

BAB II

KAJIAN TEORITIK

1.1 Media Pembelajaran

1.1.1 Pengertian media pembelajaran

Media adalah semua alat komunikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa dengan tujuan dapat merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh (Uno & Lamatenggo, 2010). Media merupakan semua yang bisa menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana hingga terbentuk lingkungan belajar yang kondusif dan dapat dilakukannya proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2012).

Berdasarkan Depdiknas (2003) kata media ialah dari bahasa latin yang bentuk jamaknya kata “medium” berarti perantara atau pengantar. Artinya media pembelajaran adalah sumber belajar yang berkombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Jadi dapatkan katakana proses belajar merupakan interaksi komunikasi, penghubung interaksi komunikasi dalam proses belajar dikatakanlah media pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman (2006: 7) mengatakan media ialah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sumber agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Artinya media pembelajaran ialah sesuatu yang menjembatani penyampaian materi belajar antara guru dan siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi belajar dari sumber kepada siswa. Sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lebih berinovasi dan memotivasi siswa. Hal ini bisa dikatakan bahwa media pembelajaran ialah penunjang proses belajar yang inovasi.

1.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pendidikan menurut Sudjana dan Rivai (2005), dilihat dari fungsi dan peranannya untuk mendukung proses pembelajaran yaitu Media grafis, sering juga disebut dengan media dua dimensi, yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Beberapa yang tergolong ke dalam jenis media grafis seperti: gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Selanjutnya media tiga dimensi, yaitu dengan bentuk model seperti: model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Dan media proyeksi, seperti: *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.

Adapun yang dijelaskan dalam Daryanto (2016:18), media pembelajaran dapat digolongkan atas lima berdasarkan ukuran serta kompleks perlengkapannya, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer. Sedangkan dalam Sadiman (2009: 89) mengelompokkan media dalam sepuluh kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi visual diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, media komputer.

Sanjaya (2006:172-173) membagi media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Dilihat berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dibagi lagi ke dalam media audio, yaitu media yang hanya bisa digunakan untuk didengar, atau media yang hanya mempunyai unsur suara, seperti: radio dan rekaman suara. Media visual: media ini hanya bisa dilihat saja, dan tidak mempunyai unsur suara. Misalnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis. Media audiovisual, ialah jenis media yang mengandung suara serta gambar yang bisa dilihat. Misalnya: rekaman video, film, slide suara.

Dari beberapa uraian pembagian media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kategori audiovisual yaitu berupa video pembelajaran berbasis *youtube*. Semua jenis media pembelajaran bisa digunakan untuk menyampaikan materi tetapi perlu diketahui dalam penggunaan media kita harus memiliki kriteria-kriteria dalam memilih media agar media kita gunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

1.1.3 Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses belajar untuk membantu proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar secara optimal. Manfaat media pembelajaran yang dijelaskan dalam Yamin (2010) merupakan proses penyajian materi pelajaran yang dapat diseragamkan, proses pembelajaran agar lebih menarik, proses belajar siswa lebih interaktif, alokasi waktu belajar mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa yang bisa ditingkatkan, proses belajar yang

bisa terjadi kapanpun dan dimanapun, sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, pendidik dapat berinovasi untuk lebih positif dan produktif.

Hal ini sejalan dengan Sudjana & Rivai (2005) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam kegiatan belajar yaitu: 1. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2. Bahan pengajaran menjadi lebih jelas maknanya serta dapat lebih dipahami oleh siswa dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. 3. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak hanya berkomunikasi secara verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan serta guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. 4. Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena bukan hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa dan guru dalam kegiatan belajar. Salah satunya bisa meningkatkan motivasi bagi siswa dalam belajar, pembelajaran lebih produktif, dan meningkatkan kreatifitas yang dimiliki oleh guru. Dengan tersedianya media pembelajaran proses belajar lebih berwarna dan berinovasi sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti proses belajar.

1.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Karakteristik media menurut Sanaky (2013), secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan kata keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera.

Karakteristik media pembelajaran dalam Rima, dkk (2016) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Sedangkan Arsyad, (2002) mengelompokkan tiga karakteristik media sebagai berikut: pertama ciri fiksatif, ciri yang menjelaskan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa serta obyek. Ciri media menggambarkan suatu rekaman peristiwa atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Kedua ciri manipulatif, suatu ciri media yang bisa mentransformasikan suatu

peristiwa atau obyek. Ketiga yaitu ciri distributif, menggambarkan tentang penyaluran sebuah media kepada sejumlah besar siswa dengan cara memberikan stimulus pengalaman yang hampir sama dengan peristiwa. Dalam ciri media distributif ini penyaluran bisa menggunakan rekaman video, audio, disket.

