

**PENGUNAAN YOUTUBE SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF  
MEDIA PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA**

N.L.A. Puspitawati  
Program Studi Pendidikan Bahasa  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

ayupuspitawati@gmail.com

**Abstrak**

*Youtube* adalah jaringan media sosial yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini. Tidak ada yang tidak mengenal *Youtube*. Keberadaannya saat ini bagaikan kebutuhan pokok yang harus terpenuhi. Dalam konteks pembelajaran, *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini disinyalir media *Youtube* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan penggunaan media *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring pembelajaran bahasa Indonesia, dan (2) Memaparkan kelemahan dan keunggulan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia. Melalui pendekatan secara kualitatif akan menghasilkan penelitian yang akurat serta bersumber pada data-data primer dan sekunder yang kemudian dianalisis melalui pendekatan deskriptif dan disajikan dalam bentuk narasi. Subjek Penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 4 Marga. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring berperan positif secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar serta motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Media *Youtube*; Model *Problem Based Learning*; Pembelajaran Bahasa Indonesia

**Abstract**

*Youtube is the most popular social media network today. In the context of learning, Youtube can be used Youtube is the most popular social media network today. No one does not know Youtube. Its current existence is like a basic need that must be met. In the context of learning, Youtube can be used as a learning medium. It is alleged that Youtube media can increase students' interest and motivation in learning. This study aims to (1) describe the use of Youtube media as an alternative online learning media for Indonesian language learning, and (2) describe the weaknesses and advantages of Youtube as an alternative Indonesian online learning media. Through a qualitative approach will produce research that is accurate and sourced from primary and secondary data which is then analyzed through a descriptive approach and presented in the form of a narrative. The subjects of this study were students of SMP Negeri 4 Marga. With the results of the study showing that the use of Youtube as an alternative online learning media has a significant positive role in increasing student interest in learning and learning motivation*

**Keywords:** Indonesian Language Learning; Problem Based Learning; Youtube Media

**PENDAHULUAN**

Siapa yang tidak kenal *Youtube*? Di era digital seperti sekarang hampir semua orang sudah mengakses *Youtube*, entah untuk menonton atau mengunggah video buaatannya. *Youtube* bahkan sudah berhasil mengantarkan beberapa orang atau kelompok menjadi semakin terkenal dari sebelumnya. Istilah *Vlogger* atau *video blogger* pun semakin dikenal.

*Youtube* merupakan situs *web* berbagi video nomor 1 di dunia. Beberapa orang juga menyebut *Youtube* sebagai media sosial berbasis video. sebab memang tak diragukan lagi bahwa *Youtube* menjadi situs yang paling pertama diakses ketika seseorang memerlukan video tertentu, (Litalia, 2022).

Ada berbagai macam video klip yang diunggah oleh berbagai kalangan pengguna, mulai dari tutorial, klip musik,

trailer film, video edukasi, film pendek, film televisi, video blog, dan sebagainya. Jika dilihat dari sejarahnya, *Youtube* berdiri sejak Februari 2005. *Founder Youtube* Jawed Karim, Steven Chen, serta Chad Hurley kemudian mendirikan markas besar *Youtube* di San Bruno, California, Amerika Serikat, (Litalia, 2022)

Mengapa memilih menggunakan media *Youtube*?. Alasan utamanya adalah Mewabahnya Pandemi covid 19. Virus ini menjadi awal segala perubahan yang terjadi, baik dari segi ekonomi, sosial budaya, pertahanan dan keamanan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Sudah menjadi warisan turun temurun bahwa pembelajaran di sekolah dilakukan secara konvensional, apa adanya tanpa ada keinginan untuk berubah, terlebih lagi mengubah diri. Semua seakan dilakukan seadanya dan semampunya. Namun wabah covid seakan membangunkan tidur panjang para pelaku pendidikan, bagaimana tidak pembelajaran di masa pandemi covid-19 memaksa pemegang kebijakan terutama dalam satuan pendidikan untuk bersahabat dengan teknologi. Walaupun sebenarnya saat ini sudah memasuki era pendidikan 4.0 yakni pembelajaran yang menerapkan teknologi digital dalam setiap proses, tetapi sebelum adanya pembelajaran daring karena covid-19, guru masih enggan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal itulah yang menyebabkan mereka seakan tersentak dengan perubahan yang begitu cepat tanpa adanya kompromi. Mereka seakan seorang bayi baru lahir yang tanpa adanya pembelajaran merangkak sudah disuruh berlari, bahkan berlari cepat. Kalang kabut?, pasti!. Setiap satuan pendidikan seakan terbangun dari mimpi panjang, mau tidak mau, suka tidak suka harus mempelajari teknologi, karena hanya sarana itulah yang sekarang bisa dijadikan jembatan penyampai pendidikan. Teknologi digital menjadi media pembelajaran yang berperan penting untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Di era teknologi informasi, salah satu di antaranya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berteknologi digital

merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan (*novelty*) yang biasanya akrab dengan peserta didik. Peserta didik kita merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (*digital native*). Hal ini adalah suatu kewajiban karena setiap generasi memiliki karakteristiknya tersendiri sesuai zamannya. Namun dalam pendidik diharapkan bijak dalam memilih media yang akan digunakan. Karena tidak semua media dapat dijadikan perantara penyampai pendidikan.

Keadaan ini membuat guru harus berinovasi agar proses pembelajaran daring akibat covid tidak membosankan. PGuru harus memilih media yang mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa bebas mencari referensi di internet tentang materi yang diajarkan. Guru harus memahami dan memaklumi jika hanya diberikan belajar lewat *WA dan Google Clasroom* siswa akan bosan karena terlalu monoton. Salah satu media yang dipilih adalah *Youtube*. Saat ini teknologi informasi seperti *Youtube* dibandingkan dengan penyampaian secara konvensional di kelas. Sebagian besar siswa, tertarik dengan hal-hal yang bersifat *audio visual* dibanding dengan cara-cara umum seperti misalnya penyampaian pengetahuan yang hanya berasal dari buku. *Audio visual* merupakan Media pembelajaran yang dapat memperlihatkan peristiwa nyata yang berbahaya, langka, dan rumit. Peserta didik lebih berminat melihat peristiwa langsung dari tampilan dari pada hanya mendengar peristiwa dari perkataan saja. Mell Silberman mengungkapkan suatu hasil penelitian bahwa dengan menggunakan visual pada pembelajaran, dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian Mell Silberman juga menunjukkan adanya perbaikan hingga 200% ketika kosa kata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal, (Hidayatullah, 2019). Dengan pemanfaatan *Youtube*, siswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan.

Berdasarkan fenomena tersebut, guru sebagai pendidik dituntut memanfaatkan teknologi digital untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga tidak lagi bersifat konvensional (Sogen, 2021). Melalui media pembelajaran menggunakan *Youtube*, siswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat daripada mempelajari melalui buku pelajaran, karena biasanya media pembelajaran dibuat menarik, sehingga siswa tidak akan merasa jenuh. Hal ini disinyalir dapat meningkatkan dan motivasi belajar siswa.

SMP Negeri 4 Marga adalah salah satu lembaga pendidikan yang secara aktif mendukung program pemerintah untuk dapat memperbaharui metode ajarnya guna mencapai keefektifan proses penyampaian materi. Dalam penelitian ini, penulis mengambil siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia memahami cerita rakyat untuk dijadikan sebagai populasi penelitian. Proses pembelajaran bahasa Indonesia memahami cerita yang disertai praktik berupa latihan-latihan teknis. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Tugas dilakukan secara individu maupun kelompok. Tugas dipresentasikan dan dipraktikkan di depan kelas secara bergiliran. Permasalahan yang terjadi adalah ketika menunggu giliran praktik, beberapa siswa masih kedatangan memainkan *smartphone*. Penulis sekaligus sebagai guru bahasa Indonesia mencoba memanfaatkan *Youtube* sebagai alternatif dan tambahan media ajar konvensional. Selain untuk mencari informasi, siswa diminta untuk mengunggah tugas video hasil kreasinya ke *Youtube* sehingga hasil kreasinya dapat dilihat oleh banyak orang. Hal ini ditujukan agar siswa dapat lebih antusias dalam mengerjakan tugas. Jika siswa antusias dalam mengerjakan tugas maka mereka akan antusias pula dalam menerima materi pembelajaran sehingga proses transfer materi berjalan dengan lebih efektif. Selain itu, diharapkan kreatifitas siswa juga akan semakin terasah.

