Youtube

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $0,00 < 0,05$  ( $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak) artinya variabel media video youtube mempunyai hubungan yang signifikan terhadap pengembangan APE.

### 5. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol sampai satu.

**Tabel 4.5: Hasil Uji Koefisien Determinasi**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.501 <sup>a</sup>	.251	.240	1.39062

a. Predictors: (Constant), Media Video Youtube

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) sebesar 0,501. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,251. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh variabel X (Media Video Youtube) terhadap variabel Y (Pengembangan APE) adalah 25,1%, sedangkan sisanya 74,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan angket pernyataan bersifat valid dan reliabel karena semuanya mempunyai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 dimana terlihat jelas bahwa hasil validitas variabel X dan Y semuanya dinyatakan valid. Selanjutnya, untuk hasil reliabilitas, dapat dilihat pada table 4.2 dimana variabel X dan Y memiliki nilai *Conbrach's Alpha* sebesar 0,653 dan 0,705, yaitu lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel yang di uji dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil uji regresi linear, diperoleh nilai konstanta 8,868 dan koefisien regresi 0,794. Konstanta mempunyai nilai sebesar 8,868 yang artinya apabila variabel media video youtube konstan maka pengembangan APE sebesar 8,868. Media video youtube (X) sebesar 0,794 yang artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan pengembangan APE sebesar 0,794. Uji signifikansi menunjukkan angka  $0,000 < 0,05$  berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti uraikan pada table 4.4.

Dengan melihat pembuktian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa media video youtube (variabel X) berpengaruh terhadap pengembangan APE (variabel Y) bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry. Hal ini sesuai dengan

hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Zikra selaku Dosen Mata Kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif pada mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 yang menyatakan bahwa:<sup>64</sup>

“Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat oleh Mahasiswa PIAUD angkatan 2018 dan 2019 sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena stimulus dalam mengembangkan APE diarahkan sesuai dengan 6 aspek anak usia dini (sesuai dengan usia anak, membantu merangsang tumbuh kembang anak, menarik dan bervariasi, memiliki banyak kegunaan, aman digunakan, bentuknya sederhana), dan APE yang dikembangkan oleh mahasiswa aman untuk anak usia dini, karena terbuat dari bahan bekas yang aman diproduksi dan dimainkan. Bahkan APE yang dibuat oleh mahasiswa sudah sampai pada tahap mengembangkan kreatifitas anak usia dini bukan hanya 6 aspek anak usia dini.”

---

<sup>64</sup>Zikra, Dosen Mata Kuliah Pengembangan APE, *Wawancara*, Media Whatsapp, 21 Juli 2023

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil pembuktian hipotesis menunjukkan nilai 0,00 yaitu lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara media video youtube dengan pengembangan APE bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry. Hubungan data kolerasi (r) diperoleh nilai 0,501, dari output tersebut dihasilkan nilai uji koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,251 yang berarti bahwa pengaruh variabel X (Media Video Youtube) terhadap variabel Y (Pengembangan APE) adalah 25,1%, sedangkan sisanya 74,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

