

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin versi jamak dari kata *medium*, yang mengacu pada perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai penyampai pesan antara pengirim dan penerima pesan yang dituju.¹ AECT (1977) adalah organisasi teknologi pendidikan dan komunikasi yang mengusulkan/menafsirkan media sebagai sarana penyebaran pengetahuan. Media pembelajaran, menurut Briggs (1970), adalah semua alat atau wahana nyata yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong peserta didik untuk belajar.²

Media pembelajaran menurut Muhammad Ali adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, perhatian, emosi, rangsangan, dan tujuan siswa dalam rangka meningkatkan pembelajaran. Untuk lebih spesifik, jenis media yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar lebih dari sekedar kata-kata.³

Orang, peralatan, sumber daya, atau kegiatan yang menghasilkan kondisi bagi siswa untuk mengembangkan informasi, keterampilan, dan sikap, menurut Gerlach, dianggap media. Akibatnya, media dapat dimanfaatkan untuk memberikan kontribusi pemahaman, keterampilan, atau memodifikasi pandangan siswa, selain sebagai media perantara.⁴

Prespektif media dalam pendidikan adalah instrument yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar karena keberadaannya yang secara langsung memberikan

¹ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", 3.

² Hujair AH Sanaky, "*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*" (Yogyakarta: KAU KABA DIPANTARA, 2015), 4.

³ Ali Muhammad, "*Guru dalam Proses Belajar Mengajar*". (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 89.

⁴ Wina Sanjaya, "*Strategi Pembelajaran*", 161.

motivasi tersendiri terhadap siswa. Bagaimana guru berperan sebagai komunikator dengan penggunaan media yang tepat.

Berdasarkan beberapa pernyataan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala dan semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima secara terencana untuk merangsang perasaan, ide, perhatian, dan perasaan siswa, serta minat selama proses pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran secara umum memiliki fungsi sebagai berikut.⁵

- 1) Menyajikan informasi agar tidak bersifat verbalitas atau dalam bentuk tulisan atau lisan
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, biaya dan ruang, seperti misalnya: objek yang terlalu besar atau kecil digantikan dengan realita, film, gambar, atau model.
- 3) Penggunaan secara tepat dan bervariasi agar dapat menimbulkan gairah belajar, dapat interaksi secara langsung antara peserta didik dengan kenyataan dan lingkungan dan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat.
- 4) Pemahaman peserta didik yang berbeda-beda dapat menyulitkan guru maka guru dapat memberikan rangsangan yang sama, pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Livie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran pada media visual, yaitu:⁶

- 1) Fungsi kognitif adalah media yang mengungkapkan lambing visual dalam bentuk gambar agar dapat memperlancar capaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi
- 2) Fungsi afektif yaitu media berupa teks bergambar untuk menggugah emosi dan sikap pembelajaran.
- 3) Fungsi kompensatoris yaitu media yang dapat membantu peserta didik yang lemah untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatkan kembali.

⁵ Arief S.Sadiman,dkk, “ MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 17-18

⁶ Hujair AH Sanaky, “*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*”, 7-8

- 4) Fungsi atensi merupakan media yang dapat menarik, mengarahkan dan inti dari pembelajaran untuk dapat konsentrasi dengan baik.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely ada tiga ciri media pembelajaran antara lain:

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media melestarikan, merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa. Dengan ciri fiksatif yakni media yang memungkinkan rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Misalnya, peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya yang diabadikan dengan rekaman video.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Ciri ini transformasi dari suatu kejadian. Kejadian yang sehari-hari atau berbulan-bulan yang disajikan kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat 5-10 menit. Misalnya, proses pelaksanaan ibadah haji direkam dan diperpendek prosesnya. Selain itu, dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman video.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri ini media yang memungkinkan suatu kejadian yang ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersama disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut. Misalnya, rekaman video, audio yang disebarakan melalui flasdisk atau link yang bisa diakses menggunakan internet. Dapat diproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat dan secara berulang-ulang. Konsisten informasi yang telah direkam dan terjamin dan hampir sama dengan aslinya.⁷