Penelitian tentang media *Youtube* pernah dilakukan oleh peneliti lain, seperti:

1. (Yusi Kamhar & Lestari, 2019), *Pemanfaat Sosial Media Youtube*

*Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 1–7.*

<https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>

Hasil penelitian menunjukkan Sosial Media *Youtube* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran bahasa Indonesia

2. (Pranowo & Susanti, 2020), *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian, 5(1), 135–159.* [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id). Hasil penelitian menunjukkan *Youtube* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

3. (Mujianto, 2019), *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian, 5(1), 135–159.* [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id).

Hasil penelitian, Media *Youtube* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

4. (Widyantara & Rasna, 2020) *Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik.* Hasil penelitian, kualitas pendidikan dapat dinaikkan dengan pemanfaatan media *Youtube*.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam dengan menyusun penelitian yang berjudul: “Penggunaan *Youtube* Sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia”.

## **METODE**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2018, hlm. 86) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain (Thabroni, 2022),

artinya penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana keadaan variabel itu sendiri tanpa ada pengaruh atau hubungan terhadap variabel lain seperti penelitian eksperimen atau korelasi. Sementara itu, metode kualitatif (Olsson, 2008) menyampaikan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengutamakan pemahaman dan penafsiran mendalam mengenai makna, kenyataan, dan fakta yang relevan. Konsekuensinya, penggunaan metode ini menuntut kesungguhan peneliti dalam melakukan pengamatan, abstraksi, dan interpretasi melalui *verstehen*, dengan implikasi metodologi sebagai berikut.

1. Memusatkan observasi pada praktik sosial dari fenomena yang terjadi.
2. Menggali lebih mendalam berbagai aspek informasi dari pelaku dan memperhatikan dimensi struktural-kultural yang ada.
3. Memanfaatkan semaksimal mungkin triangulasi data.

Penelitian kualitatif mementingkan proses dari pada produk, karena proses terjadinya sesuatu itu lebih penting daripada adanya sesuatu tersebut. Oleh sebab itu penelitian kualitatif lebih mengutamakan pertanyaan 'mengapa' dan 'bagaimana' daripada sekedar menanyakan tentang 'apa'. Berkaitan dengan itu, penggunaan teknik pengamatan dan wawancara mendalam dalam pengumpulan data penelitian sangat penting diterapkan, agar mampu memahami dengan baik orientasi subjek dalam kehidupan sosialnya, sebagaimana rutinitas berlangsung merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun secara lisan dan perilaku yang dihasilkan oleh seseorang. (Madyananda & Yaryati, 2017). Dengan demikian, penelitian ini hanya menggambarkan dan mendeskripsikan mengenai penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 4 Marga. Objek atau hal yang dikaji dalam penelitian ini adalah penggunaan *Youtube* sebagai

salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia dengan rincian: (1) mendeskripsikan penggunaan media *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring pembelajaran bahasa Indonesia, dan (2) memaparkan keunggulan dan kelemahan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia.

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Pertama, untuk mengetahui penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia, peneliti menggunakan metode observasi dengan pedoman pada langkah-langkah penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia. Ketika observasi di lapangan, peneliti membawa pedoman langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang peneliti gunakan sebagai pegangan peneliti. Jadi, dengan pedoman pada langkah-langkah pembelajaran tersebut, peneliti akan mengetahui kegiatan pembelajaran mana yang dilakukan dan tidak dilakukan oleh guru. Kedua, untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia, peneliti menggunakan metode wawancara.

