

## **BAB 1**

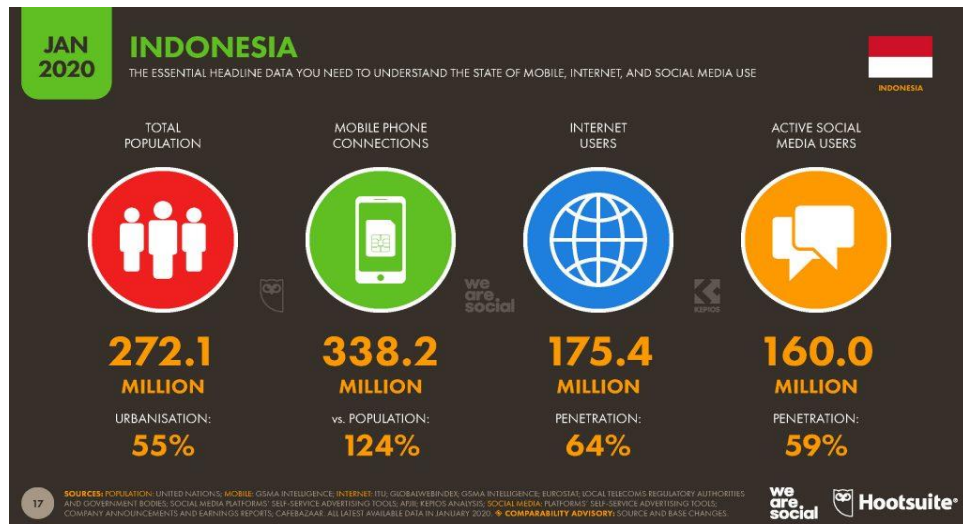
### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media sosial banyak digunakan pada usia remaja untuk berkomunikasi dan mencari sumber informasi. Menurut Lembaga statistik 2017 dijelaskan bahwa pada Generasi Z (Gen Z) peningkatan penggunaan media sosial mengalami kenaikan sebesar 30%. Secara psikologis keadaan ini membentuk keunikan kepribadian, kejiwaan dan sifat peserta didik Gen Z berbeda dengan generasi sebelumnya dimana segenarasi sebelumnya tidak memiliki lingkungan postmodern. Bagi peserta didik generasi Z dunia mereka sudah menjadi dua yaitu dunia nyata dan dunia maya, dunia maya mereka disetting menjadi dunia nyata, disana mereka bermain, bercanda, berkumpul, belajar, keadaan ini terkadang menjadi bagian dari dunia maya yang jauh lebih besar dari dunia nyata. Sehingga untuk mengajarkan pendidikan pada mereka sudah tidak cocok lagi menggunakan media pembelajaran konvensional. (Arif Sadiman dkk, 2018)

Pendidikan dilakukan untuk mencapai perubahan terhadap kebiasaan dan perilaku seseorang. Melalui proses Pendidikan individu dapat memperoleh pembelajaran mengenai realitas fisik dan spiritual yang berperan dalam mempengaruhi watak, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Dampak yang dihasilkan belajar diharapkan dikemudian hari dari belajar yaitu dapat mewariskan nilai- nilai agama, budaya, pemikiran dan keterampilan kepada generasi penerus. Sehingga mereka benar- benar siap untuk menyambut masa depan kehidupan berbangsa dan bernegara yang cermelang (Annisa, 2022)

Dalam Undang – Undang No 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



**Gambar 1. 1 Data Penggunaan Internet Dan Media Sosial Di Indonesia**

*Sumber: Penulis 2024*

Dari data diatas dapat disimpulkan di era globalisasi sekarang semua dimudahkan dengan adanya teknologi. Perkembangan teknologi semakin canggih dapat memudahkan pekerjaan manusia khususnya dalam mencari informasi. Manusia modern saat ini memperoleh informasi dengan membuka handphone mereka dapat memperoleh informasi darimanapun dan kapanpun. Penggunaan internet semakin tinggi pada tahun 2020 hingga kuartal II penggunaan internet mencapai 196,7 juta atau 73,7 dari populasi. Berdasarkan temuan penelitian *wearesocial Hootsuite*, pada Januari penggunaan media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total penduduk Indonesia. Pengguna media sosial gadget mencappai 130 atau sekitar 48% dari popilasi. Media sosial yang paling banyak diakses yaitu YouTube 88%, Whatsapp 84%, Facebook 82%, Instagram 79%, Twitter 56% dan lain sebagainya. (Machyudin & Susri, 2020)

