

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Media Belajar**

##### **1. Pengertian Media Belajar**

Menurut Miftah (2013:96) Media merupakan suatu atau bahan ataupun beberapa bagian dari komponen sebuah alat dalam sebuah sistem. Sedangkan pembelajaran menurut Yaumi (2021:189) adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan maksud dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Pembelajaran juga dapat di pahami dengan dua kata yaitu konstruksi dan instuksi. Konstruksi di pandang sebagai hal yang dilakukan untuk peserta didik sedangkan instruksi adalah segala hal yang dilakukan oleh peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, media umumnya memberikan sebuah gambaran kontribusi dalam menyediakan proses belajar dengan tujuan memecahkan masalah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media dalam belajar menjadi sesuatu hal yang opsional bagi guru maupun siswa dalam proses belajar dan mengajar di kelas. Hal ini karena media belajar mampu meningkatkan perhatian anak untuk belajar sehingga memacu motivasi belajar dan interaksi yang lebih efektif. Alternatif media dalam belajar menjadi jembatan dalam memenuhi keterbatas indera, ruang dan waktu. Sehingga melalui media belajar, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang sama tentang peristiwa-peristiwa, kejadian di lingkungan sekitar dan gejala-gejala yang terjadi di lingkungan sekitar (Harahap *et.al*, 2022:47).

Media belajar juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyebarkan sebuah ide atau gagasan dari komunikator (penyampai pesan) yang sampai kepada yang berhak menerima (penerima pesan). Media pembelajaran merupakan suatu alat dan bahan yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan baik (Isnarto *et.al*, 2017:244).

Awalnya, media belajar dikenal sebagai alat bantu mengajar, alat tersebut salah satunya alat bantu visual. Akan tetapi karena terlalu terpusat kepada alat bantu visual, visual maka diperlukan adanya produksi dan evaluasi media pembelajaran. Saat abad ke-20 mulai masuk alat teknologi audio visual yang dikonstruksikan untuk kebutuhan belajar. Hingga muncul berbagai macam alat yang dapat digunakan oleh

guru hingga sekarang dikenal dengan media pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017:89).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Media Belajar juga dapat diartikan sebagai bahan atau alat untuk membentuk sebuah materi untuk dibawakan dalam pembelajaran jika tidak terdapat media belajar sebuah pembelajaran tidak akan berjalan dan tidak akan tercapai. Jika tidak tercapai maka sebuah pendidikan tidak akan maju di Negeri Indonesia ini, maka dari itu sebuah media atau alat begitu penting dalam pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Belajar

Media merupakan salah satu komponen dalam sebuah sistem pembelajaran yang tentunya memiliki fungsi yang berbeda dengan komponen lainnya. Hal ini karena media belajar memiliki fungsi sebagai komponen yang memuat sebuah pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa. Media belajar dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan baik secara perorangan maupun berkelompok (Nurfadhillah, 2021:17). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi motivasi, kebermaknaan, komunikatif, penyamaan persepsi dan individualitas (Aghni, 2018:107). Selain itu, menurut Wahid (2018:34) berdasarkan sejarah perkembangannya, fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi *Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids* berfungsi sebagai sarana untuk memberikan sebuah pengalaman yang menyajikan alat bantu berupa gambar, mode dan beberapa benda sehingga memahami sesuatu lebih mudah dan memperjelaskan apa yang disampaikan oleh guru yang sifatnya lebih abstrak.
2. Fungsi komunikasi berfungsi sebagai sarana komunikasi bagi para peserta didik dengan memanfaatkan media sehingga mampu memberikan pengetahuan terkait belajar menyajikan informasi, merangsang diskusi, serta memotivasi peserta didik.

Selain itu menurut Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2010) fungsi media belajar terbagi atas empat yaitu:

1. Fungsi afektif merupakan fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kemudahan peserta didik dalam belajar.
2. Fungsi Kognitif merupakan fungsi media belajar dalam memperlihatkan beberapa temuan visual yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambing mampu memudahkan dalam menncapai tujuan belajar untuk memahami dan

mengingat informasi yang terkandung di dalam gambar atau lambing.

3. Fungsi Atensi merupakan fungsi media belajar dalam memancing peserta didik untuk dapat mengarahkan perhatiannya dalam berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang dibahas sehingga materi yang mengandung maknavisual dapat dipahami dengan baik.
4. Fungsi Kompensatoris merupakan fungsi media belajar yang dapat dilihat dalam memberikan kemudahan yang mengarah kepada pemahaman teks dan membantu peserta didik untuk memahami apa yang dibaca dan mengorganisasikan informasi yang diperolehnya sehingga mampu dimaknai dengan baik.

Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017:93) media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat ditekankan dalam beberapa hal yaitu:

1. Media pembelajaran memiliki fungsi sendiri sebagai sarana dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral yang mencakupi seluruh proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus relevan dengan komponen dan isi materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran
4. Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan akan tetapi digunakan media yang mengasyikkan.
5. Media pembelajaran berfungsi dalam mempercepat proses pembelajaran yang lebih efektif.
6. Media pembelajaran berfungsi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas proses belajar.

Menurut Umar, (2014:136) Beberapa peran media dalam pembelajaran:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Melibatkan perhatian anak untuk memberikan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kesempatan belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat siswa.
3. Melampaui batas sensasi, ruang dan waktu. dari. Barang atau barang yang terlalu besar untuk dipajang langsung di dalam kelas sebaiknya difoto, difoto, Slide, realitas, film, radio, atau model. b. Benda atau benda yang terlalu kecil untuk dilihat mikroskop, slide atau foto. c. Peristiwa langka

yang telah terjadi di masa lalu atau hanya terjadi sekali d. Rekam video, film, foto, slide, dan presentasi lisan. Objek atau proses yang sangat kompleks, seperti sirkulasi darah, dapat diilustrasikan melalui film, foto, slide, atau simulasi komputer. e. Komputer, film, video, dan media lainnya dapat digunakan untuk mensimulasikan peristiwa dan eksperimen berbahaya. f. Fenomena alam seperti letusan gunung berapi dan proses yang sebenarnya memakan waktu lama, seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu, dapat direpresentasikan dengan menggunakan teknik perekaman seperti film, video, slide, dan time-lapse yang disimulasikan komputer.

4. Memungkinkan siswa untuk berbagi pengalaman tentang peristiwa di lingkungan mereka dan berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan, misalnya melalui tamasya, kunjungan ke museum dan kebun binatang. Saat ini, dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan, media pembelajaran bekerja dengan cara-cara berikut: a. Memudahkan siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam mengajar. b. Memberikan pengalaman yang lebih realistis (abstrak menjadi konkrit). c. Lebih menarik perhatian siswa (jalannya tidak membosankan). Dengan kata lain, dapat mengaktifkan indera semua siswa. e. Ini membangkitkan perhatian dan minat siswa untuk belajar. f. Dapat membangkitkan dunia teori dan realitas.

Fungsi Media Belajar dapat berdasarkan di atas dapat disimpulkan sebagai alat peraga atau contoh audio visual maupun gambaran atas materi yang diberikan oleh guru tersebut dan dapat disimpulkan bahwa Fungsi Media Belajar adalah:

1. Fungsi komunikasi berfungsi sebagai sarana komunikasi bagi para peserta didik dengan memanfaatkan media sehingga mampu memberikan pengetahuan terkait belajar menyajikan informasi, merangsang diskusi, serta memotivasi peserta didik
2. Fungsi afektif merupakan fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kemudahan peserta didik dalam belajar.
3. Media pembelajaran berfungsi dalam mempercepat proses pembelajaran yang lebih efektif.
4. Media pembelajaran berfungsi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas proses belajar.
5. Memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

6. Melibatkan perhatian anak untuk memberikan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kesempatan belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat siswa.

### 3. Penggolongan Media Belajar

Media belajar dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk terbagi atas dua bagian yaitu: media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi merupakan media belajar yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Media ini hanya bisa dilihat dari dua sisi saja. Adapun contoh media belajar dua dimensi yaitu gambar, peta, poster, foto, majalah dan sebagainya. Sedangkan media belajar dua dimensi adalah media yang terdiri atas panjang, lebar, dan volume. Media ini bisa dilihat dari segala sisi. Contohnya patung, dan sebagainya (Harahap *et.al*, 2022:49).

