

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Definisi Mengenai Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Syamsuri *et al.*, (2023, hlm.91) menjelaskan terkait media pembelajaran adalah upaya wujud maupun wadah yang digunakan untuk penghubung di antara pengajar selaku pemberi informasi serta peserta didik pihak yang menerima informasi. Bertujuan dalam membantu mendapatkan atensi, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong para siswa agar terlibat dengan aktif maka dari itu keberlangsungan kegiatan dari proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara utuh serta bermakna.

Selanjutnya, Miarso (dalam Safitri *et al.* , 2023, hlm. 3) menjelaskan mengenai media pembelajaran ialah seluruh bentuk komponen yang dapat mengantarkan informasi dalam kegiatan belajar serta memiliki kemampuan untuk menstimulasi gagasan, emosi, atensi, serta motivasi para peserta didik. Penggunaannya diarahkan untuk menginspirasi terwujudnya kegiatan belajar yang dilakukan secara sadar, terarah pada tujuan tertentu, serta berlangsung secara terkontrol.

Selain itu, Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2019, hlm. 3) menjelaskan terkait media untuk pengertian umumnya, mencakup segala bagian berupa individu, data ataupun kejadian yang dapat membentuk situasi sehingga peserta didik mampu mendapatkan wawasan, kemampuan, dan perilaku. Dengan demikian, pendidik, buku pelajaran, serta lingkungan sekolah dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran. Sementara itu, dalam pengertian yang lebih rinci, media pembelajaran ini diketahui sebagai sarana visual representatif, digital dengan fungsi dalam merekam, memproses, serta menampilkan kembali data dalam bentuk visual maupun lisan.

Selain pengertian tersebut, beberapa ahli juga mengemukakan batasan lain mengenai media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) merupakan salah satu yang mengartikan media sebagai seluruh wujud serta saluran yang dimanfaatkan dengan kepentingan penyampaian sebuah informasi (Arsyad, 2019, hlm. 3).

Dengan demikian Media pembelajaran dapat dimengerti sebagai wadah yang memuat segala bentuk informasi atau pesan pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini berfungsi terkait penyampaian informasi yang mengandung target pembelajaran. Adanya media pembelajaran memiliki peran krusial dalam merangsang peserta didik memahami inovasi serta mengembangkan keahlian atau kemahiran yang dimiliki (Hasan *et al.*, 2021, hlm. 4).

Menurut Cahyono *et al.*, (2023, hlm. 43) media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dibedakan dari total sistem dan kegiatan pembelajaran. Artinya, adanya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan sebagai faktor vital dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai perspektif dari pakar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ialah berbagai media perantara yang berguna dalam menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik, maka demikian dalam proses belajar mampu berlangsung lebih efektif. Media tersebut bisa berupa alat grafis, fotografis, dan elektronik yang membantu menyajikan kembali informasi secara visual atau verbal. Dengan demikian, media bukan sekedar memiliki peran dalam sarana penyampaian informasi, melainkan juga sebagai alat bantu yang mempermudah para siswa mendalami materi dengan lebih efektif serta bermakna.

2. Fungsi Media Pembelajaran

MCKnow (dalam Safitri *et al.*, 2023, hlm. 10) menyatakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

a. Mengubah fokus pendidikan formal

Pendidikan formal yang sebelumnya lebih menekankan pada pengajaran akademik bersifat petunjuk kini bergeser ke arah pembelajaran yang lebih memperhatikan keperluan para siswa, utamanya terkait aspek fungsional serta praktis.

b. Meningkatkan Motivasi Belajar para siswa

Penggunaan media dalam pembelajaran yang beragam mampu menciptakan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran serta mendorong semangat mereka agar terlibat lebih jauh dalam kegiatan belajar.

c. Memberikan kejelasan pemahaman

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mendorong para peserta didik mengidentifikasi informasi yang kompleks, sehingga materi dapat dimengerti lebih baik.

d. Memberikan stimulasi belajar

Peran media pembelajaran sebagai sarana pendukung yang mampu menciptakan suasana, dan ekosistem pembelajaran yang mendukung. Pemanfaatan lingkungan belajar ini mampu menumbuhkan keingintahuan intelektual peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya motivasi belajar.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2019, hlm. 20-21) mengemukakan mengenai media pembelajaran mempunyai empat kegunaan utama yaitu:

a. Fungsi Atensi

Media visual berguna untuk memfokuskan atensi para peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tampilan visual yang menyertai teks atau penjelasan membantu siswa lebih fokus terhadap isi pelajaran dan makna yang ingin disampaikan.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual tampak dari meningkatnya rasa senang dan ketertarikan siswa selama proses belajar. Penggunaan grafik atau lambang visual mampu membangkitkan emosi dan membentuk sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran.

c. Fungsi Kognitif

Media visual memiliki fungsi kognitif dalam mendorong para peserta didik mengidentifikasi serta mengingat informasi.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat terindikasikan dari kemampuannya membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca. Media visual yang menyuguhkan latar belakang terhadap skrip dapat memudahkan para peserta didik dalam mengorganisasi informasi, memahami isi bacaan, serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, menurut Ramli (dalam Hasan *et al.*, 2021, hlm 35) kegunaan dari media pembelajaran dibagi menjadi tiga. Kesatu, mendukung pengajar dalam pekerjaannya. Penggunaannya yang akurat dapat memfasilitasi pengajar ketika menanggulangi kekurangan terkait kegiatan mengajar. Kedua, membantu para peserta didik. Penggunaannya yang diseleksi dengan akurat, mampu menunjang dalam memahami lebih dalam terkait informasi yang disampaikan, dan komponen-komponen psikologis seperti observasi, respons, kemampuan ingatan, sentimen, berpikir, imajinasi, dan lainnya mampu diwujudkan sebab media pembelajaran mempunyai dorongan yang lebih kuat. Ketiga, mengoptimalkan alur dari belajar mengajar. Dikarenakan berbagai media pembelajaran diproyeksikan sesuai dengan keperluan materi yang diajarkan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Silahudin, (2022, hlm. 172-174) media pembelajaran berguna sebagai sarana pendukung terkait proses belajar mengajar untuk menyuguhkan pengalaman visual kepada para peserta didik. Media digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar,

menegaskan gagasan yang bersifat abstrak, serta mempermudah pemahaman materi sehingga lebih konkret. Media pembelajaran berperan dalam kemampuan dan mengingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

a. Media berperan sebagai penyedia materi

Media pembelajaran berguna sebagai salah satu penyedia materi belajar yang menyediakan informasi dan pesan kepada peserta didik. Melalui media para peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berperan secara aktif dan membangun sebagai hasilnya membentuk pengetahuan baru.

b. Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan kemampuan media dalam memperjelas makna terminologi, istilah, ciri, atau lambang. Media pembelajaran membantu memperluas kosakata dan memastikan makna dapat dipahami secara tepat oleh peserta didik.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif merujuk pada kesanggupan media untuk menyuguhkan kembali sebuah objek atau kejadian dalam segala bentuk dan kondisi sesuai dengan target pembelajaran yang diinginkan.

d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif berkaitan dengan kemampuan perangkat dalam merekam, menyimpan, dan menyajikan kembali objek atau situasi yang telah terjadi. Melalui kegunaan ini, materi pembelajaran dapat digunakan kembali kapan saja sesuai dengan kebutuhan.

e. Fungsi Distributif

Fungsi distributif memungkinkan satu materi pembelajaran disampaikan kepada para peserta didik dengan jumlah yang banyak dan cakupan yang lebih lebar secara bersamaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih tertuju dari segi durasi maupun dari segi anggaran.

f. Fungsi Psikologis

Dari aspek psikologis, media pembelajaran berfungsi untuk menarik (atensi), membangkitkan sikap dan emosi (afektif), membantu proses berpikir dan pemahaman (kognitif), mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan motivasi belajar.

g. Fungsi Sosio-Kultural

Media pembelajaran berfungsi mengurangi perbedaan persepsi yang disebabkan oleh latar belakang sosial, budaya, ekosistem, serta pengalaman, peserta didik yang beragam, maka terciptanya pemahaman yang lebih seragam terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari beberapa uraian tersebut, bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung kemudahan pemberian materi, mengatasi hambatan belajar, menumbuhkan motivasi, dan memperkuat efektivitas proses pembelajaran supaya target dari belajar mampu terealisasi dengan lebih baik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Safitri *et al.*, (2023, hlm. 14) menjelaskan secara konvensional bahwa media pembelajaran memiliki manfaat di antaranya:

- a. Mengurangi kejenuhan dan menarik perhatian
- b. Membuat belajar lebih menyenangkan
- c. Menjadikan metode mengajar lebih bervariasi
- d. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- e. Membantu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2019, hlm. 28-29) mendefinisikan bahwa pemakaian media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga peserta didik mampu lebih fokus serta motivasi belajar dapat tumbuh secara optimal. Materi pembelajaran bisa lebih mudah dipahami dikarenakan penyajiannya lebih jelas dan bermakna, sehingga membantu peserta didik dalam menguasai pembelajaran serta mencapai target dalam belajar yang telah

ditetapkan. Pengguna media memungkinkan variasi metode mengajar, bukan sekedar terbatas pada penyampaian verbal oleh pengajar. Hal tersebut dapat mengurangi kejenuhan para peserta didik dan membantu pengajar terkait mengelola pembelajaran secara efektif, terutama ketika mengajar dalam durasi yang panjang. Media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, bukan hanya merespons secara auditori penjelasan dari pengajar guru, namun juga ikut dalam segala bentuk aktivitas seperti observasi, mempraktikkan, mensimulasikan, dan memainkan peran tertentu.

Reiser dan Dick (dalam Hasan *et al.*, 2021, hlm.47-48) menjelaskan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memotivasi peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar. Sejumlah media pembelajaran juga dipakai dalam menyajikan informasi yang diperlukan untuk menyampaikan bahan ajar kepada para peserta didik. Selanjutnya, menurut Wulandari *et al.*, (2023, hlm. 3932) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitas pembantu yang mendukung penyampaian bahan materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh para peserta didik.