Media sosial membawa dampak terhadap pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang menggunakan teknologi ini dapat meningkatkan hasil dan pengaruh dalam proses belajar.(Firmadani, 2020.) Melalui Internet, peserta didik memiliki akses beragam informasi sesuai dengan kebutuhannya khususnya terkait dengan topik mata pelajaran. Menggunakan internet sebagai sumber belajar akan memfasilitasi dan mempercepat penyelesaian tugas.

Guru harus mengikuti perkembangan zaman dan beradaptasi dengan teknologi. Dengan begitu peserta didik dan guru dapat memiliki hubungan timbal balik dalam penyampaian materi. Dalam merancang program pembelajaran, guru perlu memiliki pemikiran yang independent dan kreatif agar dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Para Pendidik memiliki hak untuk menentukan gaya belajar yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru tak hanya penguasaan materi tetapi membuat media pembelajaran yang kreatif dapat membangkitkan keterampilan dan motivasi belajar yang tinggi. (Sibagariang et al., 2021). Tak hanya itu guru juga harus memberikan dorongan kepada peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Berfikir kreatif ini merupakan cara pandang untuk melihat masa depan, memikirkan ide ide baru, dan menyusun strategi pembaharuan dalam memecahkan masalah. Maka dari itu berfikir kritis dan kreatif akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (Siregar et al., 2020)

Berfikir kritis dan kemandirian belajar memiliki hubungan untuk mencapai keberhasilan belajar. Kemandirian belajar merupakan kemauan peserta didik untuk belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain sesuai dengan metode, tujuan dan mengevaluasi pembelajarannya sendiri. Maka dari itu untuk memperoleh prestasi belajar peserta didik harus memiliki kemandirian belajar dan berfikir kreatif untuk memperoleh hasil belajar sesuai harapan. (Sarjana et al., 2022) Hasil belajar merupakan alat penilaian yang dapat mengungkapkan komponen – komponen proses kognitif serta ciri – ciri psikologi lainnya, khususnya yang berkaitan dengan nilai atau sikap bawaan (ranah afektif) dan keterampilan (ranah psikomotor) yang dimiliki individu. (Sudijono dalam Siswanto 2016).

Hasil belajar kognitif diperoleh dengan peserta didik mampu untuk memiliki kemampuan penilaian yang dimana memiliki kemampuan daya ingat, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan menciptakan. Hasil belajar ini dihasilkan jika peserta didik mampu memahami dan mengelola informasi. Untuk mengetahui hal tersebut terdapat evaluasi menjadi alat ukur keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran kognitif ini sangat penting karena apabila hasil pengetahuan peserta didik rendah maka akan memberikan dampak

pada dirinya dan tidak mendapatkan kepuasan dalam belajar. Salah satu yang menyebabkan hasil belajar siswa yaitu persepsi peserta didik yang dimana ini sangat berpengaruh terhadap tingkah laku mereka. Maka dari itu peran guru sangat penting untuk menciptakan hasil belajar peserta didik dan juga guru juga harus memberikan pengetahuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.(Izzah et al., 2022).

Taksonomi Blooms menurut Krathwohl bahwa taksonomi hasil belajar ranah kognitif dibagi menjadi enam bagian proses berfikir mulai dari yang terendah sampai tertinggi (Krathwohl,2001). Untuk kemahiran berfikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skill*) meliputi C1 (mengingat),C2 (memahami) ,C3 (mengaplikasikan). Dan kemampuan tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* meliputi C4 (menganalisis), C5 ( mengevaluasi), C6 ( mencipta).

Alat pembelajaran dapat berguna untuk menggambarkan kenyataan, konsep, prinsip atau prosedur agar memudahkan peserta. Misalnya dengan bantuan alat tersebut dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran youtube sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dimana mereka dapat mengakses dan memutar kembali video pembelajaran dari manapun dan kapanpun. Tentunya dalam memilih video bertujuan membantu peserta didik untuk memahami dan mengingagt materi. (Firmadani, 2020).