Menurut Aghni (2018:105) beberapa jenis media pembelajaran dapat dikembangkan yaitu media belajar multimedia, media belajar audio-visual, dan media belajar visual. Pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Yokhebed (2019:39) media yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

Menurut Pakpahan *et.al* (2020:25) media belajar dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi indra yaitu sebagai berikut.

#### 1. Media Audio

Media Audio merupakan media belajar yang dapat digunakan dengan cara memanfaatkan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi atau isi media yang dapat dinikmati dengan suara saja dalam penggunaannya. Contoh dari media belajar audio yaitu rekaman suara, radio, dan sebagainya.

#### 2. Media Visual

Media visual merupakan media belajar yang digunakan dengan memanfaatkan indera penglihatan dalam menyampaikan isi materi atau isi media. Media visual dibagi menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi merupakan media visual yang hanya dapat dilihat dari dua dimensi saja. Contohnya adalah media grafis. Sedangkan media tiga dimensi adalah media yang dapat dilihat dari dua sisi saja tetapi juga dapat disentuh dengan nyata. Contoh media visual tiga dimensi adalah globe, maket, hewan dan sebagainya.

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi dan isi media. Contoh dari media audio visual adalah video.

Menurut Marlina *et.al* (2021:56) media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan jumlah penggunaannya yaitu:

1. Media belajar secara individual diantaranya kelas, kotak unit pengajaran, media oto instruktif, dan sebagainya
2. Media belajar secara kelompok/kelas diantaranya film, slide, dan sebagainya
3. Media pembelajaran secara massal diantaranya TV, slide dan sebagainya.

Penggolongan Media Belajar dapat di simpulkan sebagai bahwa media belajar terdapat banyak jenisnya maupun contohnya yaitu:

#### 1. Media Audio

Media Audio merupakan media belajar yang dapat digunakan dengan cara memanfaatkan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi atau isi media yang dapat dinikmati dengan suara saja dalam penggunaannya. Contoh dari media belajar audio yaitu rekaman suara, radio, dan sebagainya.

#### 2. Media Visual

Media visual merupakan media belajar yang digunakan dengan memanfaatkan indera penglihatan dalam menyampaikan isi materi atau isi media. Media visual dibagi menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi merupakan media visual yang hanya dapat dilihat dari dua dimensi saja. Contohnya adalah media grafis. Sedangkan media tiga dimensi adalah media yang dapat dilihat dari dua sisi saja tetapi juga dapat disentuh dengan nyata. Contoh media visual tiga dimensi adalah globe, maket, hewan dan sebagainya.

#### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi dan isi media. Contoh dari media audio visual adalah video.

## 4. Manfaat Media Belajar

Menurut Wahyuni & Yokhebed (2019:37) secara umum media

pembelajaran memiliki manfaat sebagai memperlancar dan mempermudah interaksi antara gurudan siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Menurut Isnarto *et.al* (2017:246) manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas pesan dan informasi yang mampu meningkatkan hasil dan proses belajar
2. Mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik untuk mampu menimbulkan motivasi belajar.
3. Memberikan kesempatan kesamaan pengalaman kepada peserta didik
4. Mengatasi semua keterbatasan di bidang ruang, waktu dan indera
5. Memperlancar pembelajaran akan lebih menarik
6. Melakukan kegiatan belajar lebih banyak seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.
7. Metode dan mode pengajaran lebih bervariasi.

Menurut Yumi (2021:23) adapun manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu a) kebutuhan pasar; b) visi pendidikan global; c) meningkatkan mutu pembelajaran; dan tuntutan paradig baru. Manfaat media belajar juga disampaikan oleh Sumiharsono & Hasanah (2017:95) yang memiliki kegunaan antaralain:

1. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam berinteraksi maupun belajar.
2. Memancing gairah belajar untuk lebih aktif, sehingga memudahkan interaksi secara langsung
3. Menciptakan konsep belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat siswa
4. Memperjelas penyampaian pesan yang bersifat abstrak.

Menurut Karo-Karo & Rohani (2018:95) media dalam pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu : (1) materi yang akan disampaikan dapat diseragamkan; (2) pembelajaran lebih menarik; (3) pembelajaran lebih asyik dan interaktif; (4) lebih menghemat waktu dan tenaga; (5) dapat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar; (6) memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan dimana saja; (7) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap interaksi yang berlangsung di kelas.

Menurut definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran

terdapat memiliki manfaat yang sangat luas, dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran membawa dampak positif bagi setiap materi pembelajaran yang guru berikan sebagai contoh visualisasi atau imajinasi peserta didik.

Sebagai contoh dampak positif atau manfaat Media Pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas pesan dan informasi yang mampu meningkatkan hasil dan proses belajar
2. Mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik untuk mampu menimbulkan motivasi belajar.
3. Memberikan kesempatan kesamaan pengalaman kepada peserta didik
4. Mengatasi semua keterbatasan di bidang ruang, waktu dan indera
5. Memperlancar pembelajaran akan lebih menarik
6. Dapat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar.

## **B. Youtube**

### **1. Definisi *YouTube***

*YouTube* merupakan suatu media ataupun situs web berbagi video yang dapat digunakan untuk menonton, memuat dan berbagi klip video secara gratis. *YouTube* didirikan pada tahun 2005 oleh Chad Hurley, Jawed Karim, dan Steve Chen (Faiqah *et.al*, 2016:259). Selanjutnya pada tahun 2006 *YouTube* menjadi situs yang banyak digunakan dan tumbuh dengan pesat. Tahun ini ada sebanyak 65.000 video baru yang diunggah. Pada bulan Oktober 2006 saham *YouTube* dibeli oleh google senilai USD 1,65 juta. Di tahun ini juga *YouTube* mendapatkan penghargaan melalui majalah PC world dan juga mendapatkan julukan Sembilan dari sepuluh produk terbaik di sepanjang tahun 2006 (Chandra, 2017:410).

*YouTube* merupakan situs web yang digunakan oleh seseorang ataupun kelompok orang yang sudah terdaftar dalam program kemitraan *YouTube* yang dapat mengunggah video dalam jumlah yang tak terbatas. Sedangkan orang yang belum terdaftar dalam kemitraan *YouTube* hanya dapat mengakses ataupun menonton video yang diunggah (Sutarti & Astuti, 2021:94). *YouTube* memberikan banyak sekali manfaat, sehingga muncul banyaknya motif dalam menggunakan *YouTube* yaitu diantaranya identitas pribadi, integrasi, interaksi sosial, peran sosial, informasi, dan motif hiburan (Samosir *et.al*, 2018:7).

*YouTube* merupakan media sosial yang digunakan secara gratis, yaitu video yang dinikmati adalah video yang dapat ditonton tanpa harus membayar namun

pengguna dapat menggunakan internet atau paket data. Selain itu *YouTube* juga memberikan layanan untuk berkomentar di kolom komentar yang tersedia dalam setiap video yang diunggah dan dapat juga memberikan like terhadap video yang diunggah (Stella *et.al*, 2018:62).

Berdasarkan kesimpulan di atas adalah *Youtube* adalah situs web yang menawarkan berbagai jenis video, mulai dari video klip, film, hingga video yang dibuat oleh pengguna *Youtube* sendiri. Banyak orang menjadi terkenal dengan mengunggah video ke *YouTube*

## 2. Kekurangan *YouTube*

Menurut Sutarti & Astuti (2021:98) adapun kekurangan *YouTube* adalah sebagai berikut.

1. Kekurangan
  - a. Dapat mengalami gangguan pemutaran jika kondisi internet tidak kondusif
  - b. Ukuran dan kapasitas video pada umumnya berukuran besar
  - c. Tidak menyediakan menu download video untuk ditonton dalam keadaan tanpa sinyal, sehingga dalam hal ini diperlukan aplikasi pendukung yang mampu membantu dalam melakukan pengambilan video dari *YouTube*
  - d. Menyediakan fasilitas upload video yang memungkinkan siapa saja untuk mengunggah video dengan tujuan penyalahgunaan.

Menurut Rahmasari (2020:38) kekurangan *YouTube* adalah adanya video yang tidak layak ditonton untuk masyarakat umum dan juga banyak terdapat ujaran kebencian yang dilontarkan ke dalam kolom-kolom komentar oleh pengguna akun yang tidak bertanggung jawab. Sehingga dalam hal ini manfaat dari *YouTube* sebagai media edukasi memberikan dampak buruk bagi pengguna sendiri.