Dari beberapa penyampaian para ahli tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial untuk kegiatan belajar mengajar. Penggunaannya bukan hanya membantu menciptakan suasana kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta mengurangi kejenuhan peserta didik, tapi juga membantu dalam peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran. bahkan, media pembelajaran memudahkan pengajar untuk memberikan informasi dengan lebih bervariasi serta gampang untuk dimengerti, serta membantu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan kemampuan indra para peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang akurat serta mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Safitri *et al.* ., (2023, hlm. 21-26) mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Media Berbasis Teks atau Grafis

Media pembelajaran berbasis teks/grafis merupakan media pembelajaran yang mengutamakan tampilan visual. Sumber informasinya berasal dari dokumen tertulis, seperti buku, artikel, laporan penelitian, dan bahan bacaan lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran, media ini berfungsi menyampaikan pengetahuan, konsep, dan ide yang relevan dengan materi tertentu. Bentuknya dapat berupa media cetak maupun digital, serta sering diperkaya dengan komponen visual seperti ilustrasi, diagram, bagan, dan grafik untuk mendukung kejelasan informasi.

b. Media Berbasis Audio

Media audio adalah sarana pembelajaran yang menekankan penggunaan unsur bunyi sebagai media penyampaian pesan. Materinya dapat berupa ceramah, *podcast*, buku audio, maupun rekaman pembelajaran lainnya. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi dan gagasan yang berkaitan dengan topik tertentu. Penyajiannya dapat dilakukan secara langsung maupun melalui rekaman, serta dapat dipadukan dengan musik, efek suara, atau narasi untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

c. Media Berbasis Video

Media video merupakan bentuk media yang mengombinasikan unsur visual dan auditori dalam satu kesatuan. Sumbernya berupa gambar bergerak, seperti film pembelajaran, dokumenter, video pembelajaran, dan animasi. Dalam proses pembelajaran, media ini berperan menyampaikan informasi secara visual dan kontekstual sesuai dengan materi yang dipelajari. Formatnya dapat berupa *live action* maupun animasi, serta dilengkapi elemen tambahan seperti

narasi, *subtitle*, atau teks pendukung guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

d. Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang dibangun untuk melibatkan para peserta didik secara aktif dalam interaksi dengan konten pembelajaran, misalnya melalui simulasi, permainan edukatif, kuis, maupun aplikasi multimedia interaktif. Karakteristik utamanya belajar yang mendalam (*immersive*) dan partisipasi, sehingga mendorong aktivitas eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah. Media ini dapat diwujudkan dalam bentuk digital maupun fisik perpaduan teks, gambar, audio, video, dan animasi.

e. Internet dan Media Sosial dalam Pembelajaran

Penggunaan internet dan media sosial dalam konteks pendidikan merujuk pada penggunaan internet serta platform jejaring sosial, seperti aplikasi *Google*, *Yahoo*, *Zoom*, *Quizizz*, *Facebook*, *Twitter*, *Linkedin*, *Instagram*, dan berbagai platform lainnya. Teknologi ini dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sekaligus memperluas akses serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

f. VR (*Virtual Reality*)

Virtual Reality (VR) dalam pendidikan merupakan penerapan teknologi berbasis simulasi yang menciptakan lingkungan virtual menyerupai dunia nyata. Teknologi ini menggunakan visual, audio, serta rangsangan sensorik berbasis komputer untuk menghasilkan pengalaman yang responsif dan menyeluruh. Dengan ciri tersebut, VR dapat membuat keterlibatan dari peserta didik serta memperkaya pengalaman belajar melalui simulasi yang realistis.

Dalam klasifikasinya, Anderson (dalam Londa *et al.* , 2024, hlm. 7) membagi media pembelajaran ke dalam sepuluh golongan berdasarkan karakteristik dan bentuk penyajiannya, yaitu sebagai berikut:

a. Media audio, yang menyampaikan pesan melalui unsur suara, seperti pemutar audio, siaran radio, dan telepon.

- b. Media cetak, meliputi bagian bahan tertulis, antara lain modul, buku pelajaran, gambar, brosur, serta *leaflet*.
- c. Media audio cetak, yaitu perpaduan antara rekaman suara dan materi tertulis, misalnya kaset audio yang disertai teks pendukung.
- d. Media proyeksi visual diam, berupa tampilan visual statis yang diproyeksikan, seperti *Overhead* Transparansi (OHT) dan *slide* (Film bingkai).
- e. Media proyeksi audio visual diam, yakni *slide* yang dipadukan dengan unsur suara.
- f. Media visual gerak, yakni menyajikan visual bergerak tanpa elemen audio, contohnya film bisu.
- g. Media audio visual gerak, yaitu media dengan kombinasi gambar bergerak dan suara, seperti film bersuara, video NCD, serta televisi.
- h. Media obyek fisik, berupa benda konkret, model tiruan, dan spesimen yang digunakan sebagai sarana pembelajaran.
- i. Media manusia dan lingkungan, yang melibatkan individu maupun konteks sosial sebagai sumber belajar, seperti guru, pustakawan, dan laboran.
- j. Media komputer, yang mencakup CAI (Pembelajaran Berbantuan Komputer) dan CBI (Pembelajaran Berbasis Komputer).

Selanjutnya, menurut Faiza & Wardhani, (2024, hlm 6-7) media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Media asli hidup, yaitu media yang menghadirkan organisme hidup sebagai sumber belajar, seperti akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun botani, serta insektarium yang berisi berbagai jenis serangga
- b. Media asli mati, yakni makhluk hidup yang telah diawetkan atau dikeringkan, contohnya herbarium, taksidermi, spesimen dalam botol, bioplastik, serta diorama yang merekonstruksi keadaan alami hewan dan tumbuhan.
- c. Media benda mati, berupa objek non-hidup yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti batu mineral, kendaraan (kereta api, pesawat, mobil), bangunan, papan tulis, dan papan tempel.

- d. Media model atau tiruan, yaitu replika dari objek nyata yang digunakan untuk menjelaskan konsep tertentu, misalnya model lapisan bumi, penampang organ tumbuhan, torso manusia bongkar pasang, globe, model atom, model DNA, dan *market*.
- e. Media grafis, yang menampilkan informasi secara visual statis, seperti diagram, grafik, bagan, poster, gambar, foto, dan lukisan.
- f. Media audio, yang menyampaikan pesan melalui suara seperti radio, tape, *recorder*, kaset, piringan hitam, pengeras suara, dan telepon.
- g. Media audio visual, yaitu sebuah media yang mengintegrasikan audio dan visual, seperti televisi, video, film suara, dan *slide* suara.
- h. Media proyeksi, terdiri atas proyeksi diam (*slide*, *filmstrip*, transparansi) serta proyeksi bergerak (film atau gambar hidup berukuran 8 mm, 16 mm, atau 36 mm).
- i. Media cetak, meliputi buku, koran, majalah, dan komik sebagai sumber belajar tertulis.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Yunitasari (dalam Safitri, 2023, hlm. 31) media pembelajaran memiliki karakteristik yang mampu memberikan stimulus terhadap seluruh indra peserta didik. Sementara itu, Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2019, hlm. 15-17) mengemukakan, media pembelajaran memiliki tiga karakteristik utama yang menjadi dasar pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Ketiga ciri tersebut menjelaskan alasan penggunaan media dalam melakukan aspek-aspek yang tidak bisa dilakukan guru secara langsung maupun tidak efektif apabila dilakukan tanpa bantuan media.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif memperlihatkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, serta menyajikan kembali suatu kejadian atau objek. Dengan media seperti fotografi, tayangan visual, rekaman, audio, film, maupun media digital, suatu kejadian dapat diabadikan dan disusun kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Objek atau peristiwa yang telah direkam dapat direproduksi kapan saja tanpa

terikat oleh waktu terjadinya peristiwa tersebut. Dengan demikian, media memungkinkan pengalaman belajar yang bersifat lintas waktu.

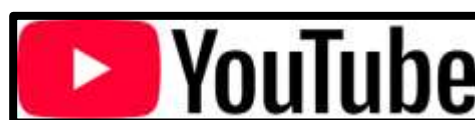
b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media memiliki kemampuan untuk memanipulasi penyajian suatu peristiwa atau objek. Proses yang berlangsung dalam waktu lama dapat disajikan dalam durasi yang singkat melalui metode tertentu, misalnya *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan media menyampaikan suatu objek atau kejadian ke berbagai lokasi secara bersamaan. Melalui media, pengalaman belajar yang relatif sama dapat diterima oleh sejumlah besar peserta didik, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Saat ini, penyampaian media pembelajaran bukan lagi terbatas hanya pada kelas tertentu, tetapi dapat menjangkau wilayah yang lebih luas melalui rekaman video, audio, maupun media digital yang bisa dibuka kapan pun dan di mana pun. Hal ini menyuguhkan kemudahan bagi pendidik dalam menyebarluaskan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, para peserta didik dapat memperoleh akses terhadap sumber belajar yang sama tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Dengan adanya perkembangan teknologi digital, proses distribusi media pembelajaran menjadi lebih cepat, fleksibel, dan mampu mendukung pemerataan kualitas pendidikan di berbagai daerah.

B. Pengertian Pembelajaran Berbasis Digital



Gambar 2.1 Logo *YouTube*

1. Pengertian *YouTube*

Syamsuri *et al.* (2023, hlm. 25) menjelaskan bahwa *YouTube* merupakan platform yang menyediakan kesempatan bagi penggunanya untuk menyimpan, menonton, serta mendistribusikan video secara terbuka. *YouTube* telah menjadi media untuk menjangkau berbagai video dari seluruh penjuru dunia, mulai dari klip singkat, panduan, *vlog*, film, lagu, pendidikan, animasi, hiburan, berita, acara televisi, film pendek, berbagai informasi menarik lainnya. Kenaikan jumlah pengguna *smartphone* dan akses internet yang terus berkembang semakin memperkaya variasi video yang ada di *YouTube*.

YouTube adalah sebuah platform untuk berbagi video yang menawarkan beragam informasi melalui gambar yang dapat bergerak, dan bisa dimanfaatkan sebagai sumber informasi digital. Dengan *YouTube*, pengguna memiliki kemampuan untuk mencari, melihat, dan mengunggah video yang selanjutnya dapat dibagikan secara luas. Seiring dengan perkembangan yang terjadi, *YouTube* juga mulai digunakan sebagai sarana belajar karena menyediakan banyak konten edukatif dari berbagai saluran pendidikan yang mencakup beragam disiplin ilmu, sehingga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan para pelajar (Baskoro dalam Leuwol *et al.*, 2023, hlm. 8-9).

Selanjutnya menurut Kusumaningrum *et al.*, (2022, hlm. 94-95) menjelaskan bahwa *YouTube* merupakan inovasi teknologi yang lahir dari perkembangan pesat internet (*world wide web*). Transformasi tersebut ditandai oleh pergeseran dari *read only web* menuju *read write web*. Pada tahap awal, internet berfungsi secara terbatas sebagai media yang hanya menyediakan konten untuk dibaca bagi pengguna. Dengan berkembangnya waktu, internet telah mengalami perubahan yang cukup besar, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sumber penyedia informasi, tetapi juga memberi kemungkinan bagi pengguna untuk menciptakan, mengunggah, serta berbagi berbagai bentuk bacaan kepada masyarakat yang lebih luas.

Berlandaskan pada penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *YouTube* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dan tempat berbagi video, tetapi juga berkembang menjadi wadah pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan. *YouTube* menjadi media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang efektif dan inovatif, karena menyediakan beragam konten, akses yang mudah, serta penyampaian informasi dalam bentuk audiovisual yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan *YouTube* sebagai sarana pendidikan dapat memudahkan proses penyampaian materi pelajaran dan juga berdampak positif pada peningkatan semangat belajar siswa.