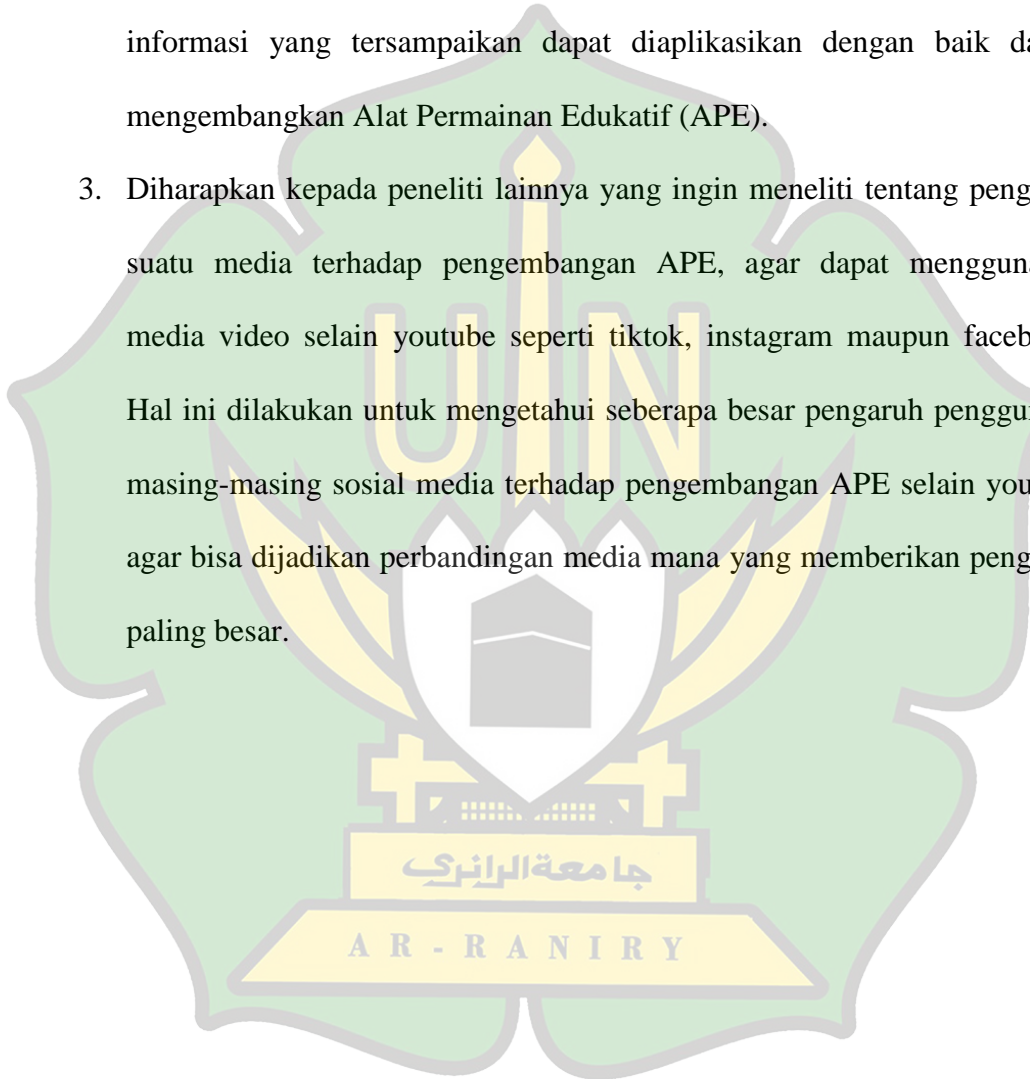
#### **B. Saran**

Berikut beberapa saran yang bisa peneliti berikan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, yaitu:

1. Diharapkan bagi petugas perpustakaan untuk dapat meningkatkan kualitas layanan perpustakaan, seperti menyediakan informasi mengenai pengembangan APE tidak hanya dalam bentuk cetak, tapi juga dalam bentuk audio visual. Dalam hal ini, perpustakaan bisa menambahkan *link* konten-konten video youtube mengenai pengembangan APE yang bisa memudahkan mahasiswa menemukan informasi yang dibutuhkan yang

bisa diakses melalui fasilitas Komputer perpustakaan maupun *smartphone* pribadi.

2. Diharapkan kepada *content creator* (youtuber) agar trus bisa membagikan konten-konten yang bermanfaat dengan penjelasan yang menarik sehingga informasi yang tersampaikan dapat diaplikasikan dengan baik dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE).
3. Diharapkan kepada peneliti lainnya yang ingin meneliti tentang pengaruh suatu media terhadap pengembangan APE, agar dapat menggunakan media video selain youtube seperti tiktok, instagram maupun facebook. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan masing-masing sosial media terhadap pengembangan APE selain youtube agar bisa dijadikan perbandingan media mana yang memberikan pengaruh paling besar.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hakim, *Analisis Data Kuantitatif*, (Malang: Empatdua Media, 2021)
- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)
- Adi Kusumastuti, Ahmad Mustamil, dan Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublis, 2020)
- Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Ed. 1, (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Andang Ismail, *Alat Peraga dan APE*, (Yogyakarta: Shibyan, 2012), hal. 9.
- Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)
- Asep Hermawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, (Jakarta: Grasindo, 2005)
- Asep Saepul Hamdi dan E. Baharudin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2014)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)
- Brad dan Debra Scheep, *How to Make Money with YouTube*, (New York: McGraw Hill Education, 2009),  
<https://www.goodreads.com/en/book/show/3779627>
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Public Serta Ilmu-Ilmu Social Lainnya*, Ed. 1, (Surabaya: Kencana, 2010)

Dido Mahendra, *Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.

Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, dan Dita Yulinar, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah”, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah, 2020).

Erik Fahron Setiadi, dkk., “Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial,” *Journal of Civic Education*, Vol. 2, No. 4, 2019.

Fransiska Timoria Samosir, dkk., “Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa”, *Record and Library Journal*, Vol. 4, No. 2, 2018.

Herli Oktiana, *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Smp Negeri 20 Kota Bengkulu*, Skripsi, IAIN Bengkulu, 2021.

Hikmah Rahmasari, “Penggunaan Media Youtube sebagai Solusi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 1 Oktober 2020.

Hootsuite (We are Social), *Indonesian Digital Report 2022*, Februari 2022.

Diakses pada tanggal 20 September 2022 dari situs:  
<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>.

- Ika Krismayani, “Mewujudkan Fungsi Perpustakaan di Daerah”, *Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, Vol. 2, No. 2, 2018.
- Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, dan Yetti Supriyati, “Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, Agustus 2021.
- Julian Nur Afifur Rohman dan Jazimatul Husna, “Situs Youtube Sebagai Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi: Sebuah Survei Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2013-2015” *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 6, No. 1, Januari 2017.
- Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2010)
- Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
- Muammar Qadafi, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Mataram: Sanabil, 2021)
- Muhammad Jusmansyah, “Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Total Assets Turn Over, Dan Return On Equity Terhadap Harga Saham,” *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, Vol. 9, No. 2 Oktober 2022
- Munasiatul Ifadah, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun*, Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020.

Nurkamelia Mukhtar, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini,” *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 4, No. 2 Juli 2018.

Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Androidmata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP”, *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol.8, No. 1, Desember 2018.

Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989)

Puguh Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi Dan Praktis*, (Jakarta: Indeks, 2009)

Purwanto, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)

Rayhan Musa Novian dan Novianti Harahap, “Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Dimasa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Batam”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 7, No. 1, April 2022.

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2022*, Lembaran Negara tahun 2022 No. 18, Tambahan Lembaran Negara No. 6793.

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007*, Lembaran Negara tahun 2007 No. 43, Tambahan Lembaran Negara No. 4774.

Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2015)

- Rudi Dian Arifin, *Pengertian YouTube, Sejarah, Fitur, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan*, Maret 2022. Diakses 24 September 2022 dari situs: <https://dianisa.com/pengertian-youtube/>.
- Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raya Grafindo Persada, 1996)
- Sanafiah Faisal, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Shoffan Shoffa, dkk., *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021)
- siakad.ar-raniry.ac.id, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Diakses pada tanggal 13 Desember 2022 dari situs: <https://siakad.ar-raniry.ac.id/prodi/detail/86233>.
- Sofyani Wigati, “Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara Untuk Materi Integral di SMA”, *Prosiding Seminar Nasional Etnommatnesia*, (Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2018).
- Solfema, Syafruddin Wahid, dan Alim Harun Pamungkas, “Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan Dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6, No. 2, Oktober 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Dan R&D*, Ed. 3, (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017)

Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal.63.

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.57.

Suryani dan Hendriyadi, *Metode Riset Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*. Ed. 1, (Jakarta: Kencana, 2015), hal. 201.

Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, (Bandung: Alfabeta, 2012)

Wiji Suwarno, *Ilmu Perpustakaan dan Kode Etik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)


Zainal Mustafa, *mengurai variable hingga instrumentasi*, (Yogyakarta: graha ilmu, 2013)

Zikra, Dosen Mata Kuliah Pengembangan APE, *Wawancara*, Media Whatsapp, 21 Juli 2023



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi (SK)

  
**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: 1177/Un.08/FAH/KP.004/08/2022**

**TENTANG**

**PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut;  
b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh ;  
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

**MEMUTUSKAN**


**Menetapkan** : **SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH TENTANG PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH.**