⁷ Milawati, “*Media Pembelajaran*”,(Klaten: Penerbit Tahta Media Group, 2021), 29

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Pemilihan media guru berupaya untuk mengembangkan sesuai isi bahan pelajaran dan kemudahan dalam memperolehnya.⁸

1) Media berbasis visual

Media visual adalah media yang berupa pesan, informasi, atau konsep yang diberikan kepada siswa berupa foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, dan kombinasi keduanya dalam dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media ini ditentukan oleh efektivitas dan kapasitas bahan yang digunakan untuk mencapai pesan yang disampaikan.

Agar menjadi efektif, media ini ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa berinteraksi menggunakan visual untuk menyampaikan informasi. Media visual digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat dilihat agar memperkuat ingatan dan memperlancar pemahaman pada isi materi pembelajaran.

2) Media berbasis audio visual

Media berbasis audio visual adalah kombinasi audio dan visual yang sering disebut media pandang-dengar. Media ini menyajikan bahan ajar kepada siswa secara lengkap dan optimal. Selain itu, media audio visual memiliki batasan-batasan tertentu untuk menggantikan peran guru. Karena, penyajian materi digantikan oleh media dan guru menjadi fasilitator untuk mendampingi peserta didik pada saat pembelajaran.⁹

Televisi, video, kaset, dan bioskop adalah contoh media audio visual yang memiliki aspek suara dan gambar. Media ini akan digunakan untuk menilai dan menguji kemampuan siswa dalam mendengar, memahami, dan menghargai informasi audio yang diberikan.¹⁰

⁸ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, 102

⁹ Novika Dian Pancasari Gabriela, “*Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Sudio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2 No 1 (2021), 105

¹⁰ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, 142

3) Media berbasis computer

Media berbasis computer adalah media yang menarik, atraktif, dan interaktif. Media ini dikenal dengan bantuan computer (*Computer-assited Instruction-CAI*, atau *Computer – assisted Learning CAL*). CAI berupa tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan *games*, serta diamati dari konteks atau situasi pembelajaran pada aplikasi dimana komputer mencoba menyampaikan materi pelajaran. Keberhasilan pemanfaatan komputer ditentukan oleh proses kognitif dan motivasi dalam belajar, serta berbagai aspek lainnya.¹¹

Keberhasilan dalam memanfaatkan media berbasis computer, maka guru dapat mengaplikasikan media dalam pembelajaran. Menurut Krisnadi dan Marisa media berbasis computer adalah cara untuk menyampaikan dan menghasilkan materi dengan penggunaan sumber yang berbasis mikro prosesor yakni, materi yang dapat disampaikan dan disimpan dalam bentuk digital, tidak dalam bentuk cetakan. Penyampaian materi yang disampaikan oleh guru tidak lagi berbentuk lembar kerja, melainkan melalui aplikasi atau program yang dirancang oleh guru disesuaikan pada materi yang akan disampaikan sesuai tahapan dan usia anak.¹²

4) Multimedia berbasis computer dan *interactive video*

Multimedia secara sederhana digambarkan sebagai kumpulan dari beberapa jenis media, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi. Suara, video, dan animasi dapat didengar selama media dalam multimedia ini ditampilkan pada layar monitor atau diproyeksikan ke layar proyektor. Multimedia bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, menghibur, mudah dipahami, dan

¹¹ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, 149

¹² Wiwit Widiawati dkk, “ *Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Komputer Aplikasi Paint terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongan Panggang*”, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Vol 5, No 1 (2018), 12

kelas sehingga memungkinkan telinga dan mata untuk menyerapnya.