2. Konsep Pembelajaran Berbasis *YouTube*

Menurut Syamsuri *et al.*, (2023, hlm. 29) *YouTube* sebagai media pembelajaran membantu guru dalam membangun suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan berinteraksi. Pembelajaran langsung di kelas dapat didukung dengan video pembelajaran dari *YouTube* yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Selain itu, video pembelajaran interaktif. Selain itu, video pembelajaran yang dibuat oleh guru, dosen, atau pengajar dapat diputar ulang oleh peserta didik, hingga membantu mereka belajar secara mandiri.

Selain itu, Syamsuri *et al.*, (2023, hlm 33-35) menjelaskan pembelajaran *YouTube Based Learning* dirancang untuk memenuhi tiga fungsi utama, yaitu fungsi perencanaan, fungsi pelaksanaan, dan fungsi evaluasi. Pada fungsi perencanaan, model ini mencakup beberapa tahapan yakni:

a. Pembelajaran Melalui *YouTube*

Pembelajaran melalui *YouTube* merupakan tahap pelaksanaan model *YouTube Based Learning*. Tahapan ini bertujuan untuk memanfaatkan sebaik-baiknya teknologi dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Tahapan ini bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam penyampaian informasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan *YouTube* diharapkan mampu membantu

kebutuhan belajar peserta didik di era digital yang mempunyai keterhubungan terkait dengan perkembangan teknologi informasi.

b. Kelas Diskusi

Kelas diskusi merupakan tahap lanjutan setelah proses pembelajaran melalui *YouTube* dilaksanakan. Tahapan ini dirancang untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Kelas diskusi juga mencerminkan penerapan konsep *student-centered learning*, di mana peserta didik diberikan ruang untuk menyampaikan hal-hal yang belum dipahami setelah mempelajari video pembelajaran secara mandiri di luar kelas.

c. Pengelolaan Referensi Berbasis *YouTube*

Pengelolaan referensi berbasis video dilakukan sebagai tindak lanjut dari kegiatan kelas diskusi. Tahapan ini bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan belajar peserta didik yang belum terselesaikan melalui diskusi kelas. Dalam kegiatan ini, peserta didik dibimbing oleh guru untuk mengelola dan memilah informasi pembelajaran yang bersumber dari video-video *YouTube* secara terarah dan relevan.

d. Belajar Mengajar

Belajar dengan mengajar merupakan bentuk penugasan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam rangka proses belajar mengajar. Pada tahap ini, siswa diberikan tugas untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang telah dipelajari. Peserta didik menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dengan cara membuat video. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pelajaran yang akan mereka pelajari.

e. Publikasi Produk

Publikasi merupakan tahap apresiasi terhadap karya yang dihasilkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui tahap ini, diharapkan siswa terdorong untuk bersemangat dan aktif untuk menghasilkan karya pembelajaran yang berkualitas dan layak untuk disebarluaskan serta dinikmati oleh khalayak yang lebih luas.

Dengan adanya *YouTube*, memiliki akses terhadap materi pembelajaran kapan saja dan di lokasi mana pun. Mereka kini tidak dibatasi lagi oleh waktu dan tempat tertentu, sehingga proses belajar dapat dilakukan dengan metode yang lebih mudah dan fleksibel. Konten yang ada juga menyediakan berbagai tingkat kesulitan, sehingga cocok untuk tahapan pembelajaran, dimulai dari level dasar sampai level lanjutan (Leuwol *et al.*, 2023, hlm. 9-10).

Siddik *et al.*, (2024, hlm. 33814) menyatakan bahwa pemanfaatan *YouTube* pada pembelajaran mendorong siswa menjadi lebih terlibat dan kreatif, serta membagikan ruang bagi mereka untuk menyampaikan gagasan secara bebas. *YouTube* juga dianggap memiliki manfaat karena penyajiannya informatif, mudah dipahami, serta praktis sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan memberikan dampak terhadap peningkatan kualitas proses pendidikan. Sebagai media berbasis audio-visual, *YouTube* mampu menyampaikan informasi yang dapat diamati melalui indra penglihatan dan pendengaran.

Dengan demikian, konsep pembelajaran berbasis *YouTube* Edukatif tidak sekadar berfungsi sebagai media pendukung, tetapi menjadi landasan strategis dalam pengembangan ekosistem pendidikan yang inklusif, inovatif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi melalui penyajian video yang menarik, variatif, serta berkaitan dengan kehidupan peserta didik. Implementasi pemanfaatan *YouTube* Edukatif diharapkan mampu memperkuat kompetensi peserta didik menghadapi perkembangan serta rintangan di era teknologi informasi.

3. Karakteristik *YouTube*

Menurut Faiqah (dalam Leuwol *et al.*, 2023, hlm. 4-5) dijelaskan bahwa beberapa karakteristik *YouTube* yang membuat sebagian pengguna merasa nyaman dalam menggunakan platform tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Tidak ada batasan waktu untuk mengunggah video. Ini adalah hal yang membuat *YouTube* berbeda dari beberapa platform lain yang memiliki

waktu maksimum tertentu. Contohnya adalah Instagram, Snapchat, dan lainnya.

- b. Ekosistem keamanan yang semakin efektif. *YouTube* mengatur mekanisme pengamanannya dengan melarang video yang berisi konten yang bersifat SARA, ilegal, dan akan meminta konfirmasi sebelum video diunggah.
- c. Berbasis biaya. Seperti yang sedang banyak diperbincangkan, *YouTube* menawarkan kesempatan bagi siapa pun yang mengunggah video dan memperoleh paling sedikit 1000 penonton maka akan diberikan honorarium.
- d. Sistem *offline*. *YouTube* memiliki fitur baru yang memungkinkan pengguna menonton video tanpa koneksi internet. Elemen ini memungkinkan pengguna untuk menonton video saat tidak terhubung ke internet, tetapi video tersebut harus diunduh terlebih dahulu.
- e. Terdapat fitur penyuntingan yang mudah. Pada tampilan pertama dalam mengunggah video, pemakai diberikan kesempatan terkait pengeditan video lebih awal. Opsi tersebut disediakan antara lain memangkas video, menyesuaikan warna, atau menambah transisi. Menonton di *YouTube* lebih menyenangkan serta tidak membosankan dibandingkan dengan menonton di televisi yang menonton dan berdurasi sekian menit, sehingga pengguna dapat menikmati berbagai konten yang ada tanpa hambatan.

Berdasarkan dari pendapat tersebut, Herminingsih *et al.*, (2022, hlm 81) menjelaskan bahwa *YouTube* memiliki sejumlah karakteristik yang menjadikannya populer dan banyak digunakan, seperti kemudahan mengunggah video tanpa batasan durasi, adanya sistem pengawasan konten untuk mencegah tayangan ilegal dan SARA, tersedianya program berbayar bagi kreator dengan jumlah penonton tertentu, fitur menonton secara *offline*, serta fasilitas pengeditan video sederhana langsung di platform. Karakteristik tersebut membuat *YouTube* sering dipilih sebagai sumber informasi, meskipun pengguna tetap dituntut bersikap kritis dalam menyaring konten. Dalam bidang pendidikan, *YouTube* dapat dimanfaatkan

untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan kanal yang relevan atau dengan membuat kanal pembelajaran sendiri dan membagikan materi ajar kepada peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan, *YouTube* memiliki kemungkinan besar untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran. Karakteristiknya yang mencakup fleksibilitas dalam durasi video, kemudahan mengakses konten, sistem pengawasan, dan fasilitas pengeditan memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih baik menarik dan mudah dipahami.

4. Kelebihan *YouTube*

Leuwol *et al.*, (2023, hlm. 10-11) menjelaskan bahwa salah satu keunggulan *YouTube* terletak pada pembelajaran berbasis komunitas. Peserta didik dan pembelajar memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan guru serta teman sebaya melalui komentar di forum dan media sosial yang sesuai. Hal ini menciptakan suasana belajar yang saling mendukung. Di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, serta berbagai pengetahuan dengan memanfaatkan komunikasi pembelajaran yang luas. Melalui *YouTube*, peserta didik lebih mudah termotivasi dan merasa dengan materi yang diajarkan. Selain itu platform *YouTube* juga menawarkan akses gratis terhadap berbagai materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mempelajari berbagai topik secara mandiri. Keunggulan lainnya adalah kemampuan fleksibel dalam penggunaan media pembelajaran, karena materi tersebut dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Di samping itu, pemanfaatan *YouTube* oleh tenaga pengajar berperan sebagai sarana efektif dalam menyampaikan materi secara interaktif dan menarik, serta memungkinkan pendidik untuk menghasilkan konten edukatif secara mandiri dan membagikannya kepada *audiens* yang lebih luas.

Di samping itu, , Setiyana dan Kusuma (dalam Arisandi *et al.*, 2023, hlm. 86) menekankan beberapa kelebihan media pembelajaran *YouTube*, seperti memiliki potensi yang besar, praktis digunakan, informatif, interaktif, mudah dibagikan, serta biaya yang relatif rendah. Potensial, karena *YouTube* merupakan situs berbasis internet yang sangat populer dan mempunyai pengaruh signifikan terhadap bidang pendidikan. Praktis, karena *YouTube* sangat mudah digunakan oleh masyarakat umum, termasuk para guru dan siswa. Informatif, yaitu *YouTube* dapat menyampaikan berbagai informasi mengenai perkembangan di bidang pendidikan, teknologi, budaya, dan hal-hal lainnya. *YouTube* bersifat interaktif karena memungkinkan pengguna untuk berdiskusi, bertanya dan menjawab, serta meninjau ulang berbagai video pembelajaran. *Shareable*, yaitu *YouTube* memiliki link HTML, keunggulan *YouTube* tersebut dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif dan efisien, karena sangat praktis dan menyediakan informasi ilmu pengetahuan secara optimal, serta dapat diakses secara gratis oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. *YouTube* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik, menarik, dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa, baik dalam bentuk penyajian secara daring maupun luring.

Dengan beragam kelebihan yang dimilikinya, *YouTube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar, baik pada kegiatan pembelajaran mandiri maupun pembelajaran formal, serta memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar peserta didik.