Menggunakan media pembelajaran berbasis video youtube juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran ditentukan. Media pembelajaran berbasis video youtube merupakan solusi yang baik bagi proses belajar karena dilihat dari keadaan sekarang peserta didik lahir di era digital dan mereka lebih senang untuk menggunakan handphone untuk belajar. Selain itu, generasi saat ini lebih senang memnonton tanyangan video dibandingkan membaca buku. (Laksana,Agung 2023). Tayangan video youtube dapat dijadikan referensi pengajaran kepada peserta didik secara realitas mengenai kondisi dan fenomena yang terjadi saat ini. Erat kaitannya dengan Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang dimana informasi faktual tentang keadaan sosial yang terjadi dimasyarakat dapat ditemukan dari unggahan video YouTube misalnya

kehidupan politik, kewarganegaraan, HAM dan lain sebagainya. (Subiyantoro & Listyaningsih, 2020)

Pembelajaran teknologi melalui web media social seperti Youtube telah lama populer di negara – negara besar seperti Amerika. (Titin et al., 2021) Pada pertengahan 2017 aplikasi Youtube mencatat terdapat 1,5 miliar perbulan. (kompas 2018). Dan terdapat riset dari badan pasar statista penggunaan youtube mencapai 1,8 miliar pada tahun 2021. Peningkatan penggunaan media social youtube yang berbasis video memberikan kemudahan bagi penggunanya maka dari itu pertumbuhan penggunaan youtube terus bertambah.

Terkadang terdapat permasalahan pada saat menerapkan pembelajaran yang menjadi hambatan kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Masih terdapat yang guru alami kesulitan menggunakan media pembelajaran youTube. Kesulitan paling umum yang dialami guru adalah penerapan konten. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan saluran video yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan kesulitan menemukan video yang menggambarkan topik dari buku siswa. Dan terdapat pengakuan yang dilontarkan guru tersebut tidak mengetahui cara mendownload video Youtube. Maka dari itu keterampilan guru sangatlah penting untuk membantu proses belajar mengajar guru dituntun untuk kreatif dan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (Ramadhina & Rohman, 2022).

Media sosial dapat digunakan untuk peserta didik dengan tujuan mencari informasi positif yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataan sekarang ini hampir semua peserta didik menggunakan media sosial untuk mencari informasi lain dibandingkan untuk kegiatan belajarnya. Peserta didik menjadi malas dalam belajar, dan mengakses materi non pembelajaran yang mereka tiru dalam kehidupannya, misalnya sinetron, drama korea dan lain sebagainya. Hal tersebut minat peserta didik untuk belajar mengalami penurunan. (Suryaningsih, Anik 2020)

Maka dari itu untuk mengawasi aktivitas peserta didik terhadap penggunaan media sosial diperlukan pengawasan oleh guru di sekolah maupun orang tua. Para orangtua sangatlah penting untuk memahami perkembangan teknologi, sehingga mereka mengetahui bagaimana penerapannya dengan baik dalam

proses Pendidikan anak, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. (Kadir, 2019) Selain itu peran yang bisa guru lakukan yaitu dengan memberi tahu dampak penggunaan media sosial yang berlebihan serta memberikan arahan kepada peserta didik dengan memanfaatkan media sosial Youtube bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Beberapa yang diperhatikan guru dalam mengajarkan peserta didik dalam menggunakan media sosial Youtube diantaranya, guru memberikan arahan sedikit mengenai materi yang akan dibahas. Kemudian tampilkan tayangan video pembelajaran dihadapan peserta didik. setelah itu, guru memberikan pertanyaan singkat mengenai apa yang mereka liat, tujuan pemberian pertanyaan tersebut untuk mendorong siswa untuk aktif menjawab dan yang terakhir guru harus memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari (Izzah et al., 2022).