**Kesatu** : Menunjuk saudara :  
1). Ruslan, M.LIS. (Pembimbing Pertama)  
2). Asnawi, M.IP. (Pembimbing kedua)

Untuk membimbing Skripsi mahasiswa  
**Nama** : Nurliza  
**Nim** : 180503148  
**Prodi** : Ilmu Perpustakaan (IP)  
**Judul** : Pengaruh Media Video Youtube terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry Banda Aceh

**Kedua** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh  
Pada Tanggal 5 Agustus 2022

Dekan,  
  
Fauzi

**Tembusan :**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
3. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;  
4. Yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
5. Arsip

## Lampiran 2 : Lembar Koesioner (Angket Penelitian) Untuk Mahasiswa

### PERNYATAAN ANGKET

Assalamualaikum teman-teman, saya Nurliza, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry. Saya sedang melakukan penelitian dalam menyelesaikan Skripsi sebagai syarat kelulusan. Penelitian yang saya angkat berjudul "Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry". Saya harap teman-teman dapat meluangkan waktunya untuk mengisi formulir pertanyaan yang saya lampirkan dengan jujur. Jangan khawatir privasi jawaban teman-teman akan tetap terjaga. Jika memungkinkan harap mengisi formulir ini dengan gmail Uin Ar-raniry Banda Aceh. Terima kasih...

#### Syarat pengisian:

1. Mahasiswa PIAUD UIN Ar-Raniry angkatan 2018 dan 2019
2. Mampu mengoperasikan youtube.
3. Pernah menggunakan media video youtube sebagai sumber informasi dalam mengembangkan APE.

#### Identitas Responden:

1. Nama
2. NIM
3. E-mail



4. Jurusan/prodi

5. Tahun angkatan

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Alternative jawaban			
				SS	S	TS	STS
1	Media video	Aspek tampilan	Video yang ditampilkan di youtube memiliki kualitas gambar dan suara yang jernih sehingga informasi tersampaikan dengan baik dan menciptakan suasana belajar yang menarik.				
		Aspek Isi dan Materi	Isi dan materi dalam video di youtube disampaikan secara urut dan tertata rapi, mulai dari pengenalan materi, penyampaian alat dan bahan, cara pengerjaan dan hasil jadi.				
		Aspek kemanfaatan	Youtube sebagai penyedia informasi berbasis video memberikan manfaat pada saya untuk terampil dalam menggunakannya sehingga dapat				

			mempermudah proses pembelajaran.				
		Aspek bahasa	Video pembelajaran di youtube menggunakan bahasa yang bersifat komunikatif sehingga mudah dipahami.				
2	Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE)	Sesuai dengan usia anak	Alat permainan edukatif yang saya rancang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.				
		Membantu merangsang tumbuh kembang anak	Alat permainan edukatif yang saya rancang dapat memudahkan guru atau orang tua dan orang-orang dewasa lainnya dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak serta dapat dijadikan sarana untuk bermain sambil belajar.				
		Menarik dan bervariasi	Alat permainan edukatif yang saya rancang memiliki bentuk dan warna yang menarik serta bervariasi sehingga bisa membuat anak merasa				

			bersemangat dan tertarik untuk terus memainkannya.				
		Memiliki banyak kegunaan	Alat permainan edukatif yang saya rancang dapat dimainkan dengan berbagai cara atau model sehingga dapat mengurangi kebosanan anak saat bermain.				
		Aman digunakan	Alat permainan edukatif yang saya rancang memenuhi unsur keamanan saat digunakan untuk bermain oleh anak.				
		Bentuk sederhana	Alat permainan edukatif yang saya rancang bersifat sederhana sehingga tidak bingung saat dimainkan oleh anak dan tidak rumit saat dibuat.				

### Lampiran 3 : Lembar Pertanyaan Penelitian Untuk Dosen

1. Dalam mengembangkan APE, mahasiswa PIAUD menggunakan youtube sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan APE. Menurut ibu, apakah APE yang dikembangkan oleh mahasiswa angkatan 18 dan 19 sudah dapat dikatakan edukatif? yaitu:

- Apakah APE yang dibuat sudah sesuai dengan usia anak?;
- Apakah APE yang dibuat dapat membantu merangsang tumbuh kembang anak?;
- Apakah APE yang dibuat menarik dan bervariasi?;
- Apakah APE yang dibuat memiliki banyak kegunaan sehingga bisa dimainkan dengan berbagai cara? ;
- Apakah APE yang dibuat aman digunakan?;
- Apakah APE yang dibuat bentuknya sederhana sehingga memudahkan anak saat bermain?