5. Kekurangan *YouTube*

Leuwol *et al.* (2023, hlm.11-12) menjelaskan bahwa *YouTube* dalam bidang pendidikan tidak terhindar dari segala kekurangan dan rintangan. Satu di antara kekurangan utama ialah kesulitan dalam memilah serta memastikan keakuratan sumber informasi yang tersedia. Di tengah maraknya penyebaran informasi yang tidak valid dan konten yang meragukan, para peserta didik dituntut mempunyai keahlian berpikir kritis

dalam melihat kualitas pesan yang diperoleh melalui *YouTube*. Di samping hal tersebut, pemakaian *YouTube* sebagai media pembelajaran juga berkaitan dengan persoalan penjagaan kerahasiaan. Para peserta didik yang aktif menggunakan sarana tersebut berpotensi menghadapi risiko terkait kerahasiaan dan perlindungan informasi pribadi. Dengan demikian, lembaga pendidikan perlu menyediakan pedoman yang jelas mengenai pemanfaatan *YouTube* agar dapat digunakan secara aman dan terkait tanggung jawab dalam penggunaannya di dalam lingkungan pendidikan.

Kekurangan *YouTube* sebagai media pembelajaran antara lain rendahnya literasi digital peserta didik, sehingga tidak semua peserta didik mampu membedakan konten edukatif yang berkualitas dengan konten yang kurang bermanfaat. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang memadai membuat tidak seluruh dari para peserta didik mampu memanfaatkan *YouTube* secara optimal dalam pembelajaran (Ramadhan & Mutahoroh, 2024, hlm. 8).

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbagai kelemahan *YouTube*, seperti problematika dalam verifikasi informasi, ancaman terhadap privasi pengguna, rendahnya tingkat literasi digital, serta keterbatasan akses, menunjukkan urgensi penerapan yang dilakukan secara cermat dan terkontrol. Dalam konteks pendidikan, penggunaan platform ini perlu disertai dengan penekanan pada pedoman keamanan serta penguatan kemampuan peserta didik, sehingga potensi positifnya dapat dioptimalkan tanpa mengabaikan upaya mitigasi terhadap dampak negatif yang mungkin timbul.

6. Fitur-Fitur Menggunakan Aplikasi *YouTube*

Leuwol *et al.*, (2023, hlm. 21-23) menjelaskan bahwa *YouTube* ialah salah satu sarana atau wadah berbagi video yang mampu dipergunakan sebagai media berbasis digital. Melalui *platform* ini pengajar dan para peserta didik dapat mengunggah, mengakses, dan berinteraksi dengan berbagai konten edukatif. Agar pemanfaatan *YouTube* dalam kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, tahap awal yang perlu

dilakukan adalah memiliki akun serta memahami fitur-fitur yang tersedia pada platform tersebut.

a. Pembuatan Akun *YouTube*

Proses pembuatan akun *YouTube* dapat dilakukan melalui beberapa langkah berikut :

- 1) Buka browser web, kemudian akses situs *YouTube* melalui tautan www.YouTube.com
- 2) Pilih navigasi “Masuk” yang berada di bagian wilayah kanan atas halaman *YouTube*.
- 3) Pengguna akan diarahkan ke *dashboard* tampilan masuk dengan beberapa pilihan pendaftaran yaitu :
Apabila telah mempunyai akun *Google* (seperti akun *Gmail*), pengguna bisa langsung beralih menggunakan data akun tersebut. Dan apabila belum memiliki akun *Google*, pilih opsi “Buat Akun” yang tersedia di bawah tombol masuk.
- 4) Lengkapi *form* pendaftaran dengan data pribadi yang diperlukan, seperti alamat email, nama, tanggal lahir, serta kata sandi.
- 5) Telusuri setiap tahap verifikasi yang ditentukan, termasuk verifikasi nomor telepon untuk meningkatkan keamanan akun. Kode verifikasi akan dikirimkan oleh *Google* melalui pesan singkat.
- 6) Setelah proses pendaftaran selesai, akun akan aktif dan pengguna dapat langsung mengakses *YouTube*

b. Pengenalan fitur *YouTube*

Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat memulai mengenal dan memanfaatkan *YouTube* dengan berbagai fitur antara lain:

1) Beranda

Beranda menampilkan rekomendasi video yang disesuaikan dengan minat pengguna berdasarkan riwayat pencarian dan tontonan sebelumnya.

2) Kolom Pencarian

Fitur pencarian dapat berlangganan kanal tertentu untuk memperoleh informasi terbaru terkait video yang diunggah oleh kanal tersebut.

3) Langganan

Pengguna dapat berlangganan kanal tertentu untuk memperoleh informasi terbaru terkait video yang diunggah di kanal tersebut.

4) Playlist

Fitur *playlist* memungkinkan pengguna menyusun dan menyimpan kumpulan video yang ingin ditonton kembali.

5) Notifikasi

Notifikasi dapat diaktifkan agar pengguna memperoleh pemberitahuan saat kanal yang diikuti mengunggah video terbaru.

6) Pengaturan Profil

Melalui menu pengaturan, pengguna dapat mengelola privasi akun, mengubah foto profil, serta menyesuaikan referensi lainnya.

Dengan mengikuti tahapan pembuatan akun dan memahami fitur yang tersedia, pengguna dapat memanfaatkan *YouTube* secara optimal untuk menemukan, mengelola, dan menikmati konten video edukatif di *YouTube* yang dibutuhkan, termasuk dalam konteks pembelajaran.

7. Konten Edukatif Berkualitas pada Platform *YouTube*

Leuwol *et al.*, (2023, hlm. 23-24) menyatakan bahwa konten edukatif di *YouTube* disajikan melalui berbagai pendekatan, antara lain tutorial, kuliah daring, animasi, dan eksperimen visual. Variasi metode penyampaian ini berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas serta daya tarik proses pembelajaran. Selain itu, keberadaan komunitas pembelajar dan pendidik memungkinkan terjadinya interaksi, diskusi, serta pertukaran pengalaman yang mendukung proses belajar secara kolaboratif.

Lebih lanjut, Leuwol *et al.*, (2023, hlm. 24-25) menjelaskan bahwa konten edukatif di *YouTube* memiliki potensi signifikan sebagai sumber belajar karena beberapa keunggulan utama.

- a. Aksesibilitas global, *YouTube* merupakan *platform* digital yang bisa digunakan dan dibuka oleh individu mana pun selama memiliki keterhubungan terhadap jaringan terkait internet. Karakteristik ini membuka peluang tentang distribusi informasi dan materi pembelajaran menjangkau berbagai kelompok masyarakat tanpa terhalang geografis.
- b. Aspek kreativitas dalam pembelajaran menjadi nilai tambah tersendiri. Kreator konten memiliki keleluasaan dalam menyajikan berbagai format, seperti video interaktif, animasi, presentasi visual, maupun eksperimen demonstratif. Pendekatan tersebut mendorong para peserta didik memahami gagasan yang sulit secara lebih jelas dan menarik.
- c. *YouTube* mendukung kegiatan belajar menjadi mandiri yang fleksibel. Pengguna dapat menentukan materi yang ingin dipelajari sesuai kebutuhan serta mengatur waktu belajar berdasarkan ritme masing-masing individu.
- d. Konten edukatif pada platform ini berperan sebagai pendukung pembelajaran konvensional. Materi dalam bentuk video pelajaran maupun tutorial dapat melengkapi proses pembelajaran formal di sekolah dan perguruan tinggi, sehingga membantu peserta didik memperkuat pemahaman terhadap materi yang sangat luas
- e. Konten edukatif di *YouTube* mencakup hampir seluruh bidang kajian, mulai dari mata pelajaran akademik hingga keterampilan praktis dan seni.

Salah satu contoh konten *YouTube* Edukatif yang dapat digunakan sebagai media Pendidikan Pancasila adalah video pembelajaran mengenai materi Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan (ATHG) terhadap ideologi Pancasila dan NKRI .

- a. Konten Video Edukatif pembelajaran Pendidikan Pancasila pada platform *YouTube* dengan materi Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan (ATHG) terhadap ideologi Pancasila dan NKRI.



Gambar 2. 2 Tampilan video pembelajaran Pendidikan Pancasila materi ATHG pada Platform YouTube

Sumber : <https://youtu.be/Ziaj55TzvPo?si=iB8VOchsiVZqe2R4>

- b. Konten video Edukatif tentang contoh ancaman terhadap NKRI pada platform YouTube



Gambar 2. 3 Tampilan video pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang ancaman terhadap NKRI

Sumber : <https://youtu.be/hron-mirfxU?si=8mgWQBfiMxuARcQI>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konten edukatif di *YouTube* memiliki potensi sebagai sumber belajar yang efektif karena didukung oleh aksesibilitas global, kreativitas dalam penyajian materi, fleksibilitas pembelajaran mandiri, perannya sebagai pelengkap pembelajaran formal, serta keberagaman materi yang luas. Karakteristik tersebut menegaskan bahwa *YouTube* tidak lagi sekedar media berbagi video, namun sebagai *platform* untuk kegiatan belajar digital yang relevan dalam pendidikan modern.

C. Kajian Mengenai Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Cogan dan Derricott (dalam Wahab & Sapriya, 2011, hlm 32) menjelaskan bahwa penggunaan istilah *civics education* dengan penambahan huruf s di belakang kata *civic*, dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya membahas pengetahuan tentang kewarganegaraan, namun menekankan perihal pengetahuan tersebut di praktikan dalam keseharian selaku warga negara. Maka karenanya, Pendidikan kewarganegaraan dapat dipahami sebagai pendidikan yang mempersiapkan peserta didik memenuhi tanggung jawabnya dan berperan penuh sebagai warga negara.

Menurut Diamond (dalam Wahab & Sapriya, (2011, hlm. 32) *civics* atau *citizenship education* memiliki makna dalam pengertian besar dan pengertian kecil, *civis* lebih menekankan pada pemahaman teori serta praktik pemerintahan yang demokratis. Sementara itu, dalam pengertian yang lebih luas, *citizenship education* menitikberatkan pada keaktifan dalam partisipasi warga negara untuk menghadapi berbagai persoalan yang terjadi di masyarakat.

Istilah *civics* dan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia mulai diperkenalkan secara resmi dalam kurikulum sekolah sejak tahun 1968. Seiring dengan perkembangan kebijakan pendidikan, terjadi perubahan penamaan mata pelajaran tersebut. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022. Tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran (Kurikulum Merdeka), diterapkannya penamaan mata pelajaran yang menjadi Pendidikan Pancasila (PP) pada Juli 2022 , pada sebelumnya menyandang penamaan sebagai mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berperan krusial dalam menciptakan karakter peserta didik secara menyeluruh, dari segi individu, anggota masyarakat, maupun sebagai bagian dari bangsa yang

memiliki tanggung jawab untuk memajukan negara. Mata pelajaran ini menjadi dasar yang kuat bagi peserta didik untuk meneruskan pendidikan ke tahap yang lebih tinggi sekaligus mendukung kesiapan keterampilan kerja di dunia usaha dan industri. Dengan hal tersebut, materi Pendidikan Pancasila disajikan dengan mengaitkan prinsip-prinsip kebangsaan dan pembentukan karakter (Kemendikdasmen, 2025).