5) Media Internet

Pada era sekarang dunia internet sangat pesan yang tanpa mengenal usia dan jabatan, seakan kita semua mengenal dunia maya. Implementasi internet ini banyak sekali diterapkan pada konsep pembelajaran seperti, media social bermanfaat untuk guru mencari informasi yang diinginkan dan bahan-bahan materi pembelajaran. Bahkan mencari materi pembelajaran di media social lebih luas cakupannya dibandingkan mencari di perpustakaan.¹³

Penggunaan internet pada pendidikan semakin maju, sebab media internet dapat diselenggarakan proses pembelajarn yang lebih efektif. Internet mampu memberikan proses komukasi interaktif antara guru dan siswa. Kegiatan komunikasi guru mengajak siswa untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. Dalam pembelajaran di madrasah media ini memiliki karakteristik yang khas yaitu:¹⁴

- a) Media internet sebagai media massa dan interpersonal yang memungkinkan terjadinya komunikasi one-to-one maupun one-to-many.
 - b) Bersifat interaktif
 - c) Dapat terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda.
- e. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pada saat pembelajaran berlangsung seringkali ditemukan materi yang di luar pengalaman atau abstrak bagi siswa di kehidupan sehari-hari sehingga mengakibatkan materi pelajaran sulit untuk disampaikan dan dipahami oleh siswa. Media merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan sesuatu yang abstrak. Kegiatan pembelajaran akan lebih efisien dan efektif jika fasilitas media pembelajaran digunakan. Kelebihan media pembelajaran pada umumnya dan pada khususnya digunakan sebagai alat bantu mengajar baik bagi guru maupun siswa. Dengan menggunakan fasilitas media pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan lebih efisien

¹³ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", 194

¹⁴ Hujair AH Sanaky, "*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*", 222

dan efektif. Interaksi siswa dengan bahan ajar dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi mereka, mempermudah pengaturan kelas, dan meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar. Sulit untuk mencapai pembelajaran yang optimal tanpa sumber belajar yang tepat. Akibatnya, pemanfaatan media sebagai sumber belajar memiliki arti yang signifikan.¹⁵

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dapat memberikan dampak yang signifikan dalam bidang media pembelajaran. Karena dapat mengintegrasikan animasi, teks, grafik, audio dan video membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis. Namun yang lebih penting yakni memahami bagaimana teknologi digunakan secara lebih efektif dan menghasilkan ide untuk pembelajaran.

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih menjadikan peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Dalam hal ini guru merupakan bukan salah satunya peran yang penting untuk sumber belajar, akan tetapi guru merancang pembelajaran. Guru dituntut untuk merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan alat pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif. Pembelajaran dirancang agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar karena, pada hakekatnya pembelajaran yaitu proses perubahan perilaku berkat adanya pengalaman.

Pengalaman dapat diperoleh dengan pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung ialah pengalaman yang didapatkan melalui tindakan seseorang dalam situasi yang sebenarnya. Pengalaman seperti ini merupakan pembelajaran sangat berguna karena mengajarkan secara langsung dan kemungkinan kesalahan dapat terdeteksi untuk dihindari. Misalnya, untuk mempelajari kehidupan makhluk hidup di dalam dasar laut, tidak mungkin guru membimbing peserta didik secara langsung untuk menyelam ke dasar laut. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam ini, guru memerlukan alat bantuan lain seperti, film, video, foto dan lain sebagainya. Alat yang diperlukan membantu

¹⁵ Hujair AH Sanaky, “*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*”, 5-6

pembelajaran ini yang dimaksud dengan media pembelajaran.¹⁶

Dengan demikian bawah media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya media visual, media computer, media internet, dan lain sebagainya. Alat tersebut adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Maka, media memiliki manfaat yang banyak sekali untuk kebutuhan guru untuk memberikan informasi dan sebagai perantara menyampaikan informasi kepada siswa .