Berdasarkan uraian ini dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses belajar harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan. Setiap media harus memenuhi karakteristik yaitu ciri fiksatif, ciri manifulatif, ciri distributif. Penting halnya memperhatikan karakteristik untuk pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar.

1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran mempunyai kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar bisa dikatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar. Munadi (2012) mengemukakan kriteria-kriteria yang menjadi ketentuan dalam pemilihan media yaitu: (1) karakteristik dari siswa, karakteristik ialah keseluruhan dari pola kelakuan dan kemampuan yang siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya. (2) Tujuan dari proses belajar, merupakan dasar pertimbangan yang harus dipahami oleh seorang guru untuk pemilihan media pembelajaran. (4) Sifat bahan ajar, sebelum mengetahui sifat bahan ajar guru harus terlebih dahulu mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa. (5) Pengadaan media, merupakan media yang akan menjadi komoditi perdagangan sedangkan media rancangan merupakan media yang dirancang khusus mencapai tujuan pembelajaran. (6) Sifat pemanfaatan media, pada hal ini

dalam pemanfaatan media terbagi menjadi dua yaitu, media primer dan media sekunder.

Adapun Kustandi (2013: 80-81) menyatakan beberapa kriteria dalam penentuan media untuk mendukung proses pembelajaran yaitu: sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, media yang digunakan sesuai untuk mendukung isi pelajaran, bentuk tampilan dari media menarik, media bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru cakap dalam menggunakannya, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Sedangkan Indriana (2011: 28) mengungkapkan beberapa faktor yang menentukan untuk pemilihan media pembelajaran yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang sedang atau akan diajarkan, kesesuaian dengan ketersediaan fasilitas, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan teori yang digunakan.

Dalam pemilihan media yang akan digunakan pada proses belajar memiliki kriteria yang harus sesuai dengan kebutuhan. Sebelum menentukan dan menggunakan media pembelajaran harus dilihat dulu kesesuaian media dengan keadaan siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, bahan ajar yang dikembangkan dengan media yang akan digunakan tersebut harus sesuai. Media yang akan dipilih harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai, sifat dari bahan ajar yang akan digunakan, pengadaan media, serta sifat dari pemanfaatan media tersebut. Media pembelajaran digunakan jika sudah terpenuhi semua kriteria-kriteria dari media.

1.1.6 Indikator Pengembangan Media

Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan pertimbangan sebelum melakukan proses pengembangan media. Dalam setiap tahapan yang dilakukan dalam tahapan pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan ketentuan dan kriteria dalam pengembangan media. Sadiman dkk, (2007) mengemukakan langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran antara lain:

1. Penyusun rancangan yang perlu diperhatikan guru yaitu: telaah kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, dan pengembangan materi pelajaran.
2. Penulisan naskah berisikan materi instruksional yang nantinya akan dituangkan kedalam media yang telah dipilih. Naskah bertujuan untuk penuntun ketika memproduksi sebuah media.
3. Produksi media merupakan kegiatan menciptakan suatu media pembelajaran. Produksi media berkaitan dengan pelaksanaan media yang akan digunakan. Dalam hal produksi media meliputi: produksi audio dan produksi film bingkai.
4. Evaluasi program media, Evaluasi atau penilaian bertujuan untuk mengetahui pencapaian media dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Pengevaluasi media meliputi: evaluasi satu lawan satu, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran ketentuan yang akan dikembangkan harus dipersiapkan terlebih dahulu. Mulai penyusunan gambaran dari bahan yang akan dirancang, menyiapkan langkah kerja secara sistematis, selanjutnya baru merancang bentuk media yang akan digunakan. Dan pada tahap akhir setelah media siap untuk digunakan media dievaluasi terlebih dahulu sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar. Setiap hal yang dilakukan dalam proses pengembangan memiliki ketentuan yang sudah ditetapkan.

1.2 Teknologi Informasi dan Komunikasi

1.2.1 Hakikat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek, yaitu aspek Teknologi Informasi dan aspek Teknologi Komunikasi. Adapun perbedaan antara Teknologi Informasi (TI) dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) secara sederhana dikatakan Elston (2007), yaitu *“IT as the technology used to managed information and ICT as the technology used to manage information and aid communication”*.