2. Jenis APE apa saja yang pernah dikembangkan oleh mahasiswa PIAUD angkatan 18 dan 19?

## Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Hasil Uji Validitas Variabel X:

**Correlations**

		X.1	X.2	X.3	X.4	SCORE
X.1	Pearson Correlation	1	.667**	.491	.667**	.778**
	Sig. (1-tailed)		.003	.032	.003	.000
	N	15	15	15	15	15
X.2	Pearson Correlation	.667**	1	.873**	1.000**	.976**
	Sig. (1-tailed)	.003		.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15
X.3	Pearson Correlation	.491	.873**	1	.873**	.894**
	Sig. (1-tailed)	.032	.000		.000	.000
	N	15	15	15	15	15
X.4	Pearson Correlation	.667**	1.000**	.873**	1	.976**
	Sig. (1-tailed)	.003	.000	.000		.000
	N	15	15	15	15	15
SCORE	Pearson Correlation	.778**	.976**	.894**	.976**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	15	15	15	15	15

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Hasil Uji Validitas Variabel Y:

**Correlations**

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	SCORE
Y.1	Pearson Correlation	1	.094	.231	.433	.533	.316	.522
	Sig. (1-tailed)		.369	.203	.053	.020	.125	.023
	N	15	15	15	15	15	15	15
Y.2	Pearson Correlation	.094	1	.612**	.491	.564	.747**	.738**
	Sig. (1-tailed)	.369		.008	.032	.014	.001	.001
	N	15	15	15	15	15	15	15

Y.3	Pearson Correlation	.231	.612**	1	.802**	.592*	.732**	.858**
	Sig. (1-tailed)	.203	.008		.000	.010	.001	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15
Y.4	Pearson Correlation	.433	.491	.802**	1	.739**	.685**	.888**
	Sig. (1-tailed)	.053	.032	.000		.001	.002	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15
Y.5	Pearson Correlation	.533	.564	.592	.739**	1	.674**	.848**
	Sig. (1-tailed)	.020	.014	.010	.001		.003	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15
Y.6	Pearson Correlation	.316	.747	.732	.685	.674	1	.882
	Sig. (1-tailed)	.125	.001	.001	.002	.003		.000
	N	15	15	15	15	15	15	15
SCORE	Pearson Correlation	.522	.738	.858	.888	.848	.882	1
	Sig. (1-tailed)	.023	.001	.000	.000	.000	.000	
	N	15	15	15	15	15	15	15

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

## Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Hasil Uji Realibilitas Variabel X:

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	9	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	9	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items

.822	4
------	---

Hasil Uji Realibilitas Variabel Y:

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	9	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	9	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	6

**Lampiran 6 : Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian X dan Y**

Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian Variabel X (Media Video Youtube)

No.	Media Video Youtube (X)				Total
	X.1	X.2	X.3	X.4	
1	3	3	3	3	12
2	3	3	3	3	12
3	3	3	3	4	13
4	4	3	3	3	13
5	3	4	4	3	14
6	3	3	3	3	12
7	3	3	3	3	12
8	3	4	4	3	14
9	3	3	4	3	13

10	3	4	3	3	13
11	4	4	3	3	14
12	4	3	3	4	14
13	3	3	3	4	13
14	4	3	3	3	13
15	3	4	3	3	13
16	3	3	4	3	13
17	3	3	3	4	13
18	4	3	4	4	15
19	3	4	3	3	13
20	3	3	4	3	13
21	3	3	4	3	13
22	3	3	3	3	12
23	4	3	3	3	13
24	3	3	3	3	12
25	3	4	4	3	14
26	3	3	3	3	12
27	3	3	3	3	12
28	4	3	3	3	13
29	3	4	3	3	13
30	3	3	4	4	14
31	3	3	3	3	12
32	3	3	3	3	12
33	3	3	3	3	12
34	4	3	4	3	14
35	3	3	3	3	12
36	3	3	4	4	14
37	3	3	3	3	12
38	4	4	3	3	14
39	3	3	3	3	12