Selanjutnya menurut Indrayani *et al.*, (2023, hlm. 39) Pendidikan Pancasila adalah jenis pendidikan yang harus diterapkan di semua tingkatan pendidikan, dari yang terendah hingga yang tertinggi. Dalam Pendidikan Pancasila, transformasi pengetahuan bukanlah satu-satunya hal yang terjadi, media juga dapat menciptakan perilaku siswa yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Maka, setiap pembelajaran disisipkan nasihat yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh para peserta didik.

Pandangan dari para ahli tersebut dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya menitikberatkan terhadap penguasaan wawasan kewarganegaraan, tapi berperan dalam membentuk perilaku, nilai, serta keterampilan peserta didik sebagai warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan berkarakter Pancasila. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara secara bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, pendidikan ini berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan nilai-nilai moral, toleransi, dan pentingnya persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan menghasilkan individu yang berakhlak baik (*a good person*), memiliki kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik (*a good citizen*), tiap warga negara memiliki kewajiban untuk menjalankan berbagai tugas yang melekat pada status kewarganegaraannya (*to reform certain duties*). Kewajiban tersebut meliputi kepatuhan terhadap hukum yang berlaku, penghormatan terhadap hak-hak sesama, partisipasi dalam upaya menjaga dan memajukan bangsa

serta negara, serta pelaksanaan tanggung jawab sosial dalam kehidupan bermasyarakat. (Wahab & Sapriya, 2011, hlm. 33).

Selanjutnya, menurut Sukmawati & Syudirman, (2023, hlm 8) menjelaskan bahwa target utama dari Pendidikan Pancasila adalah untuk memperdalam pemahaman dan kesadaran terhadap negara, menumbuhkan sikap serta perilaku yang mencintai tanah air dan berdasarkan kultur bangsa, kecerdasan lokal, serta kekuatan nasional.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Fajar & Martini (2024, hlm. 80) menjelaskan bahwa tujuan fundamental dari pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membangun pemahaman dan kepekaan mengenai kenegaraan, perilaku dan tindakan mencintai tanah air dan budaya bangsa, pandangan terhadap nusantara, serta ketahanan nasional pada individu yang akan menjadi penerus bangsa, yang sedang mempelajari serta menguasai berbagai bidang ilmu, teknologi, dan seni. Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan untuk meningkatkan mutu individu Indonesia yang memiliki budi pekerti, pribadi yang baik, mandiri, progresif, tangguh, bertanggung jawab, produktif, serta sehat secara fisik dan mental.

Tujuan umum dan khusus yang dimiliki Pendidikan kewarganegaraan beberapa di antaranya ingin dihasilkan melalui proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa tujuan pendidikan Pancasila:

a. Tujuan umum

Sasaran umum berfungsi untuk menciptakan warga negara Indonesia yang mencintai tanah air, memiliki tanggung jawab, bersikap baik, menjunjung nilai-nilai Pancasila, bersifat demokratis, mandiri, kreatif, inovatif, kompetitif, dan memiliki pandangan global.

b. Tujuan khusus

Sasaran khusus adalah tujuan yang dirancang sesuai dengan jenjang pendidikan, seperti tujuan yang ditujukan kepada peserta didik di tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Misalnya, untuk peserta didik di tingkat dasar adalah mengenali dan menghargai diri sendiri, keluarga, sekolah, lingkungan, dan negara. Sasaran untuk

peserta didik di tingkat menengah adalah untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, NKRI, serta Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Sasaran untuk mahasiswa di perguruan tinggi adalah untuk mengembangkan pemahaman dan semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi, kesadaran hukum, penghargaan terhadap keragaman, dan berkontribusi dalam pembangunan bangsa berdasarkan Pancasila (Fajar & Martini, 2024, hlm. 81).

Pada dasarnya, landasan negara dan cara pandang penduduknya dalam menjalani hidup yang berasaskan Pancasila merupakan fungsi dari Pendidikan Kewarganegaraan. Lalu, kesantunan, kecerdasan, keterampilan serta pengetahuan luas yang tumbuh dari dalam individu warga negara ialah tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Manfaat Pendidikan Pancasila

Wahab & Sapriya, (2011, hlm. 31) menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memberikan manfaat dalam mempersiapkan para peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai kewarganegaraan (*civic knowledge, civic skills, dan civic values*) yang diperlukan untuk menjalankan fungsi dan perannya sebagai warga negara yang baik. Melalui PKn, peserta didik memperoleh pengetahuan teori yang bersifat praktis, seperti pemahaman mengenai pentingnya kartu tanda penduduk, cara memperolehnya, serta pengetahuan tentang kewajiban perpajakan. Selain itu, PKn bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan warga negara dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah sosial yang dihadapinya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Nilai kepekaan sosial, tanggung jawab sosial, dan kecerdasan sosial tertanam juga dalam Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga membantu para peserta didik untuk berpikir dan bertindak secara cermat, kreatif, dan efektif. Dengan bekal tersebut, PKn berperan dalam membentuk masyarakat yang efektif (*effective citizen*), yaitu warga negara yang mampu

berpartisipasi aktif setiap kegiatan kemasyarakatan untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Utami *et al.*, (2022, hlm. 396) manfaat Pendidikan Pancasila tampak dalam upaya membekali warga negara dengan kecerdasan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Penguasaan berbagai bentuk kecerdasan tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses berpikir untuk menganalisis berbagai permasalahan kehidupan yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Selain itu, manfaat pendidikan Pancasila juga terlihat dari pengembangan sejumlah keterampilan (*Skills*), seperti keterampilan berpikir, serta kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dalam kehidupan bernegara.

Berdasarkan uraian di atas, Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk warga negara yang memiliki kecerdasan yang utuh dan kemampuan yang cukup untuk berpartisipasi aktif serta menyelesaikan beragam persoalan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

4. Ruang lingkup Pendidikan Pancasila

Wahab & Sapriya, (2011, hlm. 329) menjelaskan acuan nasional dalam menentukan isi dan cakupan materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sebagaimana tercantum dalam standar isi yang diatur melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2005, ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan mencakup beberapa aspek utama sebagai berikut.

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa adalah sikap hidup rukun meskipun ada perbedaan, memiliki rasa cinta terhadap tahap lingkungan, bangsa menjadi bagian dari bangsa Indonesia, memahami arti dari sumpah pemuda, menjaga keutuhan Negara Kesatuan republik Indonesia, berpartisipasi dalam usaha menjaga negara, sikap positif terhadap NKRI, serta sikap terbuka dan menjunjung adil.
- b. Norma, hukum dan peraturan mencakup cara berperilaku yang benar dalam keluarga, aturan yang berlaku di sekolah, norma sosial yang ditetapkan masyarakat, peraturan daerah, norma dalam hidup

berkelompok, dan hidup bermasyarakat, sistem hukum serta prosedur peradilan di tingkat nasional, serta hukum dan peradilan yang berlaku secara internasional.

- c. Hak Asasi Manusia (HAM) mencakup hak dan kewajiban anak-anak, anggota masyarakat, instrumen HAM yang tersedia baik secara nasional maupun internasional, serta kegiatan lain yang dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan dukungan terhadap Hak Asasi Manusia (HAM).
- d. Kebutuhan warga negara memuat hidup bekerja sama dengan orang lain, menjaga martabat sebagai bagian dari masyarakat, memilih hak untuk berorganisasi, bebas menyampaikan pendapat, menghormati keputusan bersama, mengejar prestasi, serta memiliki kedudukan yang sama di antara sesama warga negara.
- e. Konstitusi negara mencakup proklamasi kemerdekaan, hubungan antara dasar negara dan konsitusi itu sendiri.
- f. Kekuasaan dan politik mencakup berbagai aspek seperti urusan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya demokrasi dalam membentuk masyarakat yang baik, sistem pemerintahan yang berlaku, serta peran media massa dalam masyarakat yang demokratis.
- g. Pancasila berfungsi sebagai dasar negara dan ideologi yang dianut oleh bangsa Indonesia, mulai dari cara pembuatannya hingga bagaimana nilai-nilainya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta sifat Pancasila yang terbuka terhadap perubahan dan pengembangan.
- h. Globalisasi mencakup berbagai hal yang terjadi di seluruh dunia, efek-efek yang muncul karena proses globalisasi itu sendiri, kebijakan luar negeri Indonesia, serta hubungan dan lembaga yang terjalin di tingkat Internasional.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penyampaian materi yang termasuk dalam ruang lingkup Pendidikan Pancasila tidak selalu menggunakan metode belajar yang konvensional di kelas, namun dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang selaras

terhadap karakteristik dari peserta didik pada masa kini. Salah satu media yang diterapkan ialah *YouTube* sebagai wadah yang menyajikan berbagai konten edukatif dalam bentuk video yang mampu digunakan oleh pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang mudah dimengerti serta lebih menarik bagi para peserta didik. Sebagai contoh pemanfaatannya terdapat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang di mana guru memanfaatkan video pembelajaran berbasis *YouTube* pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila, yang merupakan bagian ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila, hal tersebut mampu membantu para peserta didik dalam belajar dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Herdianti *et al.* ., 2024, hlm. 36).

D. Kajian Mengenai Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi yaitu konsep yang sering dipakai untuk menjelaskan penyebab keberhasilan atau kegagalan dalam melakukan tugas-tugas yang bersifat rumit. Beberapa ahli sependapat bahwa teori motivasi berhubungan dengan aspek-aspek yang menjadi pendorong munculnya sikap sekaligus menentukan arah dari perilaku tersebut. Selain itu, secara umum dipahami bahwa dorongan individu untuk ikut serta untuk suatu kegiatan tertentu berakar pada keperluan-keperluan yang menjadi dasarnya (Idham Kholid dalam Rotty *et al.*, 2023, hlm. 53).

Asal kata motivasi ialah istilah dari “motif” diartikan sebagai suatu pacuan atau usaha yang mendorong individu dalam membuat sebuah kehendak. Motif dapat dipahami sebagai kekuatan penggerak dari dalam individu untuk melaksanakan kegiatan tertentu untuk merealisasikan tujuan yang diinginkan. Selain itu, motif juga dapat dimaknai sebagai kondisi internal berupa kesiapsiagaan dalam diri seseorang. Berangkat dari pengertian motif tersebut, dorongan yang telah aktif dan berfungsi dapat diartikan sebagai motivasi. Motif akan menjadi timbul pada kondisi tertentu, khususnya ketika keperluan terkait mencapai suatu tujuan dirasa kuat bahkan mendesak (Sardiman, 2016, hlm. 73).

Selanjutnya, menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, (2016, hlm. 74) motivasi merupakan elemen penting dalam diri individu yang mengandung tiga aspek utama sebagai berikut:

- a. Perubahan energi dalam diri individu terjadi diawali dengan motivasi. Perubahan ini berkaitan dengan sistem neurofisiologi manusia dan tercermin dalam aktivitas atau perilaku fisik.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya perasaan atau aspek individu. Dengan kondisi kejiwaan, emosi, dan afeksi yang berpengaruh terhadap perilaku individu.
- c. Tujuan yang ingin dicapai muncul karena adanya motivasi. Tujuan tersebut menjadi pendorong munculnya motivasi dan berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan individu.