Hal ini sesuai dengan pengertian TIK yang merupakan perpaduan dari dua konsep yaitu Information Technology dan Communication Technology, di rumuskan oleh (UNESCO, 2003: 7), yaitu : *“Information technology is the term used to describe the items of equipment (hardware) and computer program (software) that allow us to access, store, organize, manipulate, and present information by electronic means. Communication technology is term used to describe telecommunication equipment, through which information can be sought and accessed”*. Secara akademis, makna teknologi informasi dan teknologi

komunikasi bisa dibedakan, namun pada prakteknya teknologi informasi dan komunikasi ibarat dua sisi mata uang, yang keduanya sangat sulit untuk dipisahkan.

Teknologi informasi dan komunikasi ialah gabungan antara teknologi informatika dan teknologi komunikasi (Daniel, 2012). TIK merupakan suatu alat untuk mendapatkan hasil sebuah informasi yang cepat, lengkap, akurat, dan transparan. Maka dapat diartikan TIK ialah segala sesuatu yang memudahkan manusia dalam menyalurkan informasi secara efektif dan cepat, baik itu berupa program maupun peralatan (Munir, 2009). UNESCO mendefinisikan TIK adalah teknologi yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dan untuk membuat, mengelola dan menyalurkan informasi.

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi ialah perangkat informatika untuk mempermudah manusia dalam mendapatkan informasi serta memberikan informasi dengan akurat. Sehingga segala sesuatu tersampaikan secara baik dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam berbagai hal, terutama dalam pendidikan. Didalam pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai peran penting untuk menunjang kualitas pendidikan Indonesia.

1.2.2 Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dalam kehidupan Teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak manfaat bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi ini memudahkan manusia untuk melakukan semua

aktivitas. Dalam Reynold (2010:28) menjelaskan manfaat Teknologi dan Informasi antara lain:

1. Manfaat di bidang pendidikan, pemerintah Indonesia untuk memajukan dunia pendidikan dari segi mutu, pembiayaan, maupun fasilitas dunia pendidikan. Dalam segi mutu dan kualitas pemerintah menambahkan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi mata pelajaran wajib untuk SMP/MTs dan SMA. Dari segi fasilitas, pemerintah memberikan ketersediaan dan pengadaan komputer internet di sekolah-sekolah.
2. Manfaat di bidang keamanan, Teknologi Informasi dan Komunikasi berperan penting dalam kemajuan bidang keamanan. Misalnya polisi berhasil dan mampu menangkap penjahat kriminal dengan tersedianya kamera CCTV di setiap titik tempat.
3. Manfaat di bidang ekonomi, perekonomian merupakan bidang yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi paling banyak. Misalnya Bank telah menyediakan fasilitas penarikan uang berbasis TIK, yaitu ATM atau penarikan uang secara tunai.
4. Manfaat di Bidang Hiburan, dalam bidang hiburan seperti handphone dengan akses internet bisa menghadirkan permainan (*Game Online*). Televisi juga memberikan banyak hiburan atau acara yang dapat dilihat secara langsung karena adanya TIK.
5. Manfaat di Bidang Media Informasi. Dahulu, membaca surat kabar dari Koran sekarang sudah tersedia surat kabar digital yang bisa diakses

dengan internet. Dengan adanya kemajuan TIK kita dapat membaca seluruh berita yang terbit tidak harus membeli surat kabar secara seluruhnya.

6. Manfaat di Bidang Kesehatan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi konsultasi dan peralatan yang digunakan dalam kesehatan. Perkembangan lebih lanjut untuk mendiagnosis penyakit yang terdapat di dalam tubuh ataupun pengobatan jarak jauh.

Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat memberikan manfaat dalam setiap bidang. Penggunaan TIK mempunyai perannya masing-masing dalam menunjang kualitas setiap bidang untuk memajukan Indonesia. Dengan tersedianya TIK memudahkan dan meningkatkan kualitas dalam berbagai bidang, baik itu bidang ekonomi, pendidikan, keamanan, hiburan, informasi, serta dalam bidang kesehatan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting.

1.3 Youtube

Youtube adalah situs *web* video sharing yang populer dimana para pengguna bisa memuat, menonton, dan berbagi klip video (Amir dkk, 2016). *Youtube* menjadi media sosial ketika video dibagikan dan terjadinya bentuk interaksi melalui komentar di situs tersebut (Dewitt *et al*, 2013). *Youtube* ialah situs ketiga yang paling banyak dikunjungi di dunia setelah *google* dan *facebook* (Moghavvemi, 2018). Keunggulan *youtube* sebagai situs yang sering dikunjungi mendorong lembaga pendidikan untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Youtube adalah situs video yang tidak asing lagi digunakan dalam berbagai kalangan untuk mengakses berbagai video. Untuk itu pemilihan media video berbasis *youtube* merupakan salah satu upaya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Terutama dalam pembelajaran jarak jauh melalui *youtube* proses pembelajaran dapat tersampaikan saat belajar di rumah. Oleh karena itu pengembangan bahan ajar video berbasis *youtube* dapat dijadikan solusi dari proses belajar di rumah.

