

Pengaruh Konten Youtube *Web Programming* UNPAS Terhadap Persepsi Kompetensi Pemrograman dan Minat Belajar Pemrograman Mahasiswa

Amanda Nurhaliza E Budiman^{1*}, Mukhlisulfatih Latief², Muthia³, Dian Novian⁴, Sri Ayu Ashari⁵, Hermila A⁶, Haeriani H⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

email: amandabdmn12@gmail.com

Abstract

Youtube has become one of the most widely used learning platforms for students learning programming. One of the channels frequently used is Web Programming UNPAS on Youtube. This study aims to analyze the influence of UNPAS Youtube Web Programming content on programming competency perception and programming learning interest among Informatics Engineering students at Universitas Negeri Gorontalo. This study employed a quantitative approach using a survey, with 85 respondents selected through purposive sampling. Data were collected through a questionnaire and analyzed using simple linear regression. The findings showed that Web Programming UNPAS Youtube content had a positive and significant influence on programming competency perception (Sig. = 0.013; R^2 = 0.072) and programming learning interest (Sig. = 0.020; R^2 = 0.064). The relatively small contribution indicates that perceptions of programming competency and learning interest are also influenced by factors beyond Youtube content. Based on findings, it can be concluded that Web Programming UNPAS Youtube content positively influenced students' perceptions of programming competency and programming learning interest, and can be utilized as a supplementary learning resource in the programming learning process.

Keywords: *content; learning interest; programming competency perception; web programming; youtube*

Abstrak

Youtube telah menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak dimanfaatkan mahasiswa dalam mempelajari pemrograman. Salah satu kanal yang sering digunakan adalah Youtube *Web Programming* UNPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh konten Youtube *Web Programming* UNPAS terhadap persepsi kompetensi pemrograman dan minat belajar pemrograman mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 85 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten Youtube *Web Programming* UNPAS berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kompetensi pemrograman (Sig. = 0,013; R^2 = 0,072) dan minat belajar pemrograman (Sig. = 0,020; R^2 = 0,064). Kontribusi yang relatif kecil tersebut menunjukkan bahwa persepsi kompetensi dan minat belajar pemrograman juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar konten Youtube. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa konten Youtube *Web Programming* UNPAS berpengaruh positif terhadap persepsi kompetensi pemrograman dan minat belajar pemrograman mahasiswa, serta dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pendukung dalam proses belajar pemrograman.

Kata Kunci: *konten; minat belajar; persepsi kompetensi pemrograman; web programming; youtube*

PENDAHULUAN

Keterampilan pemrograman merupakan salah satu indikator utama fungsi kognitif dan kemampuan penalaran logis bagi individu di sektor teknologi informasi. Di lingkungan pendidikan tinggi, penguasaan dasar pengkodean menjadi kompetensi esensial bagi mahasiswa Teknik Informatika guna menghadapi kompleksitas pemecahan masalah teknis. Panggayuh & Elmasari (2021) menegaskan bahwa kecakapan ini bukan sekadar aktivitas teknis, melainkan representasi dari daya pikir dalam mengatasi tantangan logis. Hal ini didukung oleh Irfani (2021) yang menyatakan bahwa penguasaan pengkodean melibatkan integrasi kemampuan matematika dasar, logika, serta perencanaan sistematis terhadap fungsi perangkat keras dan lunak secara mendalam. Oleh karena itu, mahasiswa memerlukan sumber belajar yang efektif dan aksesibel untuk mempercepat proses adaptasi terhadap perkembangan teknologi yang dinamis.