Berikut langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif menurut (Madyananda & Yaryati, 2017) yakni (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, dilakukan pemilahan data yang tidak sesuai dengan rumusan masalah. Pada tahap penyajian data, data disajikan berupa uraian singkat mengenai hasil pengumpulan data, yang didapat dari observasi dan wawancara berdasarkan rumusan masalah. Cara penyajian juga akan berbentuk tabel, namun tabel tersebut berisi uraian-uraian secara naratif hasil pemerolehan data yang telah direduksi sebelumnya. Pada tahap terakhir, penarikan simpulan diperoleh untuk menjawab semua masalah yang diangkat

dalam penelitian, yaitu langkah-langkah guru dalam penggunaan *Youtube* sebagai media alternatif media pembelajaran daring Bahasa Indonesia, faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Youtube* sebagai media alternatif pembelajaran daring Bahasa Indonesia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menggambarkan langkah-langkah guru dalam penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia, keunggulan dan kelemahan penggunaan media *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai langkah-langkah penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia dibagi menjadi tiga kegiatan, yakni kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang tertuang dalam RPP menggunakan pendekatan *Saintifik* model *Problem Based Learning*. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (mengidentifikasi/menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan. Secara umum, pendekatan dapat dipahami sebagai cara pandang terhadap objek yang akan mewarnai seluruh jalannya pembelajaran (aktif, pasif, dialogis, PAKEM, *contextual teaching and learning/CTL*, *scientific approach*, dan sebagainya. (Nugroho, 2014) menyatakan pendekatan *saintifik* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (mengidentifikasi/menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengutamakan pemahaman dan penafsiran mendalam mengenai makna, kenyataan, dan fakta yang relevan (Olsson, 2008). Data yang diolah menggunakan teknik kualitatif didapat dari hasil wawancara, rekaman video dan catatan lapangan, analisis kualitatif terdiri dari 3 alur kegiatan yang terjadi bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan pendekatan *saintifik* dapat melatih dan mengembangkan berbagai skill seperti keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan berkomunikasi (*communication skill*), keterampilan melakukan kerja sama dan penyelidikan (*research and collaboration skill*) dan perilaku berkarakter, sehingga pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *saintifik* dapat melatih siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, sehingga pendekatan *saintifik* dapat menunjang ketercapaian tujuan kurikulum yaitu membentuk generasi yang berpendidikan dan berkarakter.

Observasi dilaksanakan peneliti tanggal 8, 15 dan 22 Oktober 2021.

Kegiatan pendahuluan diterapkan dengan baik oleh guru yang meliputi salam pembuka, melakukan doa, melakukan absensi, pemberian informasi tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari, pemberian informasi KI, KD, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian hal-hal yang sudah dipelajari peserta didik mengenai materi yang sudah dibahas sebelumnya dan memberikan kesempatan bertanya tentang bahasan materi sebelumnya jika masih ada yang belum dipahami. Kemudian guru mengaitkan pelajaran yang akan dibahas hari tersebut dengan kejadian-kejadian kontekstual di sekitar siswa yang ada kaitannya dengan materi. Pada kegiatan inti, guru kemudian menayangkan sebuah video yang diambil dari *Youtube*, dengan materi yang sesuai dengan buku, siswa

diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan isi video. Dalam kegiatan inti, semua sintak dari *sientifik* mulai diterapkan.

Dalam kegiatan inti, peserta didik saling mengemukakan pendapatnya mengenai pertanyaan yang diberikan guru terkait materi. Cukup banyak peserta didik mulai berantusias memulai jawaban-jawabannya. Ada pula layaknya terjadi perdebatan pendapat atas pertanyaan guru terkait materi. Ketika sudah terjadi pertukaran pendapat antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, mulailah guru meluruskan ataupun menegaskan materi tersebut agar tertanam konsep yang pasti pada mereka terkait teks *editorial* yang dibahas. Sehingga dalam kegiatan penutup, guru menyimpulkan dengan mudah kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, seusai itu doa dan salam dilakukan untuk mengakhiri pembelajaran.