1.3.1 Manfaat Youtube

Pemanfaat teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini sangat memberikan banyak manfaat bagi manusia. Salah satunya yaitu dalam penggunaan aplikasi *youtube*, dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dalam mengakses berbagai video. Menurut Amir dkk, (2016) Manfaat *youtube* lebih nyata dan langsung aplikatif terhadap berbagai keperluan dan keuntungan pengguna antara lain:

1. Memberikan layanan gratis.

Memberikan layanan gratis dalam menikmati dan mengakses video-video yang masuk kedalam sistemnya. Dengan maksud seorang pengguna tidak harus mempunyai akun premium atau membayar untuk menikmati videonya. Hal ini dilakukan dengan mendownload beberapa video tertentu. *Youtube* memungkinkan pengguna untuk mengunduh beberapa video, dan video dapat disimpan di *handphone* masing-masing untuk dinikmati kapan saja dan dimana saja. Mengakses dan berbagi informasi untuk mengetahui tahapan-tahapan melakukan beberapa hal, seperti cara mendaur ulang sampah, dll.

2. Mengakses video streaming.

Mengakses video steaming secara langsung (*live*) maupun tidak, merupakan manfaat lain yang ditawarkan youtube. Salah satunya ialah dengan adanya video streaming maupun tidak langsung dapat mengenalkan dan memasarkan produk, pengguna *youtube* juga banyak menggunakan media sosial ini untuk memajukan bisnis yang sedang dikelola dan dirintis. Dengan begitu promosi atau pemasaran dari suatu produk dapat dilakukan tanpa harus bertemu langsung dengan konsumen untuk mengenalkan produk tersebut.

3. Mengakses video informatif.

Banyak stasiun TV menambahkan keterangan dalam siarannya dengan *Courtesy* yang menandakan bahwa *youtube* sebagai raferensi dalam merancang konten acaranya. Artinya banyak acara yang ditampilkan di layar stasiun tv mengambil serta mendapatkan ide dari acara yang ada di *youtube*. Hal ini disebabkan banyak *content creator* yang berperan aktif di dalam dunia *youtube* dengan maksud mengeksplorasi bakat dan hobi.

4. Mendukung industry hiburan.

Kehadiran *youtube* sangat berperan penting untuk menyukkseskan dan memajukan industri hiburan dengan mengiklankan siarannya di *youtube*. Memperkuat branding lembaga/institusi, hal ini terkait dengan penguatan profil lembaga penyandang dana serta untuk mendapatkan peluang kerjasama dari lembaga penyandang. Mengetahui respond dan komentar khalayak, fitur “suka” dan “komentar” pada aplikasi *youtube* sangat memudahkan pengguna untuk mengetahui respon dan komentar terhadap kualitas maupun konten-konten

videonya. Memfasilitasi pengguna dalam menguasai *skill* dasar membuat video, *youtube* memungkinkan pengguna belajar membuat video yang terdapat dalam fitur *youtube* editor.

1.3.2 Kelebihan Youtube

Setiap Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai kelebihan dan kurang sesuai dengan penempatan dan kegunaannya. Diantaranya aplikasi *youtube* yang juga mempunyai kelebihan dalam bidangnya. kelebihan *youtube* yang dikemukakan (Amir dkk, 2016) yaitu: *youtube* sangat memudahkan pemilihan konten yang banyak, video-video di *youtube* bisa dicari hanya dengan mengetik judul untuk memudahkan sesuatu yang dicari pengguna. Penggunaan *youtube* mengenai tutorial tidak hanya satu tetapi banyak dan berbagai hal, sehingga membedakan *youtube* dengan aplikasi video lain. Mudah diakses, aplikasi *youtube* memiliki aplikasi sendiri dan sudah bisa di *hanphone*. *Youtube* memudahkan dalam pembelajaran seputar bahasa, karena di *youtube* pengguna menemukan segala jenis bahasa.