Youtube telah bertransformasi menjadi platform edukasi informal yang dominan di kalangan masyarakat umum. Nainggolan (2021) menyatakan bahwa platform media sosial ini memberikan akses tak terbatas bagi siapa saja untuk menonton dan menciptakan berbagai konten dalam format video. Berdasarkan laporan We Are Social (2026), Youtube bahkan menempati posisi sebagai aplikasi dengan rata-rata pemakaian terlama kedua di Indonesia, yang memicu pertumbuhan pesat pembuat konten. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara tingginya aksesibilitas konten digital dengan efektivitas pemahaman konsep yang dihasilkan (Simamora et al., 2021). Data April 2026 menunjukkan tingkat penggunaan sebesar 55,3% di masyarakat. Salah satu saluran yang menonjol adalah *Web Programming UNPAS* yang memiliki lebih dari 993 ribu pelanggan dan menjadi rujukan utama mahasiswa dalam mencari tutorial pemrograman di luar jam kuliah. Meskipun observasi awal menunjukkan 97,2% mahasiswa menggunakan Youtube sebagai sumber belajar dan 77,8% di antaranya mengakses saluran tersebut, fakta di lapangan mengungkapkan bahwa 72,2% mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar pemrograman. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara tingginya aksesibilitas konten digital dengan efektivitas pemahaman konsep yang dihasilkan.

Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam bidang pemrograman telah didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. (Anistyasari & Fazain, 2022) menemukan bahwa penerapan video-based learning memberikan hasil yang lebih baik terhadap kemampuan pemrograman dasar dibandingkan pembelajaran menggunakan modul teks. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi pemrograman melalui video dapat membantu mahasiswa memahami konsep dan algoritma pemrograman secara lebih efektif. Sejalan dengan temuan tersebut, (Ukeh et al., 2020) menunjukkan bahwa integrasi tutorial YouTube dalam pembelajaran pemrograman memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian dan minat belajar mahasiswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa video tutorial, khususnya melalui platform YouTube, memiliki potensi sebagai media pendukung dalam pembelajaran pemrograman.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh konten Youtube *Web Programming UNPAS* terhadap dua aspek krusial: persepsi kompetensi pemrograman dan minat belajar mahasiswa Teknik Informatika. Fokus penelitian diarahkan pada sejauh mana kualitas penyampaian materi dan kredibilitas kreator mampu meningkatkan keyakinan pribadi mahasiswa dalam menulis kode, melakukan *debugging*, serta

memecahkan masalah pemrograman. Secara khusus, studi ini mengevaluasi apakah interaksi dengan media visual digital tersebut berkorelasi positif dengan motivasi intrinsik mahasiswa untuk mendalami bidang informatika secara lebih luas (Ling et al., 2021).

Kontribusi utama artikel ini terletak pada pengembangan teori pembelajaran digital, khususnya mengenai efektivitas media berbasis video dalam meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa di pendidikan tinggi. Secara praktis, hasil studi ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi institusi pendidikan dan dosen dalam merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media sosial sebagai alat bantu edukatif yang terukur. Dengan memahami dampak konten digital terhadap psikologi belajar, mahasiswa dapat lebih selektif dalam memilih sumber belajar mandiri yang mampu meningkatkan keterampilan praktis mereka secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh konten digital terhadap variabel psikologis mahasiswa. Desain penelitian ini dipilih karena memungkinkan pengumpulan data secara sistematis dari responden untuk mengukur fenomena alamiah melalui penyebaran instrumen terstruktur. Pelaksanaan penelitian berfokus pada Jurusan Teknik Informatika, Universitas Negeri Gorontalo, yang berlangsung selama periode Januari 2025 hingga April 2026.

Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa aktif Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo angkatan 2021–2023 yang berjumlah 556 orang. Penentuan jumlah sampel menghasilkan ukuran sampel sebanyak 85 responden menggunakan rumus Slovin dengan tingkat presisi 10%. Merujuk pada Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa untuk penelitian survei bidang sosial tingkat kesalahan 10% sudah cukup representatif serta mempertimbangkan efisiensi waktu, biaya, dan tenaga peneliti. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling dengan kriteria inklusi, yaitu mahasiswa aktif Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo angkatan 2021–2023, pernah menonton kanal YouTube Web Programming UNPAS, dan bersedia menjadi responden.

Distribusi sampel berdasarkan angkatan terdiri atas 24 mahasiswa angkatan 2021 (28,24%), 29 mahasiswa angkatan 2022 (34,12%), dan 32 mahasiswa angkatan 2023 (37,65%), dengan total 85 responden (100%). Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang menggunakan Skala Likert dengan rentang 1 hingga 5 yang umum digunakan untuk mengukur sikap dan persepsi dalam penelitian pendidikan (Hidayah et al., 2023).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Mengacu pada (Ghozali, 2021) instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,70, sedangkan nilai di atas 0,90 menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (sangat reliabel).