Berlanjut ke minggu berikutnya, yakni 15 Oktober 2021. Pada kegiatan pendahuluan seperti biasa guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, berdoa bersama, lalu mempresensi peserta didik. Setelah itu, guru mulai merangsang peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring topik pada materi yang akan dibahas pada hari tersebut. Pada kegiatan inti guru memberikan video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dijelaskan, kemudian siswa melakukan kegiatan seseuai dengan sintak *sientifik* yaitu mengamati, menanya, mengasosiasi, mengeksplorasi dan mengomunikasikan. Karena pembelajaran menarik, maka semangat yang mereka tunjukan juga sangat membara, apalagi guru berinovasi dengan memberikan kuis-kuis yang menarik. Pada kegiatan inti, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memberi balikan sebagai penguatan dan memberikan *reward* kepada yang berhasil menjawab pertanyaan. Hadiah atau *reward* merupakan alat untuk mendidik anak-anak supaya mereka bisa merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan yang sudah dilakukan tersebut mendapatkan penghargaan (Maress, 2022). Kemudian

guru pun sempat menunjuk beberapa peserta didik untuk menguatkan ataupun menyanggah pendapat temannya. Proses pembelajaran terjadi begitu menyenangkan. Interaksi antara peserta didik satu dengan yang lainnya bisa dikatakan sangat baik. walaupun ada satu dua peserta didik yang mulai menjawab dengan guyonan tapi hal tersebut tidak berlangsung lama. Tidak lupa guru tetap menengahi interaksi peserta didiknya untuk meluruskan dan menegaskan materi tersebut agar peserta didik lebih paham lagi. Begitu halnya pada kegiatan penutup, guru tidak lupa untuk menyimpulkan pembelajaran hari itu, dan selalu menegaskan materi yang akan dibahas minggu berikutnya. Tidak lupa guru memberikan tugas mengerjakan evaluasi yang sudah diunggah di *Google Classroom*. Seusai itu, doa bersama dan salam tetap dilantunkan untuk menutup pembelajaran.

Pada hari terakhir yaitu 22 Oktober 2021, seperti biasa kegiatan pendahuluan dilakukan dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, melakukan presensi kemudian guru merangsang peserta didik dengan konsep yang sudah didapatkan minggu lalunya terkait materi hari tersebut. Kegiatan inti tidak jauh berbeda dengan kegiatan hari sebelumnya, guru membagikan video *Youtube* dan siswa melakukan sintak *sientifik*. Peserta didik langsung antusias dalam hal tersebut dan bergegas sembari membuka layar kunci gawai masing-masing. Kurang lebih dalam waktu 35-40 menit materi yang dipelajari dapat dipahami dan tugas dikerjakan atau selesai dengan baik. hal tersebut membuat sangat sumbringah dengan peningkatan semangat belajar peserta didiknya. Dalam kegiatan penutup, guru menyampaikan sedikit kesan dan pesannya kepada peserta didik atas semangat mereka belajar di kelas, berdoa bersama dan menutupnya dengan salam. Walaupun pembelajaran saat itu melewati batas waktu beberapa menit saja, hal tersebut tidak menjadi masalah.

Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, semua sintak pembelajaran telah diterapkan dengan baik serta mengacu pada RPP yang dirancang oleh guru. Saat observasi pengambilan data, terlihat tidak

ada satupun sintak yang dilupakan oleh guru. Maka dari itu, langkah-langkah tersebut memang mengacu pada RPP yang sudah dirancang oleh guru. Penggunaan media pembelajaran *Youtube* dalam pembelajaran tersebut dilakukan guru sesuai dengan RPP yang dirancang yakni menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. *Problem Based Learning* (PBL) Menurut (Pranowo & Susanti, 2020) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah Model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok. serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual. Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata. pengintegrasian konsep Higher Order Thinking Skills (HOTS), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri, dan keterampilan.

Karakteristik yang tercakup dalam *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran;
- 2) Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*);
- 3) masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple-perspective*);

- 4) Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru;
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri;
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja, dan
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.

Karakteristik ini menuntut peserta didik untuk dapat menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama kemampuan pemecahan masalah.

Pada **Problem Based Learning** (PBL), guru berperan sebagai *guide on the side* dari pada *sage on the stage*. Hal ini menegaskan pentingnya bantuan belajar pada tahap awal pembelajaran.

Peserta didik mengidentifikasi apa yang mereka ketahui maupun yang belum berdasarkan informasi dari buku teks atau sumber informasi lainnya.