Berdasarkan paparan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, hal tersebutlah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian secara mendalam, diharapkan dengan penggunaan Youtube dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan peneliti skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran YouTube Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Pendidik dituntut menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Media pembelajaran konvensional tidak cocok lagi untuk peserta didik zaman sekarang.
3. Guru yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran YouTube akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

### C. Rumusan Masalah

Untuk mencapai tujuan penelitian maka dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PPKN setelah menggunakan media sosial *YouTube* dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media sosial *YouTube* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PPKN?
3. Apakah respon yang diberikan peserta didik setelah belajar menggunakan *Youtube*?

### D. Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan pada penelitian ini. Berikut ini tujuan penelitian ini adalah mengenai:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PPKN setelah menggunakan media sosial *YouTube* dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional?
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial *YouTube* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PPKN?
3. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah belajar menggunakan *youtube*

### E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian akan memberikan manfaat dan kontribusi pengetahuan. Manfaat yang diberikan baik secara teoritis maupun praktis, seperti manfaat bagi penulis, lembaga, dan masyarakat secara umum. Manfaat penelitian ini diantaranya:

#### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan sumbangan pengetahuan tentang isu yang sedang diselidiki, terutama mengenai dampak media sosial *youtube* terhadap hasil belajar peserta didik.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru SMP Sumatra 40 Bandung

Memberikan informasi dan masukan bahwa pemanfaatan media sosial *youtube* dapat mempermudah proses pembelajaran, dimana guru

dapat dengan mudah mencari sumber pengetahuan terkait materi pembelajaran.

b. Bagi Kepala Sekolah SMP Sumatra 40 Bandung

Setelah melakukan penelitian di sekolah diharapkan dapat memberikan dampak dari penelitian kepada sekolah SMP Sumatra 40 Bandung. Semoga dengan adanya penelitian ini meningkatkan hasil belajar peserta didik saat kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media aplikasi *YouTube*.

c. Bagi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan pemanfaatan youtube dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi dokumentasi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, merangsang dan menggugah minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

## **F. Definisi Operasional**

Selanjutnya indikator secara teori variable penelitian kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai definisi operasional. Operasional adalah definisi yang digunakan dalam pengukuran empiris variable penelitian dengan rumusan berdasarkan indicator variable:

### **1. Media Sosial**

Menurut Michael Cross (2013) Media sosial dalahan istilah yang digunakan untuk pengumuman, pertukaran, dan penggunaan pesan online. Seiring berkembangnya internet, teknologi dan fitur yang tersedia bagi pengguna terus berubah. Hal ini membuat media sosial menjadi lebih mengacu pada kegunaan atau model tertentu.

### **2. Mata Pelajaran PPKN**

Menurut Nasution Pendidikan kewarganegaraan merupakan proses menimba ilmu secara sadar dan terencana mencerdaskan kehidupan bangsa kepada warga negara, dengan menumbuhkan jati diri dan moralitas amgsa sebagai landasan terwujudnya hak dan tanggung jwab dalam membela negara dari lingkungan Pendidikan, kehidupan dirumah dan masyarakat demi kejayaan bangsa dan negara.



### **3. Hasil Belajar**

Taksonomi Blooms menurut Krathwohl bahwa taksonomi hasil belajar ranah kognitif dibagi menjadi enam bagian proses berfikir mulai dari yang terendah sampai tertinggi. Untuk kemampuan berfikir tingkat rendah (Lower Oder Thingking Skill) meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan). Dan kemampuan tingkat tinggi atau Higher Order Thingking Skill (HOTS) meliputi C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 ( mencipta). (Krathwohl,2001).

### **G. Sistematika Skripsi**

Sistemmatika pada skripsi berguna untuk menyusun kerangka skripsi dari awal penelitian sampai dengan akhir penelitian. Berikut ini papran karangka penelitian:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Masalah
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi
- H. Sistematika Skripsi

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Media Sosial
- B. Media Pembelajaran
- C. Hasil Belajar
- D. Peserta Didik
- E. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- F. Peneliti Terdahulu
- G. Kerangka Pemikiran
- H. Hipotesis

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Pendekatan penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Objek dan Subjek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Wilayah Penelitian
- B. Deskripsi Data
- C. Hasil Pembahasan

### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan Penelitian
- B. Saran