2. Media social Youtube

Media social merupakan sarana media *online* yang digunakan agar mudah berinteraksi, berbagi, berpartisipasi, mencipatakan isi meliputi jejaring social, wiki, forum, dan dunia virtual. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein media social merupakan sebuah aplikasi berbasis internet yang membangun teknologi era 2.0 dan dasar ideology yang memungkinkan pertukaran dan penciptaan berupa tulisan, video, gambar, review, dan lain sebagainya. Media social juga sebagai sarana untuk mendapatkan dan menyampaikan informasi. Maka dari itu, dimanfaatkan juga untuk sarana dalam pendidikan, berbisnis, membentuk komunitas, dan lain sebagainya. Adapun media social yaitu berupa *Facebook, Instagram, Line, WhatsApp, WeChat, BBM, dan Youtube*.¹⁷

Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, karyawan perusahaan pembayaran online *PayPal*, mendirikan *Youtube* di Amerika Serikat pada tahun 2005. Nama *Youtube* berasal dari restoran pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California. Pada tahun 2006, *Youtube* menjadi platform yang berkembang pesat yang dapat diakses pengguna secara gratis.¹⁸

Sebagai pengguna media social youtube, kita bebas modifikasi, edit, foto, video, dokumen, dan berbagai template untuk membuat konten. Media ini tidak hanya untuk

¹⁶ Haris Budiman, “Penggunaan Media Visual dalam proses Pembelajaran”, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 7, (2016), 178-179

¹⁷ Muhammad Yusi Kembar dan Erma Lestari, “Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 1, No 2 (2019), 2. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi/article/view/1356>

¹⁸ Yolanda Stellarosa dkk, “Pemanfaatan Youtube sebagai sarana transformasi majalah highend”, Jurnal Lugas Vol 2, No 2 (2018), 62

menemukan informasi, tetapi juga sebagai alat untuk mempromosikan penjualana. Media social youtube menjadi bagian yang sangat diperlukan dari pemasaran banyak perusahaan dan itu adalah salah satu cara terbaik untuk mendapatkan pelanggan dengan demikian banyak orang memerlukan bantuan media social youtube.

Bentuk media *social youtube* dikelompokkan ke dalam bentuk audio-visual karena, media *social youtube* terdapat video yang berupa gambar bergerak dan disertai suara. Menurut pihak yang mendirikan *youtube*, *youtube* memuat video dalam format file FLV (Flash Video), yang merupakan format pengkodean video standar yang diunduh oleh pengguna YouTube. Media ini memiliki keunggulan di dalam dunia pendidikan. Adapun keunggulan dari media ini yaitu memberikan informasi pendidikan, memudahkan siswa dan guru, youtube adalah situs yang populer sehingga memberikan edit value terhadap pendidikan, memiliki fasilitas untuk berdiskusi atau tanya jawab bahkan mereview video, dan lain sebagainya.

3. Pembelajaran tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Pada tahun 2006 aplikasi pembelajaran tematik diberlangsungkan dan dilaksanakan di kelas I, II, & III dalam jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Seiring berjalannya waktu, aplikasi pembelajaran tematik sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah juga diterapkan pada kelas IV dan V dalam tahun 2013 diiringi dengan penggunaan perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini disesuaikan penggunaan teori perkembangan kognitif, bahwa siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah masih belum mampu untuk berpikir secara holistic dengan subjek yang konkret.¹⁹

Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang memadukan sumber referensi dan pengalaman belajar dengan memasukkan tema. Pendidik yang sepakat dan terikat untuk memperoleh pandangan dan hubungan yang utuh mengenai kegiatan dalam mata pelajaran yang berbeda menyajikan tema sebagai penghubung yang mengikat antara satu mata pelajaran

¹⁹ Sa'adun Akbar dkk, "*Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 16-17.

dengan mata pelajaran lainnya dalam hal pembelajaran tema sebagai penghubung yang mengikat antara satu mata pelajaran dengan menggunakan mata pelajaran lain dalam pembelajaran.²⁰

Pembelajaran tematik, menurut Sri Anitah, merupakan strategi yang menggabungkan sejumlah konsep yang terkait erat antar topik. Siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran sebagai hasil dari interaksi konseptual di antara mereka, yang akan mendorong mereka untuk memahami ide-ide yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya menggunakan contoh-contoh kehidupan nyata.²¹