Langkah kerja (sintak) model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Berdasarkan sintak tersebut, langkah-langkah pembelajaran **Problem Based Learning** (PBL) yang bisa dirancang oleh guru adalah sebagai berikut:

# Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 11 No 1, Maret 2022

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning (PBL) (Dhelilik, 2022)

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan serta video pembelajaran yang bersumber dari <i>Youtube</i> lembar.	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan atau video dari <i>Youtube</i> yang telah dipilih guru.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/ bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Setyawan, 2020) antara lain:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik;
- 2) Mengembangkan pengendalian diri peserta didik;
- 3) Memungkinkan peserta didik mempelajari peristiwa secara multidimensi dan mendalam;
- 4) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah; Mendorong peserta didik mempelajari materi dan konsep baru ketika memecahkan masalah;
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan berkomunikasi yang

memungkinkan mereka belajar dan bekerja dalam tim;

- 6) Mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah tingkat tinggi/kritis;
- 7) Mengintegrasikan teori dan praktik yang memungkinkan peserta didik menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru;
- 8) Memotivasi pembelajaran;
- 9) Peserta didik memperoleh keterampilan mengelola waktu; dan
- 10) Pembelajaran membantu cara peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

Dalam penggunaan *Youtube* untuk pembelajaran tentu saja ada kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan media *Youtube* diantaranya : 1. Potensial *Youtube* merupakan situs yang paling populer di

dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap pendidikan. 2. Praktis *Youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru. 3. Informatif *Youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, dll. 4. Interaktif *Youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan *mereview* sebuah video pembelajaran. 5. *Shareable Youtube* memiliki fasilitas *link HTML, Embed* kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti *facebook, twitter* dan juga *blog website*. 6. Ekonomis *Youtube* gratis untuk semua kalangan, untuk menonton ataupun *mendownload* video dalam *Youtube* tidak dikenakan biaya sama sekali. 7. Terdapat *TeacherTube* Terdapat alternatif lain yang merupakan bagian dari *Youtube* yakni *TeacherTube*. Tahun 2007 lalu telah diluncurkan *TeacherTube* yaitu sebuah komunitas guru *online* untuk memposting dan melihat video buatan para pendidik. (Pranowo & Susanti, 2020) memaparkan bahwa *TeacherTube* akan lebih mempermudah pencarian video dan menawarkan lebih banyak konten yang tepat bagi mahasiswa. c. Kelemahan Media *Youtube*. *Youtube* sebagai media pembelajaran tidak hanya memiliki keunggulan akan tetapi juga memiliki kelemahan yang merupakan tantangan bagi pengajar untuk dapat mengatasinya. Berikut ini beberapa kelemahan *Youtube* sebagai media pembelajaran seperti yang dilansir oleh (Pranowo & Susanti, 2020), yaitu: 1. Ketersediaan video Tidak semua materi yang diajarkan di kelas terdapat videonya di dalam *Youtube*. Oleh karena itu sebelum memutuskan untuk menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran pendidik harus memantau ketersediaan video di dalam *YouTube*. Beberapa video di *Youtube* juga hanya tersedia untuk rentang waktu tertentu. 2 Kualitas Konten (Pranowo & Susanti, 2020) memaparkan bahwa pendidik harus memperhatikan tanggal video untuk mengetahui bahwa informasi dalam video tidak ketinggalan jaman, kualitas isi video juga harus diperhatikan karena seringkali video dibuat perorangan

tanpa batas dan seringkali video juga melanggar aturan kesusilaan karena menampilkan video yang tidak senonoh. 3. Proses Pencarian video butuh keterampilan untuk dapat memilah dan memilih video apa yang akan kita gunakan dalam pembelajaran. Dalam proses pencarian video dapat dihasilkan tampilan video yang terlalu banyak. Oleh karena itu (Pranowo & Susanti, 2020) mengemukakan bahwa salah satu cara untuk mempersempit pencarian adalah dengan fokus pada *username* yang *meng-upload* video. Adapun kelemahan dalam penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran ini dari pihak guru dan peserta didik, sama-sama terkendala masalah sinyal dan paket data. Sinyal di rumah masing-masing saat menonton vide *Youtube* mungkin sedikit tidak stabil, begitu pula dengan masalah paket data yang tidak selalu bisa terbeli dikarenakan kemampuan atau kondisi ekonomi siswa tidak sama. Namun hal tersebut tidak menjadi halangan atau hambatan yang begitu berarti karena dapat diatasi dengan solusi-solusi yang sangat membantu. Untuk masalah sinyal, peserta didik terkadang ke luar rumah untuk mencari sinyal ataupun *wifi* terdekat dan bisa mencari *wifi* saat jam sekolah, yang pastinya ketika peserta didik sudah di kelas, mereka sudah sempat menonton dan menyimak video dari *Youtube* tersebut dan mereka juga sangat berinisiatif untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang didapat dari video *Youtube* tersebut.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini. Penggunaan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa Indonesia sangat tepat, hal ini dapat terlihat dari meningkatnya antusias dan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap pembelajaran. Sehingga hasil belajar dapat meningkat secara *signifikan*. Keunggulan dan kelemahan penggunaan media *youtube* yakni 1) guru dapat lebih mudah membahas materi dengan memberikan kesempatan siswa untuk aktif sedangkan guru sebagai fasilitator, 2) guru menjadi lebih cepat