1.3.3 Kekurangan Youtube

Setiap Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai kelebihan dan kurang sesuai dengan penempatan dan kegunaannya. Sama halnya dengan *youtube* meskipun memiliki banyak kelebihan sesuai dengan tempatnya juga memiliki kekurangan. Kekurangan *youtube* (Amir dkk, 2016) yaitu: Terdapat konten-konten video yang berbau negatif seperti video-video yang mengandung SARA. Serta di kolom komentar *youtube* masih banyak yang berkomentar negatif,

hal ini berdampak tidak baik untuk para pengguna di dunia maya karena dapat merusak mental para pengguna.

Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak hanya memiliki kelebihan dalam setiap penggunaannya. Setiap penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi juga memiliki kelemahan sesuai dengan ketentuan perangkat. Salah satunya kekurangan dari youtube masih terdapat situs-situs *video* yang tidak layak (SARA). Maka dari itu pentingnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sesuai dengan kapasitas dan kebutuhan.

1.3.4 Kelebihan Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media yang digunakan selalu mempunyai kekurangan dan kelebihannya sesuai dengan kapasitas media yang digunakan. Menurut Hamzah & Lamatenggo (2011: 135) mengungkapkan bahwa video bisa memanipulasi waktu dan ruang, sehingga siswa bisa diajak melalang buana ke manapun meski dibatasi dengan ruang kelas. Video juga bisa menampilkan objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa.

Sedangkan Kustandi (2013: 64), mengungkapkan beberapa keuntungan apabila penggunaan media video dalam pembelajaran, yaitu: dengan adanya video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari setiap siswa saat berdiskusi, membaca, dan praktik. Video dapat menunjukkan gambaran objek secara utuh yang tidak bisa dilihat, seperti cara kerja jantung saat berdenyut. Mendorong serta meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan sikap dan segi afektif lainnya.

Video mengandung nilai-nilai positif yang bisa mengundang pemikiran dan pembahasan positif dalam kelompok siswa.

Adapun yang dijelaskan dalam Pramudito, (2013:27) bahwa: Video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajaran diseluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Sedangkan menurut Sadiman (2009: 74-75) mengemukakan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran ialah: 1). Mampu menarik perhatian siswa yang singkat dari pengaruh luar lainnya. 2). Penonton atau siswa bisa mendapatkan informasi dari ahli-ahli atau spesialis. 3). Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya. 4). Menghemat waktu saat pembelajaran serta rekaman bisa diputar berulang-ulang.

Warsita (2011) mengatakan bahwa “media video merupakan gabungan dari media audio dan media visual”. Aspek visual meliputi background, gambar, animasi, dan tulisan. Pada video pembelajaran aspek visual dikembangkan dengan memperhatikan pemilihan warna background, penggunaan gambar sebagai ilustrasi dari bahasan materi, penggunaan animasi untuk memperjelas penjelasan dari narasi, pemilihan gaya dan ukuran tulisan yang tetap bisa dibaca (Handini Annestiana, 2020). Kesesuaian antara teks, gambar dan animasi dalam video pembelajaran memberikan pengaruh terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar dengan video pembelajaran. Handini Annestiana, (2020) mengungkapkan “Dalam video pembelajaran harus memperhatikan penggunaan kaidah kebahasaan yang benar, dan kemudahan bahasa untuk dipahami.”

1.3.5 Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Youtube merupakan layanan video sharing populer dimana penggunanya bisa memuat, menonton, serta berbagi video yang diinginkan dan dibutuhkan secara gratis. Penggunaan video interaktif seperti *youtube* dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatkan keterampilan siswa (Burnett dalam wijanarko, 2017). *Youtube* bisa menjadi alternatif untuk mempelajari keterampilan berbasis video, sebagai perangkat pengajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif untuk meningkatkan pengetahuan dalam Suryaman, (2015). Sedangkan Hayes (2020) mengatakan *youtube* sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang baik dikalangan siswa: penggunaan media *youtube* membuat siswa bersemangat, senang dan fokus dalam pembelajaran.

Menurut Luhsasi & Sadjiarto (2017), *youtube* efektif sebagai media pembelajaran karena video pembelajaran ekonomi-akutansi berbasis *youtube* ini dilengkapi dengan efek suara dan animasi. Hal ini membuat mahasiswa tertarik dalam mempelajari materi. Sedangkan Lasabuda (2018), menyatakan bahwa media *youtube* sebagai media pembelajaran metematika. *Youtube* dipilih untuk pengembangan media ini karena merupakan sebuah situs *website* media sharing video *online* paling populer.