Pembelajaran tematik menurut Sutirjo dan Sri Istuti Mamik adalah upaya menggunakan tema untuk memadukan keterampilan, nilai, pengetahuan, sikap belajar, dan berpikir kreatif. Pembelajaran tematik bertujuan untuk memperkuat dan meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk mengimbangi kentalnya materi kurikuler, sebagaimana dinyatakan dalam pernyataan ini.²²

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan antar mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pengalaman langsung dan telah disepakati oleh guru supaya siswa dapat lebih aktif dan meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Landasan pembelajaran tematik

Penerapan pembelajaran pembelajaran tematik memiliki landasan sebagai penopang. Adapun landasan pembelajaran tematik yaitu:²³

1) Landasan filosofis

²⁰ Abd Kadir & Hanun Asrohah, "Pembelajaran Tematik", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 66-67.

²¹ Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati, "Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)", (Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2017), 2. https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_TEMATIK/tq9yDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+tematik&printsec=frontcover

²² Sungkono. "Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar", Majalah Ilmiah Pembelajaran, Vol 2, No 1, 2006, hlm 52. <file:///C:/Users/hp/Downloads/7113-18270-1-SM.pdf>

²³ Ibnu Hajar, "Panduan lengkap kurikulum tematik SD/MI", (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), 26-30

Landasan filosofis dipengaruhi dengan tiga aliran yaitu progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme.

Progresivisme adalah pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di madrasah menekankan kreativitas, beberapa kegiatan, suasana yang natural, dan memberikan pengalaman pada peserta didik. Dengan maksud lain, progresivisme memberikan penekanan pada fungsi kecerdasan peserta didik.

Konstruktivisme ialah mengonstruksi pengetahuan peserta didik melalui interaksi dengan fenomena, pengalaman, objek, dan lingkungan mereka. Peserta didik dituntut untuk menalaah dan menginterpretasikan materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Keaktifan dan keterampilan peserta didik dapat diwujudkan dengan dengan rasa ingin tahu dan dapat berperan dalam perkembangan pengetahuan.

Humanisme yaitu peserta didik dilihat dari segi keunikan, karakteristik, potensi, serta motivasi mereka.

2) Landasan psikologis

Landasan psikologis sangat berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Perkembangan ini diperlukan untuk menentukan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik di madrasah agar dapat memberikan tingkatan keluasaan dan kedalaman materi sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dapat memberikan kontribusi dalam menyampaikan materi untuk memahaminya secara sempurna.

3) Landasan yuridis

Landasan yuridis merupakan legalitas formal yang menjadi tumpuan penerapan kurikulum tematik di SD/MI. Legalitas formal ini ditentukan dengan ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang bersifat mengikat, memaksa, dan mendukung yaitu *pertama*, UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak. Pada pasal 9 menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai minat dan bakat. Maksud

dari undang-undang ini yaitu penerapan kurikulum tematik dapat digunakan secara maksimal dan diajarkan sejak dini agar dapat tumbuh menjadi manusia yang seutuhnya dan bersaing secara global. *kedua*, UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Bab V pasal 1-b, menyatakan dengan tegas bahwa peserta didik pada satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Undang-undang ini dijadikan landasan untuk penerapan kurikulum tematik karena, dapat menampung kebutuhan siswa yang dapat terintegrasikan dengan bakat, minat dan dapat mengkomodasikan peserta didik yang memiliki latar belakang yang berbeda.

c. Perencanaan pembelajaran tematik

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik keberhasilannya dipengaruhi oleh seberapa jauh pembelajaran direncanakan dengan disesuaikan kondisi dan potensi peserta didik. Kompetensi inti dan kompetensi dasar harus dikuasai oleh peserta didik yang tertulis pada KTSP dan Kurikulum 2013 pada setiap mata pelajaran yang terpisah. Dalam hal perencanaan pembelajaran tematik hal pertama yang harus dilakukan yaitu kejelian guru dalam mengidentifikasi KI/KD dan menetapkan indikator pada setiap mata pelajaran yang akan dipadukan. Guru harus paham betul apa kandungan isi dari kompetensi inti dan indikator yang memadupadukan. Dalam merencanakan pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah (MI) dilakukan dengan dua cara yaitu:²⁴