menjelaskan materi dan otomatis ketercapaian kopetensi dasar menjadi lebih maksimal, 3) guru menjadi lebih bersemangat mengajar dari biasanya dikarenakan siswa sangat antusias dan semangat belajar. Adapun kelemahan dalam penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran ini dari pihak guru dan peserta didik, sama-sama terkendala masalah sinyal dan paket data. Namun hal tersebut tidak menjadi halangan atau hambatan yang begitu berarti karena dapat diatasi dengan solusi-solusi yang sangat membantu

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dhellilik. (2022). *Langkah-Langkah Problem Based Learning [PBL] dalam Proses Pembelajaran*. Bertema.Com. <https://bertema.com/langkah-langkah-problem-based-learning-pbl-dalam-proses-pembelajaran>
- Thabroni, G. (2022). *Metode Penelitian: Pengertian & Jenis menurut Para Ahli*. Serupa.Id. <https://serupa.id/metode-penelitian/>
- Litalia. (2022). *Pengertian Youtube, Manfaat dan Fitur-fitur Menarik di Youtube*. JurnalPonsel.Com. <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-youtube-manfaat-dan-fitur-fitur-menarik-di-youtube/>
- Madyananda, U., & Yaryati, U. (2017). Nilai Pendidikan Novel Padang Bulan serta Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(2), 63. <https://doi.org/10.26737/jp-b-si.v2i2.248>
- Maress, B. (2022). *Teori Reward dan Punishment Dalam Psikologi Pendidikan*. DosenPsikologi.Com. <https://dosenpsikologi.com/teori-reward-dan-punishment-dalam-psikologi>
- Hidayatullah, M.S.R. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. <http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/> <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/HKn/article/view/78560/0>
- Mujiyanto, H. (2019). *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar*. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id).
- Nugroho, T. (2014). Pendekatan Scientific, Model, Dan Strategi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Lingua Franca*, 8, 797–808.
- Olsson, J. (2008). *dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. 1(1), 305. <http://ejournal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Sogen, P. (2021). Prosiding Seminar Nasional “Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran Fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam Masa Pandemi Covid-19” Yogyakarta, 28 Agustus 2021 Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran Fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional*, 2(1), 112–121. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/emnasmp/article/view/10824>
- Pranowo, P., & Susanti, R. (2020). Strata Sosial Masyarakat Jawa Sebagai Bahasa Nonverbal Statis: Kajian Etnopragmatik. *Aksara*, 32(1), 135–150. <https://doi.org/10.29255/aksara.v32i1.548.135-150>
- Setyawan, I. A. (2020). *Model Pembelajaran PBL: Pengertian Ciri-ciri Kelebihan Kekurangan dan Langkah Lengkapnya*. Gurudigital.Id. <https://gurudigital.id/model-pembelajaran-pbl-pengertian-ciri-ciri-kelebihan-kekurangan-langkah/>
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam

Pembelajaran Keterampilan  
Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal  
Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa  
Indonesia*, 9(2), 113–122.  
[https://ejournal-  
pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal  
\\_bahasa/article/view/3531/pdf](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3531/pdf)

Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019).  
Pemanfaat Sosial Media Youtube  
Sebagai Media Pembelajaran Bahasa  
Indonesia DI Perguruan Tinggi.  
*Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*,  
1(2), 1–7.  
<https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>