Dampak negatif bagi anak didik yang dapat mengganggu aktivitas belajarnya, antara lain: 1) Menurunnya semangat siswa dalam belajar dibuktikan hilangnya motivasi belajar; 2) Berkelahi dengan teman, dibuktikan dengan meningkatnya kenakalan dan pentengkarannya antar peserta didik; 3) Berkata tidak baik, dibuktikan dengan banyak peserta didik yang suka berkata kasar, tidak saja kepada sesama temannya tetapi juga kepada

para guru; 4) Mengganggu di kelas, perilaku ini dipicu dari ketidakfokusan peserta didik atau tidak berkonsentrasi dalam mengikuti arahan yang diberikan oleh guru. Selain itu, persepsi yang mereka dapatkan dari hasil mengakses media sosial YouTube menjadikan belajar adalah sebuah proses yang membosankan sehingga terkadang mereka malah sibuk mengobrol dengan teman nya. Saihu Made (2021:428)

Anak-anak dalam dunia digital sangat rentan terhadap aspek negatif diantaranya adalah terpaan atas konten-konten berbau pornografi. Pelecehan online hingga terkait dampak psikologis yaitu kecanduan internet (Noor Fasiyah, 2020:44)

Pada prakteknya, ada semacam kode digital atau program yang di atur terkait kebijakan masing-masing pengguna media sosial. Contoh sederhana adalah akses yang ada konten *Youtube*. Jika konten video yang ada memuat hal, seperti kekerasan dan seksual, di perlukan konfirmasi bahwa pengguna terbilang cukup dewasa mengakses konten tersebut dan segala akibat dari setelah mengakses media sosial, termasuk akses hukum yang di kenakan merupakan tanggung jawab pengguna. (Pangestu Aji, 2022: 40)

Menurut definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *youtube* mempunyai kekurangan yaitu:

- a. Tidak sepenuhnya mengupload video secara full atau resolusi kekurangan.
- b. Untuk peserta didik maupun anak – anak wajib orang tua dapat menjaga, mendampingi dan mengontrol anaknya karna *youtube* bersifat luas dalam arti kata terdapat apa saja yang di klik pencarian pasti ada dan muncul.
- c. Semangat siswa dalam belajar dibuktikan hilangnya motivasi belajar.
- d. Mengganggu di kelas, perilaku ini dipicu dari ketidakfokusan peserta didik atau tidak berkonsentrasi dalam mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.
- e. video yang tidak layak ditonton untuk masyarakat umum dan juga banyak terdapat ujaran kebencian yang dilontarkan ke dalam kolom-kolom komentar oleh pengguna akun yang tidak bertanggung jawab. Sehingga dalam hal ini manfaat dari *YouTube* sebagai media edukasi memberikan dampak buruk bagi pengguna sendiri.

### 3. Kelebihan *YouTube*

Menurut Saleh *et.al* (2020:19) *YouTube* memiliki kelebihan yaitu pengguna dapat melakukan pengunggahan video tanpa adanya batasan durasi dan juga dapat mengunggah video yang memiliki resolusi yang tinggi, dalam penggunaannya juga mudah, dan bisa digunakan sebagai ajang promosi.

Menurut Sutarti & Astuti (2021:98) adapun kelebihan *YouTube* adalah sebagai berikut.

- a. Dapat mengambil dan melihat dari berbagai video yang sebelumnya belum sempat ditonton.
- b. Dapat memudahkan pengguna dalam mencari video yang diinginkan ataupun menuliskan jenis video yang dapat diketik di dalam menu "Search".
- c. Dapat menonton video dengan nyaman dan jelas karena memiliki berbagai pilihan menu kualitas.
- d. Dapat memiliki berbagai jenis format video dan menyediakan berbagai menu yang bisa mempercepat atau memperlama video yang dijalankan

Menurut Sutarti & Astuti (2021:98) kelebihan penggunaan *YouTube* diantaranya sebagai berikut.

- a. *YouTube* mampu menjadikan seseorang lebih dikenal masyarakat lebih luas. Hal ini banyak dilakukan oleh seseorang yang lebih dikenal sebagai selebrity. Kehadiran *YouTube* mampu menjadikan kehadiran seseorang memperoleh pengakuan public hal ini karena mereka mempublikasikan diri melalui beberapa konten seperti kosmetik, edukasi, pemasaran, penjualan dan sebagainya.
- b. *YouTube* mampu menghasilkan uang, hal ini diperlukan adanya monetisasi pada akun dengan cara masuk ke account information lalu klik Creator Studio. Penghasilan uang dari *YouTube* dapat dilihat dari jumlah viewers dan juga bisa didapatkan dari iklan.
- c. *YouTube* sebagai media belajar dan sumber ilmu pengetahuan, *YouTube* menyajikan berbagai konten video yang memaparkan berbagai jenis ilmu pengetahuan baru maupun proses suatu cara yang lebih kreatif dan menarik.
- d. *YouTube* sebagai media pemasaran produk, bagi seseorang yang memiliki produk tertentu, media ini sangat penting dicoba untuk media pemasaran. Hal ini karena masyarakat sekarang sudah banyak mengenal *YouTube*, apalagi jika tampilan video produk yang menarik dapat juga ditampilkan melalui *YouTube*

Menurut Samosir et al (2019:4) *youtube* berfungsi sebagai platforms mencari suatu informasi melalui video yang dapat dilihat secara langsung. Saat ini *youtube* menjadi salah satu situs berbagi video secara online yang cukup digemari diberbagai dunia khususnya di kalangan generasi muda. Bahkan pengguna *youtube* tidak sekedar menjadi penggunasemata, melainkan juga dapat aktif memperoleh penghasilan atau sekedar membagikan konten mereka. Kemudahan akses tersebut menjadikan *youtube* sebagai salah satu media digital yang dapat digunakan untuk basis edukasi. Bahkan youtube dengan segala manfaatnya telah digunakan dalam lingkungan pembelajaran luar negeri. *Youtube* telah menjadi media interaktif yang menghubungkan antara guru dan peserta didik.

Menggunakan media video *youtube* berseri sangat cocok digunakan dalam keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa di SD. Menulis merupakan keterampilan berbahasa aktif. Menulis merupakan kemampuan puncak seseorang untuk dikatakan terampil berbahasa. Menulis merupakan keterampilan juga merupakan media untuk melestarikan dan menyebarkan informasi dan ilmu pengetahuan. Adam, (2019:47).

Menurut definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *youtube* mempunyai segudang manfaat yaitu:

- a. Terdapat mendapatkan uang dari hasil upload post video *youtube* yaitu dari adsense iklan produk yang sponsor yang mengiklankan suatu produknya mereka terhadap *youtube*.
- b. *Youtube* juga dapat menghibur masyarakat.
- c. Dampak positif bagi siswa yaitu terdapat edukasi dalam video *youtube*, dan dapat menedukasi dalam hal terhadap meningkatkan literasi membaca peserta didik.
- d. *YouTube* sebagai media belajar dan sumber ilmu pengetahuan.
- e. *YouTube* menyajikan berbagai konten video yang memaparkan berbagai jenis ilmu pengetahuan baru maupun proses suatu cara yang lebih kreatif dan menarik.

#### **4. Literasi Membaca**

##### **a. Definisi**

Literasi merupakan suatu konsep dalam berkomunikasi yang cenderung

mengarah kepada pespektif ilmu pengetahuan. Literasi juga berkenaan dengan melek informasi dan kemampuan seseorang untuk dapat mengakses suatu informasi dan memahami informasi tersebut secara benar (Mulasih, 2021:568). Adanya kesadaran literasi didukung karena adanya kondisi zama saat ini yang mendatangkan semua informasi tanpa adanya filtrasi hal ini tentunya mengarah kepada kemampuan seseorang dalam memahami informasi yang diperolehnya (Rastati, 2018:67).

Pembelajaran literasi di abad 21 bertujuan untuk 1) membentuk anak untuk menjadi seorang penulis, pembaca dan mampu berkomunikasi dengan baik; 2). Mampu meningkatkan kebiasaan dan berpikir kritis pada anak; 3). Meningkatkan dan mengembangkan motivasi belajar pada anak; 4) mampu mengembangkan kemandirian dalam meningkatkan kreativitas, inovasi, produktif dan berkarakter (Abidin *et.al*, 2021:8).

Menurut Rastati (2018:71-72) ada beberapa cara dalam memberikan informasi mengenai literasi yang menarik yaitu sebagai berikut.

1. Video yang ingin disebar dapat melalui Instagram dan YouTube
2. Menggunakan meme yang menarik dengan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti
3. Diunggah dengan konten yang menampilkan selebgram yang menjadi panutan dan memberi kesan positif
4. Papan iklan di pasang dipinggir jalan.