- 1) Menetapkan tema yang akan diajarkan yang selanjutnya diidentifikasi dengan pemetaan kompetensi dasar pada beberapa muatan mata pelajaran yang relevan dengan tema-tema tersebut. Tema ini ditetapkan memperhatikan lingkungan yang terdekat dengan peserta didik yang dimulai dengan yang termudah kemudian tersulit, dari hal yang sederhana sampai menuju yang kompleks dan hal yang konkret

²⁴ Rusman, "Pembelajaran tematik terpadu", (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 155-156

menuju abstrak. Biasanya cara ini dilakukan pada kelas-kelas awal (1 dan 2).

- 2) Mengidentifikasi kompetensi dasar pada beberapa muatan mata pembelajaran yang memiliki hubungan, dilanjutkan dengan penetapan satu tema. Tema-tema disatukan setelah mempelajari kompetensi dasar dan indicator pada masing-masing mata pelajaran. Pada penetapan tema dilihat dari materi pelajaran yang mungkin untuk kompetensi dasar dapat dipadukan dan disatukan dengan materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran. Cara ini dilakukan pada kelas 1-6.

Sebagai seorang guru yang profesional, guru harus dapat melaksanakan perencanaan sebelum melakukan pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya, ada empat alasan mengapa guru perlu melakukan perencanaan pembelajaran, yaitu:²⁵

- 1) Pembelajaran adalah proses yang bertujuan

Guru melaksanakan pembelajaran harus terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Contoh guru melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah, tentu saja guru harus mengarah pada tujuan, guru melakukan pembelajaran dengan menganalisis kasus, maka pada saat menganalisis kasus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Dapat disimpulkan bahwa semakin kompleks tujuan yang dicapai maka semakin kompleks pula proses pembelajaran.

- 2) Pembelajaran adalah proses kerja sama

Proses pembelajaran kerja sama yaitu melibatkan antara guru dan peserta didik. Guru tidak akan mungkin berjalan tanpa adanya peserta didik. Maka, proses pembelajaran tidak akan memiliki makna apabila tidak melibatkan siswa. Misalnya; siswa tingkat madrasah ibtidaiyah (MI) guru memiliki peran yang sangat penting dan diperlukan untuk anak-anak yang masih memerlukan bimbingan.

- 3) Proses pembelajaran secara kompleks

Pada proses pembentukan perilaku siswa, maka pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan

²⁵ Andi Prastowo, "Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 untuk SD/MI", (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 43-44

menyampaikan materi pembelajaran saja. siswa memiliki minat dan bakat, gaya belajar, pemahaman materi yang berbeda-beda itulah proses pembelajaran yang kompleks, guru mempertimbangkan, menghitung berbagai kemungkinan yang terjadi. Kemungkinan tersebut diperlukan untuk merencanakan pembelajaran yang matang pada setiap guru.

- 4) Proses pembelajaran akan efektif dengan memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia

Guru dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh madrasah dalam pengelolaan pembelajaran. Memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana dengan memanfaatkan berbagai hasil teknologi. Kemajuan dan perkembangan teknologi dapat digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Guru menyampailkan materi dengan memanfaatkan computer, sarana e-learning, LCD, email, blog, website, internet.