Dalam Lestari (2017) *Youtube* dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan digital saat ini. *Youtube* dapat meningkatkan minat serta mendorong gaya belajar generasi digital. *Youtube* juga memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan berbasis teknologi yang akan berguna nanti saat mereka lulus (Burke, Snyder, & Rager,

2009). Selain itu *Youtube* juga menyiapkan ratusan ribu dengan berbagai macam topik video yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas. *Youtube* juga akan menjadi pusat pencarian video gratis bagi siswa serta orang yang membutuhkan secara luas dan akan mendorong mereka menjadi pembelajar yang mandiri.

Dari penjelasan yang telah diuraikan pemilihan video pembelajaran berbasis *youtube* sangat efektif diterapkan pada saat proses belajar di rumah. *Youtube* sangat mudah digunakan dan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang bosan belajar di rumah. Dengan era globalisasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang secara pesat. Maka penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sangat penting dilakukan untuk meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi.

1.4 Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Menurut Piaget dalam Sugihartono, dkk, (2008: 109), tahap perkembangan berpikir anak dikelompokkan menjadi empat tahap yaitu: 1) Tahap sensorimotorik kisaran umur (0-2 tahun), 2) Tahap praoperasional yang kisaran umur (2-7 tahun), 3) Tahap operasional konkret kisaran umur (7-11 tahun), dan 4) Tahap operasional formal kisaran umur (12-15 tahun). Berdasarkan uraian tersebut, peserta didik kelas IV Sekolah Dasar termasuk berada pada umur 7-11 tahun yaitu tahap operasional konkret. Anak pada masa operasional konkret ini sudah mulai bereaksi menggunakan operasi mentalnya dalam memecahkan masalah-masalah aktual yang sedang dihadapinya. Kemampuan berpikir siswa dapat

ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental yang dilakukan seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah.

Izzaty, dkk (2008:116) mengelompokkan dua fase pada masa anak-anak di sekolah dasar yaitu yang pertama fase masa kelas 1 sampai dengan kelas 3 disebut dengan fase kelas rendah, dan yang kedua fase masa kelas 4 sampai dengan kelas 6 disebut fase kelas tinggi. Untuk fase masa anak kelas rendah berkisaran antara usia 7-9 tahun, sedangkan untuk fase masa anak kelas tinggi berkisaran antara usia 9-12 tahun. Siswa kelas IV sekolah dasar tergolong pada kedalam fase masa anak kelas tinggi. Anak kelas tinggi pada sekolah dasar mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) Pemikiran tertuju pada kehidupan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari, 2) Mempunyai rasa ingin tahu, ingin belajar, dan berpikir secara realitas yang tinggi. 3) Adanya keinginan yang timbul terhadap minat kepada pelajaran-pelajaran khusus. 4) Nilai yang diperoleh sebagai ukuran dalam menentukan prestasi belajarnya di sekolah. 5) Fase anak-anak sangat suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat ketentuan sendiri dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diketahui bahwa untuk kelas IV sekolah dasar tergolong berada pada tahap operasional. Tahap operasional ini tahap yang konkret dan termasuk pada kelompok kelas tinggi. Anak kelas IV termasuk ke dalam golongan kelas tinggi. Anak kelas IV sekolah dasar ini memiliki pola pikir secara realistik, yaitu berdasarkan kejadian dan benda apa yang ada di sekitarnya. Dalam hal tersebut ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, dalam tahapan ini dapat dilihat bahwa anak pada tahap

operasional konkret masih sangat membutuhkan benda-benda konkret atau benda-benda nyata untuk membantu pengembangan kemampuan intelektualnya. Dengan begitu dapat disimpulkan penting adanya penerapan proses belajar dengan bantuan benda-benda yang konkret untuk perkembangan siswa pada usia kelas IV sekolah dasar.

1.5 Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pembelajaran 1

Pembelajaran pada kurikulum 2013 dan silabus pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik pada kelas IV sekolah dasar terdapat beberapa tema yang dipelajari salah satunya tema 4 berbagai pekerjaan memiliki 3 subtema yaitu, Subtema 1 jenis-jenis pekerjaan, subtema 2 pekerjaan di sekitarku, subtema 3 pekerjaan orang tuaku. Dalam setiap subtema terdapat 6 pembelajaran yang tercakup. Setiap subtema memuat perpaduan kompetensi inti dan kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran. Untuk subtema 3 yaitu pekerjaan orang tuaku terdapat 7 mata pelajaran yang dipadukan yaitu, Bahasa Indonesia, IPA, PJOK, SBdP, IPS, PPKN dan matematika. Dari setiap mata pelajaran mengandung kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dalam 6 pembelajaran. Terhusus pembelajaran 1 membahas 3 mata pelajaran yaitu: Bahasa Indonesia, IPA, IPS.