Menurut Putra & Patmaningrum (2018:171) *YouTube* memiliki peran yang sangat penting dan dapat digunakan sebagai media literasi, hal ini karena *YouTube* memiliki proses penyebaran informasi yang sangat luas. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengaruh dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan komunikasi interpersonal anak misalnya empati, saling mendukung, sikap positif, kesetaraan dan keterbukaan, selain itu juga menurut Samosir *et.al* (2018:7) *YouTube* merupakan sebuah efektivitas media pembelajaran hal ini karena *YouTube* digunakan efektif dalam segi kegunaan, ketepatan dan ruang lingkup.

Berdasarkan kesimpulan di atas Literasi merupakan suatu konsep dalam berkomunikasi yang cenderung mengarah kepada pespektif ilmu pengetahuan. Literasi juga berkenaan dengan melek informasi dan kemampuan seseorang untuk dapat mengakses suatu informasi dan memahami informasi tersebut secara benar , dan kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk tertulis yang

dibutuhkan masyarakat dan individu.

b. Karakteristik

Melalui kegiatan literasi yang terprogram, akan menumbuhkan karakter jujur dan tanggung jawab. Pelaksanaan literasi ini menggunakan instrumen berupa jurnal literasi. Melalui jurnal literasi ini pendidik mudah untuk memantau sejauh mana peserta didik melakukan kegiatan membaca buku dan melaporkannya kepada pendidik. Jika tindakan literasi yang terkontrol melalui jurnal literasi itu berkelanjutan, maka akan membawa dampak positif dalam menumbuhkan minat baca sekaligus membentuk karakter yang jujur dan bertanggung jawab. Robi Nur, (2020:796).

PISA memiliki karakteristik berfokus pada kemampuan membaca tingkat tinggi. Jenis kompetensi membaca diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yaitu (a) kemampuan mengungkapkan kembali informasi (retrieving Information), (b) mengembangkan interpretasi (mengembangkan interpretasi), dan (c) mengevaluasi/mengembangkan teks. Tes literasi membaca PISA cenderung menggunakan wacana yang panjang dengan jumlah kata 135–600 kata. Kalimat pertanyaan cenderung kompleks. Tes Ragam yang digunakan pada soal membaca PISA adalah ganda, pilihan ganda kompleks, jawaban singkat, esai tertutup, dan esai terbuka. Ragam tes tersebut disajikan bervariasi berdasarkan sebuah teks yang menyajikannya. Stimulus tes PISA dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu konteks pendidikan pekerjaan, personal, dan masyarakat. Isi kutipan tentang membaca PISA dipilih dengan tujuan meningkatkan keterampilan hidup untuk mengakses dan memanfaatkan informasi berupa wacana untuk menjalani kehidupan dalam masyarakat dan menjaga keselamatan/keamanan diri. Harsiati, (2017:11).

Menurut Oktarina (2018 : 2.942) menanamkan karakter gemar membaca melalui program literasi. Dimana dengan adanya literasi ini mendukung Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti, yang menyatakan perlunya sekolah menyisihkan waktu secara berkala untuk pembiasaan membaca sebagai bagian dari penumbuhan budi pekerti. Melalui program literasi ini meningkatkan karakter siswa gemar membaca yang dapat dilihat dari kesadaran siswa pada saat istirahat dan ada waktu luang, siswa membaca buku di pojok baca atau di perpustakaan, hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung perpustakaan dan peminjaman buku setiap bualannya. Selain itu dengan program literasi ini siswa

akan mendapatkan informasi dan pengalaman yang didapatkan dengan membaca.

Menurut Warsinah J. (2016:70) Literasi membaca dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu membangun tatanan sosial dan ekonomi, serta sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia di Abad-21.

Menurut Mutiara dan agni (2022:10) Membaca menjadi bagian yang penting dalam proses perkembangan bahasa. Keberhasilan anak dalam berbagai area, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, tergantung pada kemampuan anak untuk memahami dan menyusun bahasa.

Berdasarkan kesimpulan di atas yaitu Karakteristik Literasi Kemampuan Membaca terdapat:

- a. Melalui kegiatan literasi yang terprogram, akan menumbuhkan karakter jujur dan tanggung jawab,
- b. Kemampuan mengungkapkan kembali informasi
- c. Mengembangkan interpretasi (mengembangkan interpretasi)
- d. Mengevaluasi/ mengembangkan teks.
- e. Pembiasaan membaca sebagai bagian dari penumbuhan budi pekerti
- f. Literasi membaca dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu membangun tatanan sosial dan ekonomi, serta sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia di Abad-21.
- g. Membaca menjadi bagian yang penting dalam proses perkembangan bahasa.

c. Historis

Menurut Ar Tamin (2017:28) Sejarah telah memberikan pemahaman bahwa literasi menjadi nyawa dalam peradaban bangsa ini. Bahkan, secara tegas al-Qur'an mendokumentasikan perintah literasi melalui surat yang pertama kali turun ke bumi yaitu: al-Alaq 1-5. Ayat ini memerintahkan kita untuk iqra' (membaca, menulis, mengkaji, menganalisis dsb.). Namun, dalam perjalannya, hal ini terkadang tidak diberi ruang dalam sistem pendidikan kita. Dari problem paradoksal tersebut, Indonesia dapat merefleksikan sejarah dan tradisi membaca dalam Islam.

Menurut Rahman Ayuningtias (2021:57-58) Literasi sejarah adalah kemampuan yang harus dimiliki guru sejarah dalam mengembangkan pembelajaran sejarah di kelas. Keterkaitan antara literasi dengan pembelajaran sejarah sebenarnya telah populer pada kalangan guru sejarah di negara maju,

namun kurang familiar di telinga guru sejarah di Indonesia. Konsep literasi sejarah masih dalam tahap pengembangan oleh berbagai ahli di bidang pendidikan sejarah dan ilmu sejarah.

Menurut Meliyanti (2021:6510) Rendahnya budaya literasi di Indonesia salah satunya disebabkan karena budaya masyarakat adalah budaya menonton, budaya dongeng dan cerita, bukan budaya membaca. Untuk menghilangkan stigma bahwa kegiatan literasi dan numerasi adalah sesuatu hal yang membosankan, maka hendaknya kita bisa menghilangkan pemahaman bahwa literasi dan numerasi sebagai rutinitas membaca dan kegiatan tugas yang terkait dengan numerik (Surat Kabar Guru Belajar, 2019). Literasi membaca harus dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang daya pikir tingkat tinggi anak dengan memberikan stimulus kepada mereka untuk menggali, memikirkan dan mengemukakan pendapat terhadap apa yang telah mereka baca.

Menurut Syahriyani, (2010:76) Sebagai mana halnya akademik dalam sejarah tiap peradaban besar, perguruan tinggi sejatinya dapat menjadi dapur akademik sekaligus produsen karya yang secara signifikan mengasah kompetensi anak bangsa, agar memiliki kecakapan khusus, membangun iklim yang lebih produktif, berperadaban, serta bermartabat.

Menurut Hastuti (2019:146) Menghadapi permasalahan karakter di kalangan anak-anak bangsa Indonesia ini, banyak jalan yang bisa ditempuh, salah satunya adalah melalui literasi sejarah, tepatnya dengan menceritakan kisah-kisah tokoh besar sejarah bangsa yang memiliki kepribadian luhur dan juga cerdas secara akademik.

Berdasarkan di atas bisa disimpulkan bahwa dari zaman dahulu literasi di Indonesia sudah ada namun angka literasi nya tetap rendah dan bagaimana halnya akademik maupun sekolah – sekolah mampu mendirikan dan meningkatkan mutu literasi di Indonesia, dan disaat di tes PISA di Indonesia mampu tingkat literasinya meningkat.

#### d. Indikator

Menurut Amri dan Eliya (2021 : 56) Indikator kemampuan literasi membaca adalah: (1) Jenis teks yang digunakan (jenis teks baik dari segi media, format, jenis, maupun lingkungan), (2) Frekuensi peminjaman bahan bacaan di perpustakaan, (3) Jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi membaca, (4) Terdapat komunitas membaca di sekolah, dan (5) Aspek

pemahaman (mengakses dan mengambil informasi dari teks, mengintegrasikan dan menafsirkan isi bacaan, merefleksi dan mengevaluasi teks, dan menghubungkan isi teks dengan pengalaman pembaca).