- d. Pelaksanaan pembelajaran tematik

Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Menurut Trianto tahap pembelajaran untuk alokasi waktu pada kegiatan pendahuluan antara 5-10%, kegiatan inti kurang lebih 80%, dan kegiatan penutup sekitar 10-15%. Untuk alokasi waktu jam tatap muka pembelajaran di jenjang SD/MI adalah 35 menit. Menurut Daryanto dan Herry Sudjendro, alokasi waktu untuk mencapai suatu KD dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan, tergantung KDnya. Lebih lanjut dituliskan pula, bahwa alokasi waktu dinyatakan dalam jam pelajaran dan 34 banyaknya pertemuan, misal 5x35menit¹³.²⁶ Agar mendapatkan gambaran secara menyeluruh dari semua kompetensi dasar dan indikator yang diambil dari beberapa mata pelajaran yang akan dijadikan tema perlu dilaksanakan pemetaan kompetensi dasar. Kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk kelas 5 yaitu sebagai berikut:

²⁶ Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: CV Pustaka Cendekia Utama, 2011), 174

Tabel 2.1 Kompetensi Inti

No.	Kompetensi Inti
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3.	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4.	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 2.2 Tema 7 Sub Tema 1 Muatan Seni Budaya dan Prakarya²⁷

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Memahami tangga nada	3.2.1 Menjelaskan pengertian lagu daerah bertangga nada
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan music.	4.2.1 Mempraktekkan bernyanyi lagu daerah

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan apersepsi yang sifatnya sebagai pemanasan dan dilaksanakan untuk mengetahui pengalaman siswa dengan materi yang akan dipelajari. Kegiatan ini juga biasanya diawali dengan *ice breaking* supaya siswa

²⁷ Permendikbud, “37 Tahun 2018, KI-KD SBK SD-MI,” (14 Desember 2018)

semangat untuk memulai kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara menyapa, mengajak, dan berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan dengan kebutuhan siswa. Terakhir yaitu mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti merupakan kegiatan pokok dalam pembelajaran. Karena kegiatan ini materi pembelajaran akan diberikan dan disampingkan kepada siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan, dan motivasi siswa secara aktif. Guru mulai belajar memanfaatkan berbagai taktik, metode, dan media pada saat ini. Pada kenyataannya, pengajar dapat melakukan atau membentuk kelompok-kelompok kecil, secara individu, atau secara tradisional dalam penyajian pembelajaran.²⁸

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan terakhir dalam pembelajaran adalah kegiatan penutup. Guru menyelesaikan pelajaran yang dimulai di awal dan berakhir di akhir. Guru dapat menggunakan latihan ini untuk membentuk kesimpulan, merefleksikan, dan menilai konsekuensi dari pengetahuan belajar siswa.²⁹

4. Lagu daerah

Indonesia adalah Negara yang memiliki beribu-ribu pulau dengan keanekaragaman kebudayaan. Lagu daerah merupakan salah satu kekayaan budaya negara Indonesia. Lagu daerah biasanya berisi mengenai gambaran tingkah laku masyarakat secara umum dan syair menggunakan bahasa daerah setempat yang terkadang memiliki maksud dan tujuan

²⁸ Ibnu Hajar, “*Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*”, 90-91

²⁹ Fadlilah, “*Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*”, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 186.

syair yang sulit dipahami oleh orang yang berasal dari daerah lain.

Lagu daerah adalah lagu yang ditulis dengan mempertimbangkan budaya dan adat daerah tertentu. Lagu daerah menampilkan makna, pesan, dan suasana hati masyarakat setempat, serta bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat setempat.³⁰

Lagu daerah menurut Banoe adalah lagu yang berasal dari suatu daerah atau daerah tertentu dan sering direpresentasikan dalam bentuk lirik atau puisi dalam bahasa daerah (wilayah), baik lagu ciptaan baru maupun lagu rakyat. Indonesia memiliki ragam bahasa dan musik daerah yang beragam. Setiap daerah memiliki lagu yang unik yang berfungsi sebagai metafora untuk kehidupan komunal.

Malatu, mengatakan lagu daerah bermula dari suatu daerah yang merupakan lagu populer dan banyak dinyanyikan oleh warga setempat dan warga lainnya. Lagu ini memiliki fungsi sebagai upacara adat, pengiring pertunjukan, pengiring permainan tradisional, dan media komunikasi.³¹ Adapun lagu daerah memiliki ciri tersendiri yaitu menggunakan bahasa setempat, syair berisikan gambaran umum tingkah laku daerah, dan bentuk dan pola melodi yang susunannya sederhana.