- a. Variabel Konten Youtube (X): Terdiri dari 25 butir pernyataan yang mencakup indikator kredibilitas, daya tarik konten, kemampuan komunikator, kemenarikan, kemudahan dipahami, dan akseptabilitas. Berdasarkan uji instrumen, variabel ini memiliki validitas r hitung > 0,361 dan termasuk sangat reliabel ($\alpha = 0,943$).
- b. Variabel Persepsi Kompetensi (Y1): Mengukur 24 indikator meliputi pemahaman sintaks, pemecahan masalah, kemampuan koding, *debugging*, integrasi konsep, dan pemahaman kode. Instrumen ini terbukti valid dan sangat reliabel ($\alpha = 0,965$).

- c. Variabel Minat Belajar (Y2): Meliputi 26 butir pernyataan yang mencakup ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan. Instrumen dinyatakan valid dan sangat reliabel ($\alpha = 0,972$).

Data primer dikumpulkan secara langsung melalui distribusi kuesioner kepada mahasiswa sesuai kriteria sampel yang ditetapkan.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.0. Tahapan analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menentukan kecenderungan variabel melalui distribusi frekuensi dan kategorisasi skor. Uji asumsi klasik dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji linearitas sebagai prasyarat analisis inferensial. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk memprediksi arah hubungan antarvariabel, serta analisis koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh konten Youtube *Web Programming UNPAS* terhadap persepsi kompetensi pemrograman dan minat belajar mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Negeri Gorontalo. Data dikumpulkan dari 85 responden yang terdiri dari mahasiswa program studi Sistem Informasi (54,12%) dan Pendidikan Teknologi Informasi (45,88%) angkatan 2021-2023. Mayoritas responden (28,24%) memiliki frekuensi menonton konten tersebut sebanyak 1-2 kali per minggu.

1. Analisis Deskriptif Variabel

Berdasarkan hasil pengolahan data, berikut adalah gambaran umum distribusi skor untuk setiap variabel penelitian:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik	Konten Youtube (X)	Persepsi Kompetensi (Y1)	Minat Belajar (Y2)
N (Sampel)	85	85	85
Mean	99,6	100	101,3
Std. Deviasi	8,74	8,95	12,86
Min - Max	80 - 114	57 - 117	68 - 123
Kategori	Sedang (37,6%)	Tinggi (32,9%)	Tinggi (32,9%)

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai masing-masing variabel penelitian, analisis deskriptif juga dilakukan berdasarkan indikator penyusun setiap variabel. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi indikator yang memiliki nilai rata-rata tertinggi dan terendah sehingga dapat memberikan penjelasan yang lebih spesifik mengenai persepsi responden terhadap konten Youtube Web Programming UNPAS, persepsi kompetensi pemrograman, dan minat belajar pemrograman.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Indikator Variabel Konten Youtube Web Programming UNPAS (X)

Variabel	Indikator	Mean
Konten Youtube (X)	Kredibilitas/Keahlian Kreator	4,15
	Daya Tarik Konten	3,95
	Kemampuan Komunikator	4,05
	Konten yang Menarik	3,95
	Kemudahan Dipahami	4,08
	Kemudahan Diterima	4,07

Berdasarkan Tabel 2, indikator pada variabel Konten Youtube Web Programming UNPAS memiliki nilai rata-rata yang berada pada kategori tinggi. Indikator Kredibilitas/Keahlian Kreator memperoleh nilai rata-rata tertinggi (4,15), sedangkan Konten yang Menarik memiliki nilai rata-rata terendah (3,95). Hasil ini menunjukkan bahwa responden menilai kreator memiliki kompetensi yang baik dalam menyampaikan materi, meskipun aspek penyajian konten masih dapat ditingkatkan.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Indikator Variabel Persepsi Kompetensi Pemrograman (Y1)

Variabel	Indikator	Mean
Persepsi Kompetensi Pemrograman (Y1)	Pemahaman Sintaks	3,97
	Pemecahan Masalah Pemrograman	3,98
	Kemampuan Menulis Kode (Coding)	4,03
	Kemampuan Debugging	4,04
	Integrasi Konsep Pemrograman	3,86
	Pemahaman Kode Orang Lain	3,85