Menurut Suryono (2017:148) juga menyebutkan, indikator literasi membaca yakni intensitas pemanfaatan dan penerapan literasi dalam kegiatan pembelajaran, baik berbasis masalah maupun berbasis proyek, jumlah dan variasi bahan bacaan, frekuensi peminjaman bahan bacaan di perpustakaan, Jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi baca tulis, Terdapat kebijakan sekolah mengenai literasi baca tulis, Jumlah karya (tulisan) yang dihasilkan siswa dan guru.

Menurut Effendy Muhadjir, (2017:10) indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca di sekolah adalah sebagai berikut: a. Jumlah pelatihan fasilitator literasi baca-tulis untuk kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan. b. Intensitas pemanfaatan dan penerapan literasi numerasi dalam kegiatan pembelajaran, baik berbasis masalah maupun berbasis proyek. c. Skor PISA, PIRLS, dan INAP mengenai literasi membaca.

Menurut Desak Putu Anom (2020:13) Beberapa indikator yang digunakan dalam memantau mengamati kemampuan membaca dan permulaan siswa adalah.

1. Siswa mampu mengenal kata, di mana setiap kata mempunyai makna yang berbeda-beda.
2. Siswa mampu membaca dan menulis kata-kata dan kalimat sederhana.
3. Siswa mampu memasangkan kata dengan kata yang lain dalam permainan domino.

Menurut Amalia dan Alfitriani, (2018:58) Terdapat 5 indikator Literasi membaca:

1. Rasa ingin tahu yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan informasi.
2. Keadaan lingkungan fisik yang memadai.
3. Keadaan lingkungan sosial yang lebih kondusif.
4. Rasa haus informasi dan rasa ingin tahu.
- dan indikator 5. Prinsip hidup bahwa membaca merupakan kebutuhan rohani.

Berdasarkan kesimpulan di atas beberapa Indikator Kemampuan Literasi Membaca yaitu:

1. Jenis teks yang digunakan
2. Frekuensi peminjaman bahan bacaan di perpustakaan
3. Terdapat komunitas membaca di sekolah
4. Jumlah pelatihan fasilitator literasi baca-tulis untuk kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan
5. Rasa ingin tahu yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan

informasi

e. Upaya Meningkatkan Literasi

Menurut Saputri Rafida, (2021:114) Upaya meningkatkan minat baca dengan menanamkan pembiasaan-pembiasaan melalui program kegiatan kelas literasi, untuk membaca satu buku dan memberi kesimpulan terhadap buku yang telah dibaca, dengan pembiasaan tersebut dapat mendorong siswa mempunyai keinginan untuk membaca tanpa adanya keterpaksaan dan rasa suka terhadap kegiatan membaca buku. Kemudian setiap satu minggu sekali kartu akan dicek oleh wali kelas untuk mengetahui peningkatan pada siswa dalam kegiatan membaca. Kartu literasi menjadi sebuah tolak ukur untuk mengetahui minat siswa terhadap membaca.

Menurut Ramawati Alifah, (2019:97) Salah satu upaya peningkatan literasi informasi dan minat baca yang dapat dilakukan oleh perpustakaan yaitu melalui pelatihan penelusuran sumber-sumber informasi.

Menurut Idris Kamah (2005:50), mengatakan dalam bukunya, minat dalam membaca merupakan sebuah perhatian atau kesukaan (kecenderungan untuk membaca tanpa ada paksaan), dalam menumbuhkan minat membaca perlu dibina, dipupuk, diarahkan, dan dikembangkan dari sejak usia dini, remaja, sampai usia dewasa yang melibatkan peranan orangtua, masyarakat, dan sekolah.

Menurut Putri Yulia,(2020:50) Menggunakan taman baca sebagai sarana untuk proses peningkatan minat literasi di kalangan pelajar cukup efektif. Hal ini dikarenakan taman baca sesuai dengan kebutuhan para pelajar agar tidak mudah bosan saat berliterasi, karena di taman belajar terdapat buku yang menarik dan suasana yang menyenangkan.

Menurut Wiranti, (2021:71) Upaya Meningkatkan Minat Baca  
Setiap guru memiliki trik atau cara agar menjadi motivator bagi siswa atau memiliki kajian untuk mendorong siswa untuk lebih semangat, seperti memberikan tugas rumah atau memiliki indikator kualitas membaca. Hal yang dapat dilakukan dalam meningkatkan minat baca antara lain:

1. Memberi bacaan sejak dini
2. Mendorong siswa untuk mendongeng dari bacaan yang dia baca
3. Membeli buku yang diminati siswa
4. Membuat perpustakaan mini

Dengan demikian kesimpulan yang dapat diambil yaitu kekreatifan orang tua juga dibutuhkan untuk menumbuhkan minat baca anak

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai macam gaya upaya literasi untuk meningkatkan literasi membaca contoh hal dasar yang bagus seperti :

1. Memberi bacaan sejak dini
2. Mendorong siswa untuk mendongeng dari bacaan yang dia baca
3. Membeli buku yang diminati siswa
4. Membuat perpustakaan mini

### **5. Langkah – Langkah Youtube**

Membuat konsep video pembelajaran, hal yang perlu dipersiapkan sangatlah beragam. Satu persatu perlu diteliti dengan seksama dengan mencari titik maksimalnya. Oleh karena itu dalam membuat konsep video pembelajaran perlu menyiapkan beberapa langkah, di antaranya: (a) menyiapkan topik/materi yang akan disampaikan sesuai terhadap bidang ilmu yang dikuasai. materi yang disampaikan hendaknya materi yang ringan dan mudah dipahami (b) mengklasifikasikan materi- materi agar lebih runtut dalam penyampaiannya, (c) menentukan model penyampaian materinya, serta (d) membuat storyboard maupun script agar mudah dalam penyampaiannya. Suwanto (2021:28)

Berdasarkan survei, fitur-fitur aplikasi *YouTube* adalah:

1) Pilih video yang akan ditampilkan di halaman beranda: Berbagai video rekomendasi dapat Anda lihat

di halaman beranda aplikasi YouTube. Kemudian, jika Anda tidak tertarik dengan video apa pun, Anda dapat mem-bookmark video tersebut. Untuk melakukannya, klik ikon menu dan pilih Tidak Ada Minat. Video yang ditandai langsung menghilang dari timeline video.

2) Berlangganan saluran: Untuk mengelola notifikasi Mungkin Anda telah berlangganan beberapa saluran *YouTube*. Namun, ada satu saluran yang benar-benar menjadi favorit. Anda kemudian dapat memilih untuk menerima notifikasi dari saluran tersebut. Untuk melakukan ini, buka halaman berlangganan. Kemudian tekan ikon lonceng dan pilih jenis notifikasi.

3) Lewati durasi video: Ketuk dua kali video yang sedang diputar untuk melewati video selama jangka waktu tertentu. Ketuk sisi kanan layar untuk mempercepat 10 detik, ketuk sisi kiri untuk melewati 10 detik.

4) Tonton video terkait sambil menonton: Saat menonton video dalam layar penuh, Anda ingin tahu video mana yang mirip dengan apa yang Anda tonton. Aplikasi *YouTube* memiliki fitur untuk membantu dalam hal ini. Pada layar menu, geser ke atas dari bawah layar untuk melihat video yang terkait dengan video yang Anda tonton.

5) Nonaktifkan AutoPlay Video *YouTube*: Aplikasi *YouTube* dapat secara otomatis memutar video pada video berikutnya, tetapi tidak selalu berguna. Anda dapat menonaktifkan fitur ini. Trik, putar otomatis Saat Anda menekan ikon sakelar, video berikutnya tidak akan diputar secara otomatis.