Tabel 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita dongeng dan sebagainya). 4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.
IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan

	<p>hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
Matematika	<p>3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.</p> <p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.</p>
SBdP	<p>3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.</p> <p>4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.</p>
PPKn	<p>1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambing Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila.</p> <p>3.1 Memahami makna hubungan symbol dengan sila-sila Pancasila.</p> <p>4.1 Menjelaskan makna hubungan symbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.</p>
IPA	<p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.</p> <p>4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya dan bersama orang-orang di lingkungan.</p>
PJOK	<p>3.4 Menerapkan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor untuk membentuk gerak dasar seni beladiri.</p> <p>4.4 mempraktikan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor untuk membentuk gerak dasar seni beladiri.</p>

(Permendikbud Nomor 24, 2016)

Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema 3 Pembelajaran 1

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	<p>3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).</p> <p>4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.</p>	<p>3.5.1 Menilai kejadian yang terdapat dalam dongeng.</p> <p>4.5.1 Menampilkan isi dongeng secara lisan dan tulisan</p>
IPA	<p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.</p> <p>4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya dan bersama orang-orang di lingkungan.</p>	<p>3.8.1 Menguraikan dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.</p> <p>4.8.1 Menunjukkan contoh kegiatan pemanfaatan sumber daya alam.</p>
IPS	<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.</p> <p>4.3.1 Menunjukkan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.</p>

(Permendikbud Nomor 24, 2016)

1.6 Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan referensi peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan pengembangan bahan ajar berbasis youtube yaitu :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yuda Irwandi (2020) dengan judul “pengembangan media pembelajaran video tutorial wujud benda dan cirinya kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan prosedur mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial wujud benda dan cirinya di kelas V Sekolah Dasar, kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial wujud benda dan cirinya di kelas V Sekolah Dasar. praktikalitas media pembelajaran berbasis video tutorial wujud benda dan cirinya di kelas V Sekolah Dasar.

Kedua yaitu penelitian yang berjudul “Pengembangan Vidio Blog (VLOG) *Channel* Youtube Berbasis Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Online*”. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Iqbal (2019) bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran berupa video blog (vlog) *channel* youtube berbasis stem sebagai media alternative pembelajaran *online*. Untuk mengetahui tanggapan validator dengan pengembangan video blog (vlog) *channel* youtube berbasis stem sebagai media alternative pembelajaran *online*. Serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video blog (vlog) *channel* youtube berbasis stem sebagai media alternative pembelajaran *online*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Indah Puji Lestari, dkk. Penelitian ini berjudul “Pengembangan You-Mathbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa SD Islam Darul Huda Kota Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar “*You-Mathbook*” (bahan ajar matematika berbasis youtube). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

Dari ketiga penelitian relevan yang telah dipaparkan, setiap hasil penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan dan perbedaan pada penelitian tersebut terdapat pada variabel maupun sasaran yang diteliti. Namun, dari ketiga penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis.

Dari penelitian Yuda Irwandi (2020) dengan judul “pengembangan media pembelajaran video tutorial wujud benda dan cirinya kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini mempunyai kesamaan yaitu sama-sama membahas media pembelajaran video, hanya saja berbeda dalam segi penelitian Yuda Irwandi hanya video tutorial dan penelitian video pembelajaran berbasis *youtube*. Serta materi yang dibahas juga tidak sama dengan penelitian yang terdahulu oleh Yuda Irwandi.

Penelitian Pengembangan Video Blog (VLOG) *Channel Youtube* Berbasis Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Online*. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Iqbal (2019) mempunyai persamaan dengan yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengembangkan video berbasis *youtube*

dalam pembelajaran *online*. Hanya saja perbedaanya model pengembangan yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dan yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE.