Berdasarkan Tabel 3, seluruh indikator variabel Persepsi Kompetensi Pemrograman berada pada kategori tinggi. Indikator Kemampuan Menulis Kode (Coding) dan Kemampuan Debugging memperoleh nilai rata-rata tertinggi (4,03), sedangkan Integrasi Konsep Pemrograman terendah (3,85). Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang baik terhadap kompetensi pemrogramannya, terutama dalam menulis kode dan melakukan debugging.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Indikator Variabel Minat Belajar Pemrograman (Y2)

Variabel	Indikator	Mean
Minat Belajar Pemrograman (Y2)	Ketertarikan untuk Belajar	4,02
	Perhatian dalam Belajar	3,97
	Motivasi Belajar	4,13
	Pengetahuan	4,01

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator pada variabel Minat Belajar Pemrograman berada pada kategori tinggi. Indikator Motivasi Belajar memperoleh nilai rata-rata tertinggi (4,13), sedangkan Perhatian dalam Belajar memperoleh nilai rata-rata terendah (3,97). Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari pemrograman, meskipun aspek perhatian dalam proses pembelajaran masih dapat ditingkatkan.

2. Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan analisis regresi, data diuji terlebih dahulu untuk memastikan pemenuhan asumsi dasar.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig. (2-tailed)	Keterangan
Konten Youtube (X)	0,086	Normal
Persepsi Kompetensi (Y1)	0,053	Normal
Minat Belajar (Y2)	0,060	Normal

Berdasarkan Tabel 5, semua variabel memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen berbentuk garis lurus (linear).

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

Hubungan Variabel		Sig. Linearity	Ket
Konten Youtube Web <i>Programming</i> UNPAS (X)	Persepsi Kompetensi Pemrograman (Y1)	0,012	Linear
	Minat Belajar Pemrograman (Y2)	0,033	Linear

Berdasarkan hasil uji pada tabel 6, variabel Konten Youtube Web Programming UNPAS memiliki hubungan linear dengan Persepsi Kompetensi Pemrograman (signifikansi $0,012 < 0,05$) dan juga dengan Minat Belajar Pemrograman (signifikansi $0,033 < 0,05$).

3. Uji Hipotesis (Regresi Linear Sederhana)

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Hubungan Variabel		b	t-hitung	Sig.	R Square
Konten Youtube Web <i>Programming</i> UNPAS (X)	Persepsi Kompetensi Pemrograman (Y1)	0,474	2,547	0,013	0,072
	Minat Belajar Pemrograman (Y2)	0,371	2,376	0,020	0,064

Berdasarkan Tabel 7, hasil pengujian menunjukkan Pengaruh terhadap Persepsi Kompetensi (Y1): Nilai sig. $0,013 < 0,05$ dan t-hitung $2,547 > t\text{-tabel } 1,989$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan konten Youtube terhadap persepsi kompetensi mahasiswa. Nilai R^2 sebesar 0,072 menunjukkan kontribusi pengaruh sebesar 7,2%.

Pengaruh terhadap Minat Belajar (Y2): Nilai sig. $0,020 < 0,05$ dan t-hitung $2,376 > t\text{-tabel } 1,989$. Hal ini membuktikan adanya pengaruh signifikan konten Youtube terhadap minat belajar mahasiswa. Nilai R^2 sebesar 0,064 menunjukkan kontribusi pengaruh sebesar 6,4%.

Pembahasan

Kontribusi Konten Youtube terhadap Persepsi Kompetensi Pemrograman

Hasil penelitian secara empiris menunjukkan bahwa konten Youtube *Web Programming* UNPAS berperan dalam meningkatkan keyakinan mahasiswa atas kemampuan teknis mereka. Persamaan regresi $Y1 = 42,832 + 0,474X$ mengindikasikan hubungan positif, di mana peningkatan kualitas atau intensitas interaksi dengan konten Youtube akan diikuti oleh peningkatan persepsi kompetensi.