6) Ubah kualitas video *Youtube* di aplikasi. Jika Anda ingin menyimpan data, ubah kualitas video *YouTube* dengan mengetuk layar video, lalu ketuk ikon menu di layar, tekan Kualitas di menu di layar dan pilih kualitas video yang sesuai dengan kebutuhan Anda. dia. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *youtube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pertama, aplikasi *YouTube* dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kedua, aplikasi *YouTube* dapat menarik minat siswa karena memiliki banyak fitur yang tersedia untuk pembelajaran. Ketiga, aplikasi *YouTube*, termasuk berbagai jenis video pendidikan yang sangat menarik dan tidak membosankan, cocok digunakan di era milenial saat ini yang terikat dengan dunia digital. Yusriani, (2022:217)

*Youtube* merupakan layanan video library yang paling populer di dunia internet karena mudah diakses dan gratis bahkan dapat berdiskusi melalui kolom komentar dengan berbagai pengajar yang mengakses video pembelajaran di *youtube* dan para pengguna *youtube* terdapat mengunduh videonya sehingga terdapat mengulang dan belajar kapan saja. Anisa, (2022:15)

*Youtube* memiliki fitur yang memungkinkan penonton dapat melakukan interaksi dengan Content Creator seperti, like, dislike, view. Yoanita, (2020:36). Berikut ini merupakan langkah - langkah untuk dapat menggunakan *youtube* secara optimal sebagai sumber belajar, yaitu 1) pada internet browser, ketikkan *www.youtube.com* untuk pergi ke laman website *youtube*, 2) kemudian ketikkan kata kunci atau istilah yang diinginkan untuk menjadi video yang sesuai pada kolom

pencarian yang berlogo kaca pembesar, 3) jika kata kunci sudah dimasukkan, klik “buka” pada keyboard ponsel atau “enter” pada keyboard komputer atau bisa juga mengklik kembali logo kaca pembesar, 4) daftar video dengan judul dan thumbnailnya akan muncul secara otomatis, 5) untuk memutar video, silahkan pilih daftar judul yang sesuai dengan keinginan dan klik thumbnail video tersebut. Kemudian, video akan otomatis terputar, 6) pada bagian bawah layar video, ada logo pilihan untuk menjeda video, mundurkan penayangan, mempercepat, memperbesar layar menjadi full screen, dan mengatur intensitas volume suara. Terdapat juga timer untuk menampilkan durasi lamanya panjang video, 7) ketika video telah selesai diputar, terdapat pilihan untuk melanjutkan ke video yang lain atau dapat menonton kembali video yang telah selesai diputar tadi. Secara otomatis, judul dan thumbnail video yang serupa dengan video yang telah ditonton juga ditampilkan, 8) untuk dapat menyimpan video di situs youtube, bisa dengan mengklik “tambahkan ke favorit” atau menyalin link URL video dari kotak navigasi bagian dan menggunakannya untuk membuat link sehingga lebih mudah untuk digunakan di kelas, 9) jika ingin mengetahui lebih lanjut mengenai youtube dan fungsinya dapat mengklik “bantuan” pada link (Burke & Snyder, 2008: 82).

Menurut hasil kesimpulan di atas Langkah – Langkah penggunaan youtube adalah:

1. mendownload aplikasinya pada handphone atau *search* dalam internet.
2. lalu buka *link www.Youtube.com*.
3. Lalu klik pada pencarian apa yang mau dicari, lalu ada fitur Bernama like jika menyukai video atau fitur dislike jika tidak menyukai dan berkomentar yang bijak.
4. pada bagian bawah layar video, ada logo pilihan untuk menjeda video, mundurkan penayangan, mempercepat, memperbesar layar menjadi full screen, dan mengatur intensitas volume suara. Terdapat juga timer untuk menampilkan durasi lamanya panjang video.
5. untuk dapat menyimpan video di situs youtube, bisa dengan mengklik “tambahkan ke favorit” atau menyalin link URL video dari kotak navigasi bagian dan menggunakannya untuk membuat link sehingga lebih mudah untuk digunakan di kelas.
6. jika ingin mengetahui lebih lanjut mengenai youtube dan fungsinya dapat mengklik “bantuan” pada kolom bantuan.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media youtube terhadap meningkatkan kemampuan literasi membaca di Sekolah Dasar IT - Alfath Sadarussalam, *YouTube* merupakan salah satu media sosial yang juga memberikan manfaat dalam menyebarkan berbagai informasi dan ilmu pengetahuan baru. Hal ini tentunya akan mendukung pencapaian literasi pada anak, terutama literasi membaca pada anak dalam memahami suatu bacaan. Hal ini tentunya karena *YouTube* memiliki kelebihan yang memungkinkan proses peningkatan literasi dapat dicapai dengan baik. Itulah mengapa sangat diperlukan penelitian terkait pengaruh *YouTube* dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi membaca di SD IT-Alfath Sadarussalam.

Menurut Pratiwi, (2020:284) YouTube sebagai media pembelajaran mempengaruhi kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) diharapkan oleh pemerintah. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (critical thinking), kreatif dan inovasi (creative and innovative), kemampuan berkomunikasi (communication skill), kemampuan bekerja sama (collaboration) dan kepercayaan diri (confidence).

Menurut Ambarwati,(2021: 2859) Dalam penggunaan YouTube ini sebagai alat bantu dalam menggali informasi berupa video pembelajaran terkait materi yang mampu memberikan pemahaman bagi siswa, sehingga proses pemecahan masalah lebih mudah dan siswa tidak terlalu sulit menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Siswa dapat menggali informasi berupa video pembelajaran terkait materi, sehingga mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang dianggap sulit dibandingkan penyampaian secara konvensional. Menurut kesimpulan di atas keunggulan youtube untuk literasi jauh sangat inovatif dalam Gerakan literasi atau GLS dan youtube layak dalam penggunaan media sosial dan digunakan untuk bahan literasi. Kurangnya minat membaca di berikan perlakuan media *youtube* karena dengan adanya *youtube* peserta didik mampu melihat audio visual secara di pandang oleh indra penglihatanya dan di dengar oleh indra pendengarannya, peserta didik mampu mengingat dalam otak apa yang di pandang dan didengar. Dengan keunggulan *youtube* dalam pendidikan yaitu kemampuan minat membaca sangat berpengaruh terhadap antusiasnya peserta didik dalam membaca karena apa yang di otak sudah tertanam yang di pandangnya dan di

dengarnya.

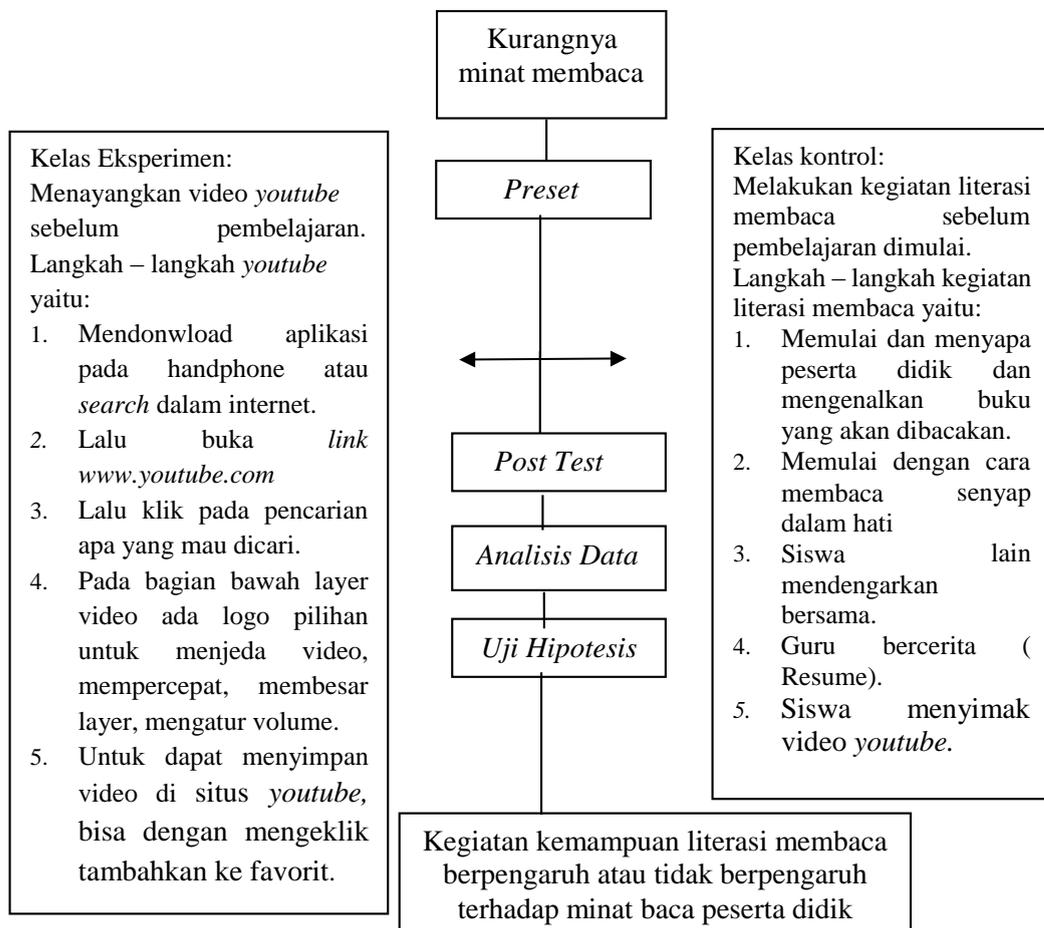
Keunggulan *youtube* bagi penggunanya yaitu ada a. Menjadi sumber informasi lengkap dan up-to-date. b. Menjadi sumber penghasilan. c. Media menyalurkan kreativitas tanpa batas. d. Media promosi terbaik dan tertarget. e. Media belajar skill tertentu secara gratis.