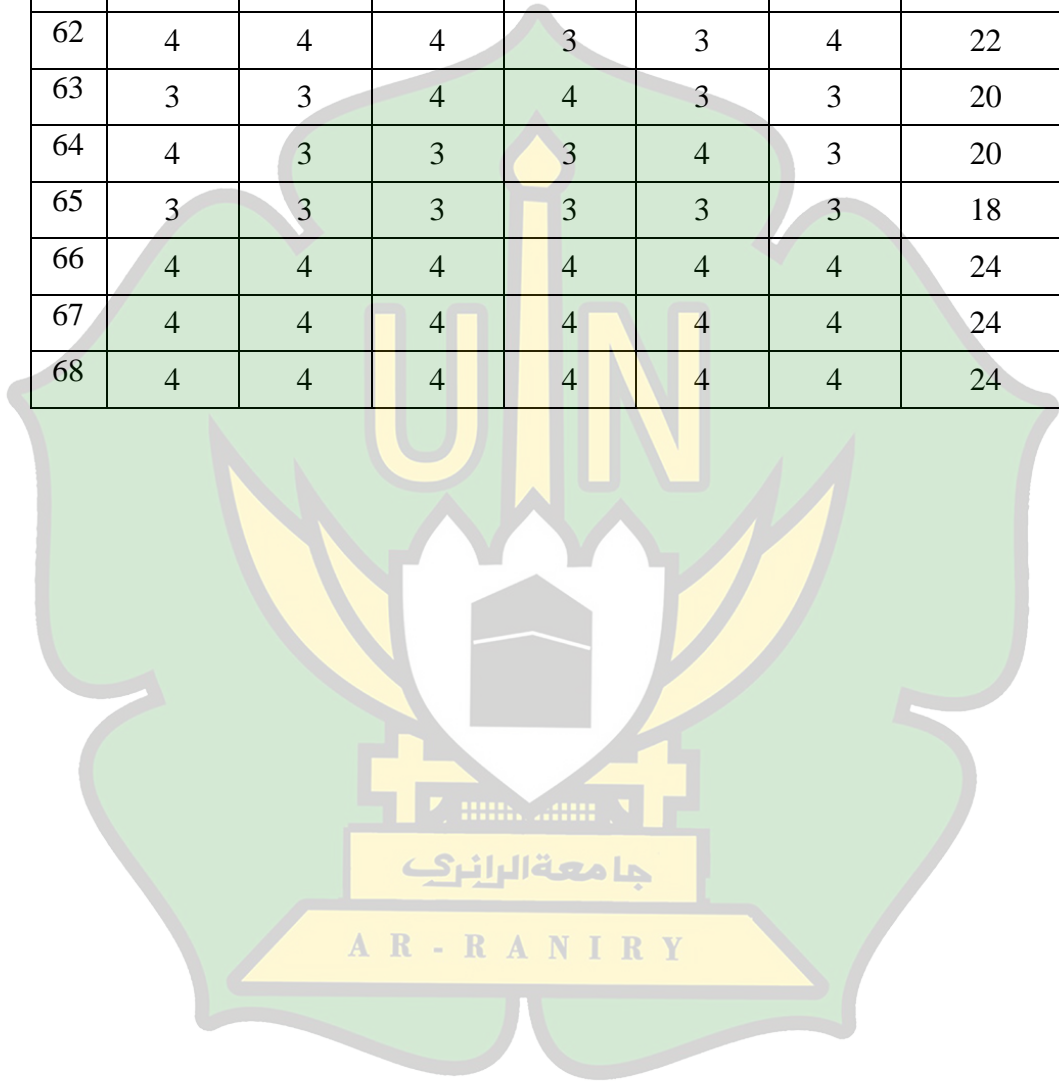
40	4	4	3	3	14
41	3	3	3	3	12
42	3	3	3	3	12
43	3	3	3	3	12
44	3	3	4	3	13
45	3	3	3	3	12
46	3	3	4	3	13
47	4	4	3	3	14
48	3	3	4	3	13
49	2	3	3	3	11
50	3	3	4	4	14
51	3	3	3	3	12
52	3	3	3	3	12
53	4	4	3	3	14
54	3	4	4	3	14
55	3	3	3	3	12
56	4	3	4	3	14
57	3	3	4	3	13
58	4	3	3	3	13
59	3	4	4	3	14
60	4	3	3	3	13
61	3	4	4	4	14
62	4	3	3	4	14
63	3	3	3	3	12
64	3	3	4	3	13
65	3	3	3	3	12
66	4	4	4	4	16
67	3	3	3	3	12
68	4	4	4	4	16

Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian Variabel Y (Pengembangan APE)

No.	Pengembangan APE (Y)						Total
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	
1	3	3	3	3	3	3	18
2	3	3	3	3	3	3	18
3	3	4	3	3	3	3	19
4	3	4	3	3	3	3	19
5	3	3	3	3	3	3	18
6	3	3	3	3	3	3	18
7	3	3	3	3	3	3	18
8	4	4	3	3	3	3	20
9	3	4	3	3	3	2	18
10	3	3	4	4	3	3	20
11	3	3	3	3	3	2	17
12	3	4	4	3	3	3	20
13	4	4	3	3	3	3	20
14	3	4	3	3	3	3	19
15	4	3	3	4	4	3	21
16	3	3	3	4	4	3	20
17	4	3	4	3	3	3	20
18	4	3	3	4	4	3	21
19	3	3	3	3	3	3	18
20	4	3	3	2	3	3	18
21	3	3	4	3	3	3	19
22	3	3	2	2	3	3	16
23	4	4	3	3	3	3	20
24	3	3	3	3	3	3	18
25	3	3	2	3	3	3	17
26	3	3	4	3	3	4	20

27	3	3	2	3	3	3	17
28	4	3	3	3	3	4	20
29	3	3	3	3	3	3	18
30	4	4	4	3	3	3	21
31	3	3	3	3	3	3	18
32	4	3	3	3	3	3	19
33	3	3	3	3	3	3	18
34	3	3	4	4	3	3	20
35	3	3	3	3	4	3	19
36	3	3	4	4	3	3	20
37	4	3	3	3	3	3	19
38	3	3	4	4	4	3	21
39	3	3	3	3	3	3	18
40	3	3	3	4	4	3	20
41	3	3	3	3	3	3	18
42	3	3	4	3	3	3	19
43	4	3	3	3	3	3	19
44	3	3	3	4	3	3	19
45	3	3	3	3	3	3	18
46	3	4	4	4	4	3	22
47	3	3	3	4	3	3	19
48	3	4	3	3	3	3	19
49	3	3	3	3	3	3	18
50	4	3	3	2	3	3	18
51	3	4	3	3	3	3	19
52	3	4	3	2	3	3	18
53	3	3	3	3	3	3	18
54	4	3	3	4	3	4	21
55	3	3	3	3	3	3	18
56	3	3	3	3	3	3	18

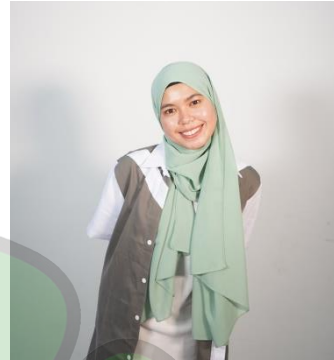
57	3	3	3	3	3	3	18
58	3	3	3	3	3	3	18
59	3	4	4	3	3	3	20
60	4	3	3	3	3	3	19
61	3	3	3	2	4	4	19
62	4	4	4	3	3	4	22
63	3	3	4	4	3	3	20
64	4	3	3	3	4	3	20
65	3	3	3	3	3	3	18
66	4	4	4	4	4	4	24
67	4	4	4	4	4	4	24
68	4	4	4	4	4	4	24



## Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup

### Biodata Penulis

Nama : Nurliza  
Tempat Tanggal Lahir : Pulo Tanjong, 02  
Februari 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status Perkawinan : Belum Kawin  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Pulo Tanjong, Kec. Mila, Kab. Pidie  
No. Telp/HP : 0822-8414-9724  
E-mail : [180503148@student.ar-raniry.ac.id](mailto:180503148@student.ar-raniry.ac.id)



### Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Metareum  
SMP : SMP Negeri 1 Mila  
SMA : SMA Negeri 2 Sigli  
Perguruan tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

### Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Abdul Manaf  
Nama Ibu : Asriati  
Pekerjaan Ayah : Tani  
Pekerjaan Ibu : IRT  
Alamat Orang Tua : Pulo Tanjong, Kec. Mila, Kab. Pidie