Temuan ini selaras dengan teori *Self-Determination Theory* (SDT) dari Ryan & Deci (2017) yang menyatakan bahwa persepsi kompetensi adalah kebutuhan psikologis dasar yang mempengaruhi motivasi intrinsik. Keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi melalui video tutorial "HTML Dasar" yang telah ditonton 1,8 juta kali memperkuat

keyakinan mereka dalam memahami sintaks dan logika pemrograman dasar. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Ling et al. (2021) yang menunjukkan bahwa peningkatan persepsi kompetensi berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran pemrograman. Hal ini sejalan dengan pandangan Tek et al. (2018) bahwa mahasiswa dengan persepsi kompetensi tinggi lebih percaya diri dalam menghadapi *error* dan memiliki strategi belajar yang lebih baik.

Namun, kontribusi variabel ini yang hanya sebesar 7,2% menunjukkan bahwa faktor eksternal seperti media Youtube bukan satu-satunya penentu. Faktor internal seperti *self-efficacy*, kemampuan kognitif, dan pengalaman latihan mandiri (*coding*) tetap memegang peranan dominan (92,8%) dalam membentuk kompetensi seseorang sebagaimana ditekankan oleh (Irfani, 2021)

Kontribusi Konten Youtube terhadap Minat Belajar Pemrograman

Pengaruh konten Youtube terhadap minat belajar dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,020. Persamaan regresi $Y_2 = 64,333 + 0,371X$ menunjukkan bahwa kehadiran media digital yang aksesibel mampu memicu ketertarikan mahasiswa untuk mendalami pemrograman. Indikator "Motivasi Belajar" yang mencapai skor rata-rata tertinggi (4,13) membuktikan bahwa mahasiswa merasa terdorong untuk menyelesaikan tantangan *coding* setelah menonton tutorial.

Sesuai dengan pendapat Slameto (2018), minat belajar tercermin melalui rasa ingin tahu dan partisipasi aktif. Pemanfaatan Youtube sebagai media interaktif memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk mengulang materi yang sulit, yang menurut Sadikin & Hamidah (2021) merupakan keunggulan Youtube dalam menciptakan interaksi pembelajaran yang beragam. Hasil ini juga mendukung temuan (Sastramiharja et al., 2021) bahwa media video berpengaruh dalam meningkatkan semangat belajar karena penyajiannya yang menarik secara visual dan audio. Munir (2017) menambahkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran digital secara interaktif terbukti mampu mendongkrak motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan argumen (Nainggolan (2021) bahwa popularitas Youtube sebagai platform media sosial memberikan akses tak terbatas bagi pengguna untuk mengonsumsi konten edukatif, yang pada gilirannya menstimulasi minat individu untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran digital.

Meskipun kontribusinya relatif kecil (6,4%), temuan ini menegaskan bahwa konten edukatif yang dikelola secara profesional oleh praktisi (seperti Sandhika Galih) mampu menjadi stimulus penting. Rendahnya persentase ini mengingatkan bahwa minat belajar juga sangat bergantung pada faktor internal seperti kondisi psikologis individu dan faktor eksternal seperti lingkungan sosial serta fasilitas sekolah. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Kokinda et al. (2024) yang menjelaskan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri dalam pemrograman menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi minat belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa Youtube *Web Programming* UNPAS bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen edukasi digital yang berkontribusi nyata pada aspek psikologis belajar mahasiswa Teknik Informatika. Konten tersebut berhasil menjembatani kesenjangan antara teori akademis dan praktik lapangan, yang tercermin dari tingginya persepsi mahasiswa pada kemampuan *debugging* dan penulisan kode setelah terpapar materi video. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik untuk mulai mengintegrasikan strategi pembelajaran digital yang lebih adaptif terhadap kebiasaan konsumsi media mahasiswa saat ini.

SIMPULAN

Penelitian menyimpulkan bahwa konten saluran Youtube *Web Programming UNPAS* berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kompetensi pemrograman serta minat belajar mahasiswa Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo. Kualitas materi video terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman teknis dan motivasi belajar mandiri. Namun, kontribusi variabel konten terhadap kompetensi (7,2%) dan minat belajar (6,4%) tergolong rendah, menunjukkan adanya faktor dominan lain di luar media sosial yang lebih memengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Penelitian ini terbatas pada satu platform pembelajaran dan lingkup populasi yang sempit, sehingga tidak menangkap pengaruh faktor internal seperti *self-efficacy* atau pengalaman belajar sebelumnya. Penelitian selanjutnya sebaiknya memperluas cakupan platform edukasi dan mengintegrasikan variabel moderasi, seperti intensitas praktik mandiri atau kemampuan logika dasar, untuk memperoleh analisis yang lebih komprehensif mengenai ekosistem pembelajaran digital.