Dalam *youtube* perlu di uraikan langkah – langkah yaitu:

1. mendownload aplikasinya pada handphone atau *search* dalam internet.
2. lalu buka link *www.Youtube.com*.
3. Lalu klik pada pencarian apa yang mau dicari, lalu ada fitur Bernama like jika menyukai video atau fitur dislike jika tidak menyukai dan berkomentar yang bijak.
4. pada bagian bawah layar video, ada logo pilihan untuk menjeda video, mundurkan penayangan, mempercepat, memperbesar layar menjadi full screen, dan mengatur intensitas volume suara. Terdapat juga timer untuk menampilkan durasi lamanya panjang video.
5. untuk dapat menyimpan video di situs *youtube*, bisa dengan mengklik “tambahkan ke favorit” atau menyalin link URL video dari kotak navigasi bagikan dan menggunakannya untuk membuat link sehingga lebih mudah untuk digunakan di kelas.
6. jika ingin mengetahui lebih lanjut mengenai *youtube* dan fungsinya dapat mengklik “bantuan” pada kolom bantuan.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Suwanto (2020). Yusriani (2022). Anisa (2022). Yoanita (2020). Burke & Synder, (2008). Menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik dengan menggunakan media *youtube*, karena berkaitan dengan penggunaan *youtube* yang sangat relevan di gunakan di saat pembelajaran berlangsung. Menurut peneliti *youtube* mampu berdedikasi dan membantu dalam proses pembelajaran berlangsung dan adanya *youtube* guru mampu memberikan materi dan wawasan luas terhadap peserta didiknya, maupun peserta didiknya dapat bergairah dalam pembelajaran dan tidak monoton atau membosankan di pembelajaran berlangsung.

Beberapa penjelasan tabel kerangka berpikir kelas Eksperimen dan kelas Kontrol yang akan di jabarkan:



**Gambar 2. 1 Tabel kerangka berpikir kelas dan kelas kontrol**

#### D. Penelitian Terdahulu

1. Bakri M., Nur Hakim dan Harsia. (2022). Universitas Cokroaminoto Palopo. Dengan berjudul Pengaruh Media *Youtube*, Motivasi, dan Literasi Membaca Terhadap Kemampuan Ilmiah. Terdapat masalah dengan penelitian ini yaitu mengungkapkan bahwa sebagian besar minat baca Masyarakat Indonesia masih rendah, yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti, lingkungan keluarga dan sekitar yang tidak mendukung kebiasaan membaca, daya beli buku masyarakat masih rendah, dan berbagai faktor lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Youtube*, Motivasi, dan Literasi Membaca Terhadap Kemampuan Menulis Ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian survei dengan menggunakan analisis jalur (Path Analysis). Hasil penelitian menunjukkan adanya berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *youtube* (X1), motivasi (X2), dan literasi membaca (X3) dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis ilmiah

mahasiswa. Hasil penelitian ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis, yaitu: (1) penggunaan media youtube memberikan pengaruh dalam menulis ilmiah dengan perolehan nilai thitung sebesar -2.542 dan nilai signifikansi (P-value) sebesar 0.013 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ ; (2) motivasi memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis ilmiah dengan perolehan nilai thitung sebesar 4.021 dan nilai signifikansi (P-value) sebesar 0.000 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ ; dan (3) literasi membaca memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis ilmiah dengan perolehan nilai thitung sebesar -2.550 dan nilai signifikansi (P-value) sebesar 0.013 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ .

2. Yusriani, Masriyanti N, Edi S. (2022). North Sumatera State Islamic University. Dengan Berjudul Pemanfaatan Aplikasi *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat masalah pada penelitian ini yaitu pembelajaran B. Indonesia hanya monoton dan membosankan. Hasil Penelitian ini dari dengan penelitian dan hasil penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan aplikasi YouTube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti merancang metode penelitian yang meliputi, (1) merancang penelitian, (2) subjek dan objek penelitian, (3) metode pengumpulan data, (4) instrument penelitian, dan (5) teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan metode rancangan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini mencakup aplikasi YouTube sebagai media pembelajaran dan aplikasi *YouTube* sebagai media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. *YouTube* dalam pembelajaran mampu meningkatkan situasi pembelajaran yang dengan indikator siswa lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa juga dapat menyalurkan seluruh ide nya dengan bebas serta membuat pembelajaran lebih asyik dan menyenangkan. Membantu siswa memahami pembelajaran dan meningkatkan kinerja siswa serta memotivasi siswa unruk berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa.
3. Hanika M.I, Melisa, dan Alyza. (2020). Universitas Pertamina. Dengan berjudul Sosialisasi Literasi Media Digital di Jakarta (Studi Eksperimen Penggunaan YouTube terhadap Siswa Sekolah Dasar di Jakarta). Penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh sosialisasi literasi media terhadap peningkatan kemampuan literasi media digital siswa sekolah dasar, melibatkan sejumlah sekolah dasar di Jakarta yang memiliki kesediaan untuk diteliti, terdiri dari SD Don Bosco Kelapa Gading Jakarta Utara, SD Seraphine Bakti Utama

Jakarta Barat, SDI AT Taqwa Kampus Rawamangun Jakarta Timur, SDN Petukangan Jakarta 06 Pagi Jakarta Selatan, SDS Islam Meranti Jakarta Pusat. Terdapat masalah dengan penelitian ini yaitu Pendidikan literasi media digital di Indonesia memang belum diterapkan secara langsung menjadi bagian dari kurikulum, namun organisasi, lembaga, maupun pihak sekolah dapat memulainya terlebih dahulu melalui sosialisasi untuk mengenalkan kemampuan tersebut kepada anak-anak dalam meningkatkan kemampuan control diri mereka ketika menggunakan media digital. Melalui konten-konten yang diproduksi, media seringkali merepresentasikan nilai maupun kejadian sehari-hari yang ada di masyarakat. Bagi orang dewasa terutama yang memiliki kemampuan literasi media baik, mereka dapat dengan mudah menyaring pesan- pesan di media dengan baik dan benar, namun hal ini berbeda dengan anak-anak. Anak-anak khususnya di usia sekolah dasar biasanya belum bisa membedakan benar/salah maupun baik/buruk, anak-anak juga memiliki pola pikir yang berbeda dengan orang dewasa dalam menjalani kehidupan sehari-hari sehingga mereka memerlukan bimbingan dari orang dewasa agar dapat berperilaku dengan baik dan benar. Selain hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk sosialisasi dapat menjadi langkah awal untuk melihat efektifitas materi yang diajarkan guna pengembangan pendidikan literasi media digital di sekolah dasar khususnya di kota- kota besar seperti Jakarta yang merupakan kota teraktif dan terbanyak dalam menggunakan Internet. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen semu (quasi experimental) yang dilaksanakan hanya pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding. Hasil Penelitian tersebut Sosialisasi literasi media digital yang dilakukan kepada anak sekolah dasar di lima sekolah wilayah DKI Jakarta menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari segi kemampuan identifikasi media digital, analisa serta evaluasi konten. SD At Taqwa pada pretest menunjukkan rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak sebesar 57,25 setelah diberikan sosialisasi dan dilakukan post-test kemudian di dapatkan rata-rata hasil kompetensi literasi media anak menjadi 62,67. SD Seraphine pada awal pretest menunjukkan rerata nilai kompetensi literasi media sebesar 79,29 setelah diberikan sosialisasi dan post-test didapatkan hasil peningkatan kemampuan literasi media anak menjadi 81,41. Pada SD Petukangan rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak sebesar 69,95 kemudian setelah diberikan sosialisasi rata-rata tingkat kemampuan anak menjadi 75,5. SD SD Don Bosco menunjukkan nilai rata-rata awal tingkat kemampuan literasi media anak

sebesar 55,34 kemudian setelah dilakukan sosialisasi didapati bahwa rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak naik menjadi 64,82. Terakhir, SD Islam Meranti pada awal tes didapati hasil rata-rata tingkat kemampuan anak sebesar 60,25 kemudian dilakukan sosialisasi literasi media dan diberikan post-test, rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak mengalami peningkatan menjadi 75,75.