Lebih lanjut, menurut Herwati *et al.*, 2023, hlm. 12-13) menjelaskan, sesungguhnya motivasi merupakan kekuatan yang muncul dari dalam diri manusia yang mendukung timbulnya perilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Istilah ini berasal dari kata motif, yakni daya penggerak internal yang siap membangkitkan tingkah laku ketika tujuan dirasakan penting atau mendesak. Motivasi dapat dipahami sebagai tenaga (energi) yang dimiliki seseorang yang dapat meningkatkan tingkat ketekunan dan semangatnya dalam menjalankan sebuah aktivitas, baik yang berasal dari dalam (motivasi intrinsik) ataupun yang datang dari luar (motivasi ekstrinsik). Kekuatan motivasi yang ada pada manusia dapat sangat berpengaruh terhadap mutu sikap yang ditunjukkannya, ketika situasi belajar, bekerja, maupun aspek kehidupan lainnya. Penelitian mengenai motivasi sudah lama menjadi perhatian bagi para pendidik, manajer, dan peneliti, terutama sehubungan dengan pentingnya pencapaian kinerja prestasi individu.

Selain itu, Yeni *et al.*, (2022, hlm. 135) menjelaskan mengenai motivasi yang diartikan sebagai dorongan psikologis yang mendorong seseorang untuk bertindak berdasarkan kebutuhan tertentu. Di dalam konsep motivasi terdapat unsur kehendak yang berfungsi untuk menghidupkan,

menggerakkan, menyalurkan, serta mengarahkan sikap dan tindakan seseorang.

Berdasarkan berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan terkait motivasi adalah suatu kekuatan yang berasal dari dalam diri seseorang dan berperan sebagai penggerak, pemandu, serta penguat dalam berbagai tindakan yang dilakukan mencapai tujuan tertentu. Motivasi tidak semata-mata berkaitan dengan dorongan untuk melakukan tindakan, melainkan juga berpengaruh terhadap tingkat intensitas, arah, dan konsistensi individu dalam menjalankan suatu aktivitas.

2. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Wina Sanjaya (dalam Rotty *et al.*, 2023, hlm. 54) dijelaskan bahwa motivasi belajar ialah suatu kondisi dalam diri yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Apabila kondisi tersebut tidak terbentuk secara optimal, maka hasil belajar yang diperoleh biasanya tidak mencapai tingkat maksimal. Motivasi belajar adalah dorongan batin yang membuat seseorang ingin melakukan suatu kegiatan agar bisa mencapai tujuan yang sudah ditetapkan

Selain itu, motivasi belajar adalah faktor psikis yang tidak tergantung pada kemampuan intelektual dan memiliki peran penting dalam menciptakan rasa senang, semangat, serta minat peserta didik terhadap proses belajar. siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi akan menunjukkan keinginan dan tenaga yang besar untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya ketika seseorang tidak memiliki ketertarikan dengan materi yang dipelajari, maka perhatian dalam kegiatan belajar menjadi rendah. Aktivitas belajar yang dilakukan tanpa motivasi umumnya terjadi karena adanya paksaan atau sekadar memenuhi tuntutan (Sardiman, 2016, hlm. 75).

Lebih lanjut, Herwati *et al.*, (2023, hlm 31) menjelaskan bahwa motivasi belajar yaitu salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan dalam proses pembelajaran. Peserta didik sering kali belajar dengan baik

jika didorong oleh motivasi yang ada. Berusaha keras dalam belajar dapat diciptakan ketika peserta didik memiliki motivasi yang kuat.

Sejalan dengan pendapat tersebut Diandaru (2021, hlm. 185) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kondisi berasal dari diri yang menunjukkan adanya dorongan dalam diri seseorang demi untuk melakukan suatu kegiatan. Terkait konteks pembelajaran, motivasi belajar termasuk aspek yang selalu mengalami perkembangan dan memiliki peranan penting. Maka dari itu, dibutuhkan usaha nyata dari guru demi menjaga serta meningkatkan motivasi tersebut agar proses pembelajaran mampu berjalan secara maksimal.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kondisi psikologis dalam diri yang menjadi faktor utama dalam mendukung proses pembelajaran serta memengaruhi kemauan, keseriusan, konsistensi, dan kualitas usaha peserta didik dalam mencapai tujuan belajar secara optimal. Motivasi belajar juga berperan penting dalam membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan ketekunan, sias, dan mampu menghadapi berbagai hambatan selama belajar. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari lingkungan belajar, guru, dan media pembelajaran yang menarik agar semangat belajar siswa tetap berkembang, sehingga proses belajar lebih efektif dan pencapaian meningkat.

3. Prinsip Motivasi Belajar

Rotty *et al.*, (2023, hlm. 55-57) membahas mengenai beberapa prinsip-prinsip mengenai motivasi dalam belajar di antaranya:

- a. Motivasi merupakan dasar yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar, di mana seseorang melakukan kegiatan belajar karena adanya dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri. Motivasi menjadi kekuatan utama yang menggerakkan individu agar belajar. Minat dapat dikatakan sebagai kecenderungan psikis terhadap suatu objek dan menjadi potensi yang menumbuhkan motivasi. Ketika motivasi telah terbentuk, individu akan melakukan aktivitas belajar secara konsisten dalam jangka waktu tertentu.

- b. Motivasi Intrinsik lebih penting dibandingkan motivasi Ekstrinsik. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya memberikan pengaruh dari luar (ekstrinsik), khususnya kepada siswa yang kurang termotivasi. Namun, ketergantungan pada motivasi ekstrinsik dapat melemahkan kemandirian dan rasa percaya diri. Oleh karena itu, motivasi yang bersumber (intrinsik) lebih penting karena mendorong belajar secara sadar dan berkelanjutan.
- c. Pujian lebih efektif daripada hukuman. Meskipun hukuman dapat digunakan untuk menumbuhkan disiplin, penghargaan berupa pujian dinilai lebih efektif dalam meningkatkan semangat belajar. Pujian yang diberikan secara tepat atas prestasi akan mendorong peserta didik untuk mempertahankan dan meningkatkan kinerjanya.
- d. Motivasi berkaitan dengan kebutuhan belajar. Kebutuhan akan penghargaan, perhatian, dan pengakuan merupakan hal yang wajar pada peserta didik. Kebutuhan tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk menumbuhkan semangat belajar. Peserta didik terdorong belajar untuk memenuhi kebutuhan dan hasrat keingintahuannya.
- e. Motivasi menumbuhkan keyakinan dalam belajar peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan meyakini bahwa belajar memberikan manfaat jangka panjang.

Selanjutnya, menurut Manik *et al.*, (2024, hlm. 364) menjelaskan prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai berikut :

- a. Proses internal yang menggerakkan, membimbing dan menjaga perilaku secara konsisten
- b. Dapat ditingkatkan melalui dengan fokus pada tujuan pembelajaran dan pemberian kontribusi yang memberdayakan.
- c. Peningkatan dapat terjadi jika pendidik berhasil meningkatkan minat peserta didik. Hal ini dapat berkembang dalam diri peserta didik ketika pendidik memberikan penghargaan yang relevan, jelas, dan dapat diandalkan

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ialah faktor internal yang mendorong dan mengarahkan perilaku peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan motivasi memengaruhi intensitas usaha, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Rotty *et al.*, (2023, hlm. 57-59) menjelaskan ditemukan beberapa bentuk dan strategi yang dapat ditentukan untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya:

a. Pemberian angka

Angka berperan sebagai lambang representatif dari capaian hasil belajar peserta didik. Sebagian besar peserta didik terdorong untuk belajar dengan tujuan memperoleh nilai yang tinggi. Oleh sebab itu, fokus utama yang dikejar sering kali adalah nilai ulangan maupun nilai rapor yang memuaskan. Bagi peserta didik, perolehan angka yang baik menjadi bentuk motivasi yang kuat dalam meningkatkan usaha belajarnya.

b. Hadiah

Hadiah dapat berfungsi sebagai sarana untuk memotivasi seseorang, meskipun tidak semua orang merasa diinspirasi dengan cara yang sama. Terkadang, bagi peserta didik yang tidak memiliki minat pada bidang tertentu pemberian hadiah sering kali tidak berpengaruh dan menarik. Sebagai ilustrasi, penghargaan untuk karya gambar terbaik belum tentu memotivasi peserta didik yang memiliki kemampuan atau ketertarikan dalam menggambar.

c. Persaingan atau kompetisi

Kompetisi mampu dimanfaatkan sebagai instrumen motivasi untuk mendorong peningkatan aktivitas belajar. Kompetisi yang dilakukan baik secara individu maupun berkelompok, terbukti mampu menumbuhkan prestasi belajar peserta didik. Meskipun praktik

kompetisi banyak diterapkan dalam sektor industri dan efektif dalam konteks pendidikan.

d. *Ego-Involvement*

Penumbuhan kesadaran peserta didik mengenai pentingnya tugas serta penerimaannya sebagai tantangan pribadi merupakan bentuk motivasi yang signifikan. Ketika peserta didik mempertaruhkan harga dirinya dalam menyelesaikan tugas, mereka cenderung berupaya, secara maksimal untuk mencapai hasil terbaik. Keberhasilan menyelesaikan tugas menjadi simbol kebanggaan dan representasi harga diri.

e. Pemberian ulangan

Informasi mengenai adanya ulangan dapat menggerakkan peserta didik untuk lebih giat. Oleh karena itu, ulangan dapat dijadikan sebagai sarana motivasi. Namun, pelaksanaannya tidak boleh terlalu sering agar tidak menimbulkan kejenuhan dan rutinitas yang membosankan. Guru juga perlu bersikap transparan dengan memberikan jadwal ulangan untuk peserta didik.

f. Mengetahui hasil

Umpan balik berupa hasil kegiatan, terutama jika menunjukkan adanya kemajuan, bisa menumbuhkan semangat belajar para peserta didik. Saat peserta didik menyadari adanya peningkatan grafik hasil belajar, akan tumbuh dorongan internal untuk terus mempertahankan bahkan meningkatkan prestasi tersebut.

g. Pujian

Siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik berhak mendapatkan pujian. Pujian adalah bentuk penguatan positif yang sangat efektif untuk memperkuat proses belajar dan juga berperan sebagai motivasi tambahan bagi mereka.

h. Hukuman

Hukuman termasuk dalam bentuk *negative reinforcement*. Jika diberikan dengan tepat dan penuh pertimbangan, hukuman bisa menjadi sarana untuk memberikan motivasi. Maka, guru perlu memahami

berbagai prinsip dalam pemberian hukuman agar tidak merugikan perkembangan peserta didik.

i. Keinginan dalam belajar

Keinginan untuk belajar menunjukkan adanya niat dan tujuan yang jelas dalam melakukan aktivitas belajar tersebut. Kondisi ini lebih baik daripada kegiatan yang dilakukan dengan memperhatikan tujuan, karena cenderung menghasilkan hasil yang lebih maksimal.

j. Minat

Motivasi memiliki keterkaitan dorongan untuk melakukan sesuatu sangat terkait dengan ketertarikan. Dorongan ini muncul karena adanya kebutuhan, yang selanjutnya menyebabkan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tertentu. Dengan demikian, ketertarikan dianggap sebagai faktor pendorong yang paling penting. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika para siswa memiliki ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.