Implikasi Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten Youtube Web Programming UNPAS dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pendukung untuk meningkatkan persepsi kompetensi pemrograman dan minat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dapat diintegrasikan sebagai pelengkap proses pembelajaran pada mata kuliah yang berkaitan dengan dasar-dasar pemrograman.

Bagi dosen, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memanfaatkan konten Youtube yang kredibel sebagai media pembelajaran pendukung, baik sebelum maupun setelah perkuliahan, sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi secara mandiri. Bagi mahasiswa, Youtube dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar tambahan untuk memperdalam pemahaman konsep, meningkatkan kemampuan praktik pemrograman, serta melatih keterampilan debugging. Sementara itu, bagi pengelola program studi, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mendorong integrasi media pembelajaran digital ke dalam proses pembelajaran melalui penyediaan referensi sumber belajar daring yang kredibel dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anistyasari, Y., & Fazain, F. R. (2022). Pengaruh Video Based Learning Terhadap Kemampuan Pemrograman Dasar. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 4(2), 44–51. <https://doi.org/10.26740/jvte.v4n2.p44-51>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 IBM" SPSS" Statistics* (10th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/148190/slug/aplikasi-analisis-multivariate-dengan-program-ibm-spss-25.html>
- Hidayah, S. N., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntan. *Alamat Institusi Jl. Rawamangun Muka*, 13220.
- Irfani, A. (2021). *Psikologi Belajar dan Pemrograman: Strategi Membangun Logika*

Koding. Pustaka Pelajar.

- Kokinda, E., Moster, M., Rodeghero, P., & Boyer, D. M. (2024). Informal Learning Opportunities: Neurodiversity, Self-Efficacy, Motivation for Programming Interest. *International Conference on Computer Supported Education, CSEDU - Proceedings*, 2(Csedu), 413–426. <https://doi.org/10.5220/0012710400003693>
- Ling, H. C., Hsiao, K. L., & Hsu, W. C. (2021). Can Students' Computer Programming Learning Motivation and Effectiveness Be Enhanced by Learning Python Language? A Multi-Group Analysis. *Frontiers in Psychology*, 11(January). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.600814>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Nainggolan, A. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Youtube Berbantuan Aplikasi Kinemaster. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 57(1), 254–265.
- Panggayuh, V., & Elmasari, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemrograman Mahasiswa Menggunakan Strategi Metakognitif. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 126–131. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1783>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. The Guilford Press.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2021). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman*, 1(2), 81–88. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v1i2.9>
- Sastramiharja, U. S., Nathanael, L., Permata Sari, R. W., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Edutech*, 20(1), 72–86. <https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997>
- Simamora, S. A., Cahyani, I., & Kurniawan, K. (2021). *Pembelajaran Menulis Teks Prosedur melalui Penerapan Model Cipro (Citizen Prosedur) Berbantuan Video Youtube*.
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Social, W. A. (2026). *Digital 2026: 5 Billion Social Media User. We Are Social: Indonesia Digital Report 2026*. <https://wearesocial.com/id/blog/2026/01/digital-2026-5-billion-social-media-users/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tek, F. B., Benli, K. S., & Deveci, E. (2018). Implicit Theories and Self-Efficacy in an Introductory Programming Course. *IEEE Transactions on Education*, 61(3), 218–225. <https://doi.org/10.1109/TE.2017.2789183>
- Ukeh, B. O., Okeke, H. K., Onovo, N. E., Eziokwu, P. N., Orie, M. J., & Okechukwu, O. (2020). Integrating YouTube Tutorials in teaching of Computer Programming course: Effects on Students' Achievement and Interest. *International Journal of Integrated Research in Education*, 2(2), 110–117. <https://doi.org/10.36265.ijired.2020.020215>