4. Aghnia Nur F, Mila K, Purwadi. (2022). Universitas PGRI Semarang. Berjudul Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Channel *Youtube* Yufid Kids Saat Pandemi Covid-19 Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Terdapat masalah pada penelitian ini kemampuan anak usia 5-6 tahun di RW 05 Kelurahan Brebes dalam aspek ini berada pada kemampuan Masih Berkembang (MB). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan anak usia 5-6 tahun yang ada di lingkungan RW 05 Kelurahan Brebes. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan anak dalam mengenal huruf, (2) mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan anak dalam mengenal angka, (3) mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan anak dalam menghubungkan bunyi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berikut ini merupakan beberapa data temuan hasil penelitian yang telah dilakukan di RW 05 kelurahan brebes.
  - a. Kemampuan Anak Dalam Mengetahui Huruf Alfabet Kemampuan sebagian besar anak usia 5-6 tahun di lokasi penelitian dalam mengetahui huruf yaitu Masih Berkembang (MB). Dari 17 anak terdapat 7 anak yang mendapatkan penilaian Masih Berkembang (MB), anak baru mengetahui 1-5 huruf alfabet. Sedangkan untuk penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 6 anak. Dalam penelitian penulis menemukan bahwa sebagian besar anak baru mengetahui huruf sesuai dengan huruf yang ada di namanya.
  - b. Kemampuan Anak Dalam Mengetahui Angka Kemampuan anak dalam mengetahui angka terlihat sangat baik. Pada indikator anak dapat mengetahui angka 1-5 terdapat 15 anak dengan penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 14 anak dengan penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan di indikator anak dapat mengetahui huruf 6-10.
  - c. Kemampuan anak dalam menghubungkan bunyi dari 17 anak terdapat 9 anak dengan kemampuan membaca permulaan dalam membaca suku kata Masih Berkembang (MB). Begitu pula dengan kemampuan anak membaca kata, dari 17 anak terdapat 5 anak dengan penilaian Masih Berkembang (MB). Yang penulis temukan dalam penelitian di lapangan kemampuan anak dalam membaca suku kata dan membaca kata masih belum lancar, anak masih belajar membaca

dengan cara mengeja namun, anak sudah mampu untuk bunyi huruf dengan baik dan jelas.

5. Mulasih. (2021). Universitas Peradaban. Berjudul Pemanfaat Media Sosial *Youtube* Untuk Menumbuhkan Literasi Anak Dalam Bentuk Cerita Rakyat. Terdapat masalah dalam penelitian ini rendahnya literasi dalam media digital disebabkan kondisi keluarga maupun sekolah yang tak mendukung. Dalam konteks keluarga dapat ditandai dengan tidak adanya regulasi positif dalam hal akses media, minimnya pendampingan anak dalam mengakses media digital, serta cara pandang orang tua yang salah dalam memposisikan media, misalnya hanya untuk mempermudah pengasuhan karena anak tenang ketika dihadapkan dengan media. Bertujuan literasi digital dengan memuat konten positif untuk menciptakan positive habit yang mudah diakses khalayak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini Pemilihan cerita rakyat sebagai konten tepat untuk dijadikan media literacy tentunya diikuti dengan adaptasi yang sesuai dengan platform yang digunakan. Dikarenakan youtube adalah suatu platform media yang menyediakan fitur audio visual sebagai penarik utama, itulah mengapa pada pengaplikasiannya, adaptasinya terfokus pada pemenuhan fitur tersebut.

## E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi

Menurut Irfan Ahmad, (2018:251) Asumsi dalam kajian filsafat ilmu tergolong ke dalam kelompok ontologi, yaitu bab yang membahas tentang hakikat yang ada, yang merupakan ultimate reality baik yang berbentuk konkret atau abstrak. Asumsi berperan sebagai dugaan atau andaian terhadap objek empiris untuk memperoleh pengetahuan. Ia diperlukan sebagai arah atau landasan bagi kegiatan penelitian sebelum sesuatu yang diteliti tersebut terbukti kebenarannya. Asumsi juga dapat dikatakan merupakan latar belakang intelektual suatu jalur pemikiran. Asumsi juga dapat diartikan pula sebagai gagasan primitif, atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian (Suhartono, 2000:76) Menurut Azwar, (2001:9) Dari makna kata, asumsi (assumption) berarti *a statement accepted true without proof (Encarta 97 Encyclopedia)* atau *something taken for granted (Random House Webster's Unabridged Dictionary)*. Keduamakna kata itu tentu berlaku juga bagi pengertian asumsi statistika. Oleh karena itu dalam inferensi statistika, data yang akan dianalisis dianggap memenuhi asumsi- asumsi yang disyaratkan bagi formula komputasinya. Analisis dapat dilakukan tanpa harus melakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap terpenuhi-tidaknya asumsi yang bersangkutan. Menurut Prasetyo (2022: 382) Asumsi sangat erat kaitannya dengan metodologi penelitian ilmu pengetahuan, karena pengetahuan diperoleh melalui pendekatan ilmiah, yakni melalui penyelidikan yang sistematis, terkontrol dan bersifat empiris atas suatu relasi fenomena alam. Adapun Menurut Prasetyo (2022:383) Asumsi atau anggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya, asumsi biasa berasal dari postulat, yaitu kebenaran (dalil- dalil) apriori yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Makna dari kesimpulan di atas yaitu Sementara itu, asumsi penelitian adalah semua pernyataan yang dapat diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian. Menurut asumsi peneliti bahwa berpengaruh Media *Youtube* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca pesertadidik di SD IT Alfath Sadarussalam.

## 2. Hipotesis Penelitian

Menurut Heryana Ade, (2020:15) Hipotesis penelitian ilmiah dibangun berdasarkan kombinasi 3 unsur pokok, yakni 1) teori yang dipakai dalam penelitian, terdiri dari teori utama (grand theory), teori perantara (mid theory) dan teori aplikasi (applied teori); 2) Dalil temuan penelitian terdahulu yang sejalan maupun yang tidak sejalan dengan teori, contoh: hasil statistika menerima atau menolak hipotesis penelitian; 3) Fenomena hubungan atau pengaruh aktual dilapangan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Yam Hoy Jim, (2021:97). Adapun menurut Lolang Enos, (2014:685) Hipotesis merupakan suatu pernyataan bahwa dugaan terhadap sesuatu adalah benar. Pengajuan hipotesis, pengujian hipotesis, dan evaluasi merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kreatif untuk menemukan sendiri berbagai kemungkinan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Rahayu Sri, (2019:39). Adapun menurut Rahmaniari, (2015:234) Hipotesis (hipotesa) berasal dari bahasa Yunani. Dari arti katanya, hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, “hypo” artinya sementara dan “thesis” artinya kesimpulan. Dengan demikian, hipotesis berarti dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Makna dari kesimpulan di atas yaitu hipotesis adalah yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu:

Ha = Media *youtube* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik SD IT Alfath Sadarussalam

H0 = Media *youtube* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik SD IT Alfath Sadarussalam.

H1 = Peserta didik SD IT Alfath Sadarussalam menghadapi kendala secara eksternal maupun internal dalam literasi membaca

H 2 = Penerapan *youtube* berpengaruh secara efektif terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik SD IT Alfath Sadarussalam

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah jenis eksperimen semu dengan metode deskriptif dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:114) penelitian yang mendekati eksperimen sebenarnya disebut quasi-experimental. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis hubungan sebab akibat dan menyelidiki secara langsung bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Metode penelitian adalah sebuah cara untuk mendapatkan data yang valid untuk dapat di analisis dalam proses penelitian yang bertujuan untuk memecahkan atau mengantisipasi suatu permasalahan. Hal tersebut didukung pernyataan Sugiyono (2015:6) bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data menggunakan metode deskriptif dimana penyajiannya berupa angka-angka dengan hasil analisis dijabarkan berbentuk narasi.

Menurut Sugiyono (2015:13), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen. Berikutnya menurut Arikunto (2019:27) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Sedangkan metode deskriptif menurut Sugiyono (2018:86) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian ini adalah jenis eksperimen semu dengan metode deskriptif dan menggunakan pendekatan kuantitatif.