Dari hal tersebut disimpulkan bahwa motivasi belajar terdiri atas berbagai bentuk yang bersumber dari faktor eksternal dan internal. Bentuk eksternal seperti pemberian hadiah, nilai, kompetisi, ulangan, pujian, serta hukuman dapat dimanfaatkan pendidik sebagai strategi penguatan dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, keterlibatan ego, dorongan untuk belajar, dan minat merupakan faktor internal yang berkembang dari kesadaran serta kebutuhan peserta didik. Motivasi eksternal dan internal tersebut berperan penting dalam meningkatkan partisipasi, semangat, dan capaian belajar secara maksimal.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Rotty *et al.*, 2023, hlm. 59-61) terdapat komponen yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, yaitu sebagai berikut :

a. Cita-cita dan Aspirasi peserta didik

Aspirasi dan tujuan mempunyai peranan penting dalam memotivasi proses belajar, baik yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari

luar. Pencapaian tujuan hidup sangat berkaitan dengan proses pengembangan diri, oleh karena itu, semakin terang maksud yang ingin diraih, semakin besar motivasi belajar yang muncul dalam diri siswa.

b. Kapasitas siswa

Keinginan untuk meraih sebuah sasaran perlu diselaraskan dengan keterampilan atau keahlian yang cukup. Dengan kata lain, potensi seseorang akan menguatkan semangat dalam menyelesaikan tanggung jawab yang berkaitan dengan perkembangan. Tanpa adanya keterampilan yang mendukung, semangat untuk mencapai sasaran bisa jadi berkurang

c. Situasi peserta belajar

Kondisi fisik dan mental peserta didik juga berdampak pada tingkat semangat belajarnya. Peserta didik yang sedang dalam kondisi sakit, merasa lapar, atau mengalami gangguan emosi biasanya kesulitan untuk memfokuskan perhatiannya pada kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, kondisi jasmani yang sehat serta keadaan psikologis yang stabil dan menyenangkan akan menunjang konsentrasi belajar. Dengan demikian, aspek jasmani dan rohani memiliki kontribusi signifikan terhadap motivasi belajar.

d. Keadaan lingkungan siswa

Lingkungan mencakup faktor-faktor seperti kondisi alam, tempat tinggal, interaksi dengan teman sebaya, serta kehidupan sosial dalam masyarakat. Kejadian seperti bencana alam, lingkungan yang buruk, atau konflik antara siswa dapat mengganggu semangat untuk belajar. di sisi lain, sekolah yang dikelola dengan baik, dan relasi sosial yang baik dapat meningkatkan motivasi untuk belajar. lingkungan yang aman, teratur, dan nyaman akan mendorong munculnya keinginan untuk belajar.

e. Faktor yang berubah dalam belajar dan pengajaran

Pembelajaran dan lingkungan belajar terus mengalami perubahan, termasuk dampak dari budaya populer seperti televisi dan film yang kini lebih mudah diakses oleh peserta didik. Faktor-faktor tersebut

menjadikan motivasi belajar bersifat dinamis. Oleh karena itu, guru yang berprofesi diwajibkan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar sekolah untuk meningkatkan rasa semangat belajar peserta didik.

f. Usaha pendidik dalam membelajarkan peserta didik

Peran guru sangat menentukan dalam membangun motivasi belajar. Upaya tersebut meliputi kesiapan penguasaan materi, strategi penyampaian, kemampuan menarik perhatian, serta pelaksanaan evaluasi hasil belajar. Apabila guru hanya berfokus pada aktivitas mengajar semata tanpa memperhatikan keterlibatan peserta didik, maka pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan berpotensi menurunkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya, menurut Manik *et al.*, (2024, hlm. 364-366) menjelaskan motivasi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

a. Faktor Internal adalah faktor yang muncul dari diri individu

- 1) Pandangan seseorang tentang diri mereka sendiri berperan penting dalam menentukan apakah mereka akan termotivasi untuk melakukan tindakan atau tidak, dan ini berkaitan dengan cara berpikir. Sikap individu terhadap dirinya akan mempengaruhi dan menentukan bagaimana mereka bertindak.
- 2) Harga diri dan pencapaian berperan penting dalam memotivasi dan membimbing individu untuk terus berusaha menjadi seseorang yang mandiri, tangguh, serta memperoleh posisi atau status tertentu dalam masyarakat. Kedua hal ini juga dapat mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam kehidupannya.
- 3) Adanya ekspektasi terhadap masa depan. Ekspektasi ini adalah informasi yang bersifat objektif di lingkungan, yang berdampak pada sikap dan emosi pribadi dari individu. Harapan menjadi landasan dari tindakan yang dilakukan.

- 4) Kebutuhan mendorong manusia untuk menjadi diri mereka sendiri sepenuhnya, sehingga dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Kebutuhan ini akan mendorong individu untuk mengejar atau menghindari sesuatu, serta memberikan respons atas tekanan yang dirasakan.
 - 5) Kepuasan dalam pekerjaan berkaitan dengan dorongan emosional yang timbul dalam diri seseorang untuk meraih tujuan atau sasaran yang diinginkan dari tindakan yang diambil.
- b. Faktor Eksternal adalah elemen yang berasal dari luar individu.
- 1) Jenis pekerjaan dan keinginan untuk terlibat dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan kesempatan yang ada akan menjadi acuan dalam memilih sikap atau memutuskan terkait profesi yang akan dijalani.
 - 2) Tim kerja yang diikuti seseorang, serta kelompok atau organisasi yang bergabung, dapat memengaruhi atau membentuk cara individu berperilaku dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Peran kelompok atau organisasi tersebut dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Peran kelompok atau organisasi tersebut dapat mendukung individu dalam memenuhi kebutuhan terhadap nilai-nilai seperti kebenaran, kejujuran, dan kebajikan, juga memberikan arti serta makna bagi individu dalam melaksanakan perannya dalam kehidupan sosial.
 - 3) Kondisi lingkungan secara umum, setiap individu terpicu untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya berdasarkan kemampuan yang dimiliki.
 - 4) Sistem penghargaan yang diterima berkaitan dengan karakteristik atau kualitas dari objek yang diinginkan oleh individu, yang dapat memengaruhi motivasi mereka atau mengalihkan pola perilaku dari satu objek ke objek lainnya yang dianggap lebih bernilai. Sistem pemberian penghargaan dapat mendorong individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan tertentu, di mana tindakan tersebut dianggap sebagai sasaran yang ingin diraih. Dengan

demikian, ketika sasaran tersebut berhasil, penghargaan akan diberikan sebagai konsekuensi dari tindakan itu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi aspek internal seperti tujuan, kemampuan, serta kondisi peserta didik, serta aspek eksternal seperti lingkungan sekitar dan peran guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, meningkatkan semangat belajar membutuhkan pada diri peserta didik serta lingkungan belajar yang mendukung.

6. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (dalam Rotty *et al.*, 2023, hlm. 63-64) indikator motivasi belajar meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar dikenal sebagai motivasi berprestasi. Motif ini mengacu pada keinginan seseorang untuk menyelesaikan sebuah tugas atau pekerjaan dengan cara yang paling efektif dan maksimal. Peserta didik yang memiliki motivasi untuk berprestasi tinggi biasanya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan menghindari menunda pekerjaan.
- b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar tidak semua tugas diselesaikan semata-mata karena keinginan untuk berhasil. Dalam beberapa situasi, penyelesaian tugas didorong oleh kebutuhan untuk menghindari kegagalan. Peserta didik dapat menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan tugas karena adanya konsekuensi tertentu, seperti tidak memperoleh nilai, menerima ejekan teman, atau teguran dari orang tua.
- c. Harapan dan cita masa depan, seperti keinginan memperoleh nilai tinggi atau meraih peringkat terbaik di kelas, mendorong peserta didik untuk belajar secara konsisten. Harapan tersebut membuat peserta didik berupaya menyelesaikan setiap tugas yang diberikan secara tuntas dan sungguh-sungguh
- d. Penghargaan dalam pembelajaran pemberian penghargaan, termasuk pujian verbal atas perilaku positif dan hasil belajar yang baik, merupakan strategi yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan

motivasi. Penguatan positif semacam ini dapat mendorong peserta didik mempertahankan bahkan meningkatkan prestasinya.

- e. Kegiatan pembelajaran yang menarik. Aktivitas seperti simulasi dan permainan yang bermanfaat dapat membentuk lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik membuat materi lebih bermakna, lebih mudah dipahami, dan lebih mudah diingat. Selain itu, berbagai jenis kegiatan dapat membangkitkan semangat dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar di kelas.
- f. Lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang mendukung mencakup kondisi fisik dan suasana kelas yang sesuai untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Ruang kelas yang bersih, teratur, tidak bising, dan nyaman akan mendukung siswa dalam memfokuskan perhatian serta menjaga semangat belajar mereka.

Selanjutnya, menurut Sardiman, (2016, hlm. 83) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat di tunjukan melalui beberapa karakteristik antara lain:

- a. Kesabaran dalam mengerjakan tugas, yaitu mampu melanjutkan pekerjaan dalam jangka waktu yang lama dan tidak berhenti sampai tugas tersebut selesai.
- b. Ketekunan dalam menghadapi tantangan, tidak cepat menyerah, serta memiliki semangat dalam diri untuk mencapai prestasi seoptimal mungkin.
- c. Menunjukkan ketertarikan terhadap isu-isu yang bersifat kompleks dan terkait dengan konteks tertentu, seperti masalah sosial, politik, ekonomi, keadilan, dan moral.
- d. Lebih menyukai bekerja secara mandiri
- e. Cepat merasa bosan dengan pekerjaan-pekerjaan yang bersifat berulang dan tidak mengandalkan kreativitas karena kurang memancing rasa penasaran.
- f. Mampu mempertahankan pendapat yang diyakini benar.
- g. Tidak mudah melepaskan keyakinan yang telah dimiliki.
- h. Menunjukkan kegemaran dalam mencari serta memecahkan masalah.