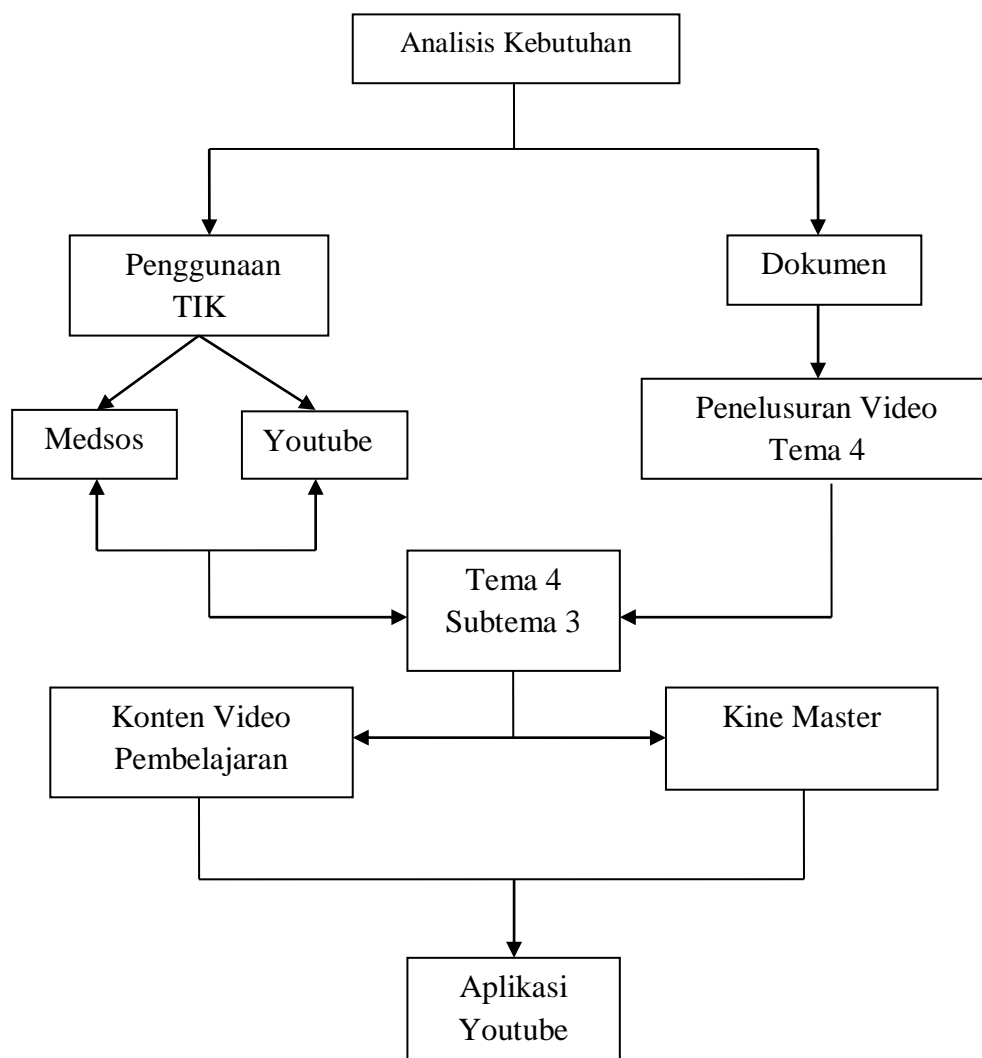
Sedangkan penelitian Indah Puji Lestari, dkk yaitu Pengembangan *You-Mathbook* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa SD Islam Darul Huda Kota Semarang. Memiliki persamaan dengan yang akan penulis teliti yaitu berbasis *youtube* dan untuk siswa sekolah dasar. Tetapi juga mempunyai perbedaan dalam konsep hanya pelajaran Matematika yang diteliti oleh Puji Lestari, dkk. Dan yang akan dilakukan adalah Tema 4 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar.

1.7 Kerangka Berfikir

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat 4 kompetensi yang harus dikuasai oleh guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi individual dan kompetensi sosial. Di dalam kompetensi pedagogik dijelaskan bahwa guru harus mampu menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Maka dari itu kemampuan dan kreatifitas guru dibidang teknologi pada penerapan pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan dan diperlukan.

Pengembangan bahan ajar Tema 4 Subtema 3 berbasis *Youtube* di kelas IV ini dilakukan untuk membantu proses belajar siswa di rumah. Berdasarkan hasil observasi di lapangan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi peneliti mencari informasi tentang kebutuhan baik guru dan siswa dalam proses

pembelajaran. Pada saat proses belajar yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh, guru hanya menggunakan *whattsApp Grup* untuk mengirimkan tugas berdasarkan buku pegangan guru. Serta peneliti mencari dokumen tentang video terkait tema 4 subtema 3, setelah mencari dokumen peneliti melakukan proses pengembangan dengan pembuatan video menggunakan Kine master. Setelah itu, konten dari video pembelajaran diunggah ke aplikasi *youtube*.



2.1 Kerangka Berfikir