Penyampaian di atas terkait motivasi belajar tumbuh dari dorongan peserta didik untuk berprestasi, tekun, dan berminat pada materi, serta dipengaruhi oleh lingkungan dan kegiatan belajar yang mendukung. Motivasi akan maksimal ketika persiapan peserta didik sesuai dengan suasana belajar yang tepat.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terlebih dahulu yang relevan dengan topik yang diteliti. Kajian-kajian tersebut akan menjadi evaluasi dan referensi bagi peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nabilah *et al.*, (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Persebaran Flora Dan Fauna di Indonesia Dan Dunia Siswa Kelas XI Sosial SMAN 113 Jakarta”. Menjelaskan bahwa integrasi media pendidikan, khususnya video *YouTube*, memberikan dampak yang signifikan dan afirmatif terhadap hasil akademik kognitif murid kelas Soal XI di SMAN 113 Jakarta. Hasil penyelidikan menunjukkan bahwa penggunaan video *YouTube* sebagai sumber pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konten mengenai Distribusi Flora dan Fauna di Indonesia dan global melalui presentasi visual dan pendengaran yang menarik dan relevan secara kontekstual. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif di antara siswa sepanjang pengalaman pendidikan, yang mengerucut pada peningkatan penting dalam kinerja akademik, sebagaimana dibuktikan oleh perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan media video *YouTube* dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indriyati (2023) dengan judul “Efektivitas *YouTube* Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”. Menunjukkan bahwa penerapan *YouTube* sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn di SMAN 1 Banyumas terbukti berhasil dalam menambah semangat belajar siswa. Para siswa merasakan lebih nyaman dan

bersemangat saat belajar melalui video dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Hasil penelitian dari 50 responden menunjukkan 80% peserta didik merasa *YouTube* lebih menarik daripada media lain, 90% menyatakan membantu dalam memahami materi, 90% waktu belajar lebih rileks, dan 90% belajar jadi lebih ringan, dibuktikan melalui kuesioner dan wawancara pada Channel *YouTube* Bunda Indri selama Januari-Februari 2023.

3. Penelitian oleh Milala *et al.*, (2024) dengan judul “Pemanfaatan *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik”. Juga mendapati bahwa penggunaan *YouTube* sebagai platform pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Tondano, karena video pembelajaran yang interaktif berhasil menarik perhatian peserta didik secara visual dan pendengaran. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik lebih antusias, aktif dalam diskusi, memiliki semangat yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Arisandi *et al.*, (2023) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video *YouTube* Dalam Mendukung Pembelajaran PKN, Terhadap Pengetahuan Moral Siswa Kelas IX Di SMPN 3 Percut Sei Tuan”. Mengeksplorasi sejauh mana video *YouTube* dapat mendukung proses belajar PPKn untuk meningkatkan pengetahuan moral di kalangan siswa kelas IX SMPN 3 Percut Sei Tuan. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa *YouTube* merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk PPKn karena dapat meningkatkan pemahaman moral siswa melalui cara penyampaian materi yang menarik dan mudah dimengerti.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Munawar *et al.*, (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video *YouTube* Untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN)”. Menitik beratkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memanfaatkan media video dari *YouTube*. Temuan mereka

mengindikasikan bahwa pemanfaatan video pendidikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya dalam pelajaran sosial seperti PPKn.

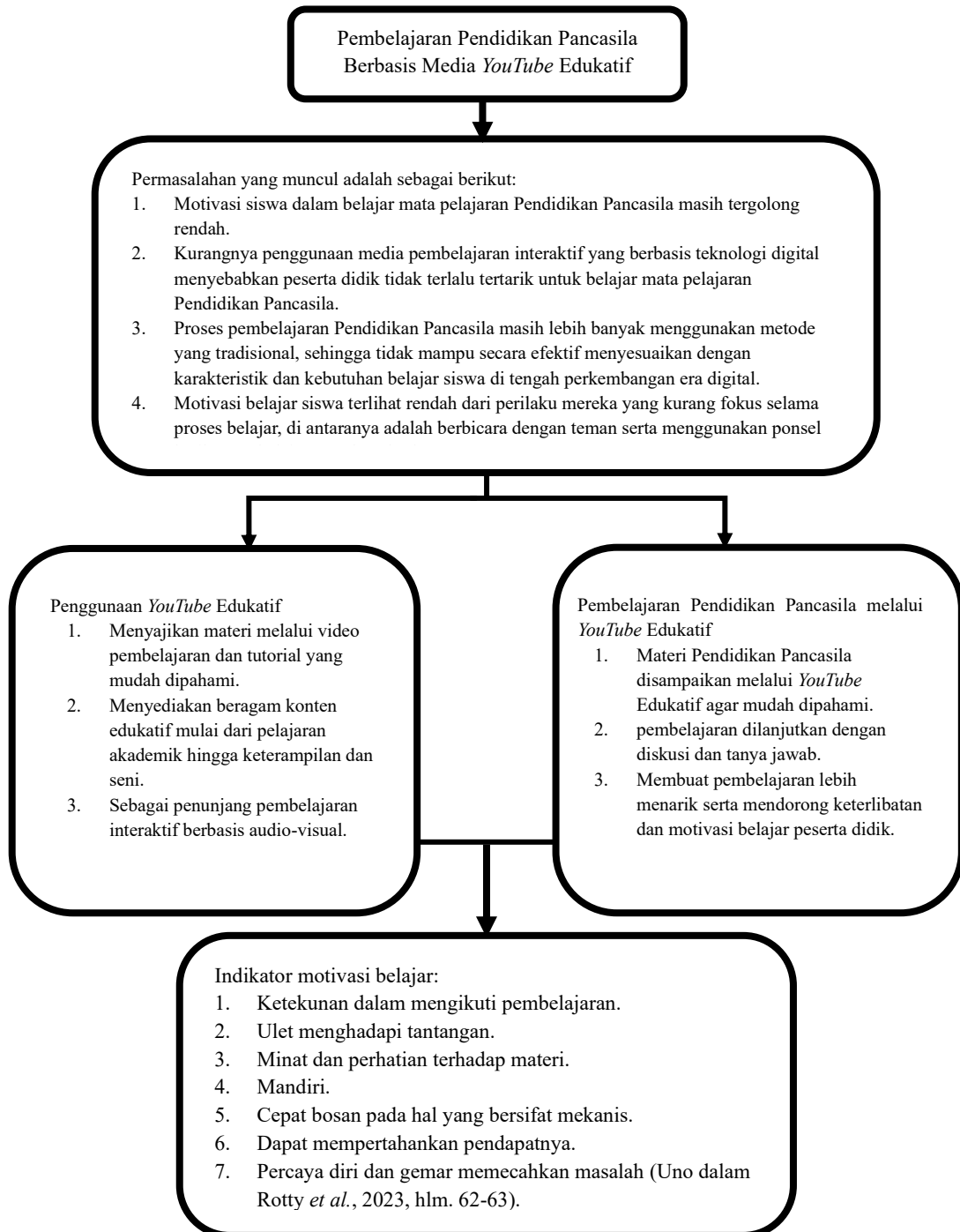
6. Sementara itu, penelitian oleh Mareta *et al.*, (2025) dengan judul “Peran Media Sosial *YouTube* sebagai Media Edukasi dalam Pendidikan Generasi Z”. Mengungkapkan bahwa *YouTube* berfungsi signifikan sebagai sarana pendidikan untuk Generasi Z karena menawarkan pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan selaras dengan cara belajar di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *YouTube* menyediakan konten edukatif seperti video tutorial, kuliah daring, dan dokumenter yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Penyajian materi dalam bentuk audiovisual dinilai mampu meningkatkan minat, motivasi. Dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.
7. Penelitian karya Birgante *et al.*, (2024) dengan judul “Pemanfaatan *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Efektif Materi Berita Bagi Peserta Didik”. Menunjukkan bahwa pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan tema berita dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efisien.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Ikmal (2023) dengan judul “Pengaruh Media Sosial *YouTube* terhadap motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Janeponto”. Penelitian ini dilakukan pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan platform media sosial *YouTube* memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata observasi dari 9,52 pada siklus I dengan kategori kurang baik menjadi 40,38 pada siklus II dengan kategori baik. Selain itu, hasil kuesioner dan wawancara menunjukkan peserta didik lebih tertarik, dan membantu dalam memahami materi pembelajaran melalui video *YouTube*.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana & Aminullah (2020) dengan judul “Pengaruh Media *YouTube* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Simulasi Digital SMK Negeri 1 Suboh Situbondo”. Mengungkapkan bahwa pemanfaatan video *YouTube* berkontribusi secara positif terhadap motivasi serta pencapaian belajar para siswa dalam mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Suboh Situbondo. Hasil ini menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan ketertarikan belajar siswa dengan menyajikan kombinasi antara suara dan gambar yang menarik.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Irawan & Kurniawan (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Kelas XI TKR”. Menjelaskan bahwa penerapan sumber pembelajaran video *YouTube* berdampak signifikan dan positif terhadap kinerja akademik siswa yang terdaftar di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) di SMKN 1 Kediri. Temuan menunjukkan bahwa sumber video *YouTube* memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dan prinsip-prinsip operasional yang berkaitan dengan konten Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan melalui elemen visual dan pendengaran yang menawan, sehingga berpuncak pada peningkatan nilai akademik siswa yang menonjol ketika membandingkan penilaian yang dilakukan sebelum dan setelah integrasi sumber video *YouTube* ke dalam proses pendidikan.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah penjelasan mengenai alur pemikiran peneliti dalam memperjelas hubungan antar variabel yang sedang diteliti. Melalui kerangka berpikir, peneliti menunjukkan secara logis dan teoritis bagaimana variabel independen memengaruhi variabel dependen, sehingga arah dan tujuan penelitian menjadi lebih jelas (Sugiyono, 2023, hlm. 95). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali membuat para siswa merasa lelah dan tidak tertarik. Secara umum, para pendidik lebih sering menggunakan metode mengajar dengan cara menceramahkan dan mengandalkan buku paket sebagai sumber materi dalam kegiatan belajar

mengajar. Kerangka berpikir ini disusun oleh peneliti dengan tujuan memahami sejauh mana penggunaan media pembelajaran berupa video *YouTube* yang edukatif berdampak pada semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 1 Margaasih.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Peneliti 2026

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah suatu dugaan yang kebenarannya belum dapat disampaikan sehingga memerlukan pembuktian secara empiris atau langsung (Teti, 2024, hlm. 152). Maka secara garis besar bahwa pengertian asumsi ialah anggapan maupun dugaan dasar yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian sebelum terbukti kebenarannya. Berkaitan dengan penelitian ini, asumsi yang dibangun adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis *YouTube* dan memiliki konten edukatif dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila
- b. Pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan semangat belajar atau motivasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang dirumuskan berdasarkan teori-teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris hasil pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian untuk menentukan kebenarannya (Sugiyono, 2023, hlm. 99). Dari hipotesis dan kerangka pemikiran yang telah ditetapkan, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *YouTube* edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *YouTube* edukatif terkait peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.