Pembelajaran seni music di MI/SD pada kelas 5 tema 7 (peristiwa dalam kehidupan) sub tema 1 (peristiwa kebangsaan masa penjajahan) adalah salah satu komponen pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya pengembangan pribadi siswa seutuhnya. Selain itu juga dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi rasa keindahan yang dimiliki siswa melalui pengalaman dan penghayatan music. Rasa suka, menghargai dan tumbuhnya rasa music lebih penting dibandingkan penekanan unsur-unsur music sebagai materi pengajaran. Musik merupakan salah satu dimensi pengembangan kreativitas dalam inti dari pengajaran music di MI/SD, terkhusus diarahkan kepada kreativitas estetis. Kepekaan music atau tumbuhnya rasa music pada tumbuh

³⁰ Pitriani, “*Pembelajaran Lagu Daerah dalam menanamkan Apresiasi Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*”,(Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar:2018), 29

³¹ Shintya Putri Setiowati, “*Pembentukan Karakter Anak pada Lagu Tokecang, Jawa Barat*”, Jurnal Ilmu Budaya, Vol 8 No , 2020, 174-175.

kembang anak menjadi manusia yang lebih berani, luwes, terampil, mandiri dan kreatif.

Fungsi lagu daerah dari berbagai tempat memiliki perbedaan antar satu dengan lainnya, fungsi tersebut sesuai dengan harapan pencipta maupun masyarakat pemiliknya. Fungsi utama dari lagu daerah dikelompokkan menjadi beberapa yakni:³²

a. Sebagai media ekspresi

Seni adalah sarana untuk mengungkapkan bentuk-bentuk ekspresi yang ada pada masyarakat dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, gagasan dalam diri melalui lagu, dan impian tentang masyarakat, tuhan, dan dunia. Maka, seniman daerah setempat menyaksikan kondisi yang diharapkan diri dan masyarakat kemudian menformulasikan kedalam bentuk lagu. Dari sinilah seniman melahirkan karya-karya yang kemudian dapat dinikmati masyarakat.

b. Sebagai media hiburan

Musik termasuk sarana hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan akibat rutinitas harian ataupun sebagai sarana rekreasi dan ajang pertemuan dengan warga lainnya. Pada umumnya masyarakat sangat antusias melihat pertunjukan musik, mereka berbondong-bondong mendatangi tempat pertunjukan yang memperlihatkan pagelaran meskipun pagelaran tersebut ditampilkan oleh warga mereka sendiri.

c. Sebagai media upacara

Musik terdapat beberapa lagu yang dikhususkan sebagai media upacara seperti upacara keagamaan, kelahiran, kematian, panen, dan lain sebagainya yang dinyakini memiliki kekuatan magic.

d. Sebagai media komunikasi

Lagu daerah diciptakan banyak sekali ragamnya yang memiliki salah satu kegunaan dapat mengiringi tarian-tarian daerah setempat. Maka, kebanyakan tarian daerah di Indonesia hanya bisa diiringi oleh music dari daerahnya sendiri.

³² Harry Sulastianto, dkk, “*Seni Budaya untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*”, (Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2007), 34-35., https://www.google.co.id/books/edition/Seni_dan_Budaya/oyBkVHuQWYlC?hl=id&gbpv=1

e. Sebagai media ekonomi

Bagi para musisi, music tidak hanya sebagai media ekspresi dan aktualisasi diri, music juga dapat berfungsi sebagai sumber penghasilan begitu juga dengan musisi daerah yang berusaha dapat bersaing di pasar rekaman daerah untuk mengaplikasikan kemampuannya dalam bidang music.

Lagu daerah di Indonesia memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³³

- 1) Bertema sesuai dengan visi dan adat dan istiadat masyarakat setempat
- 2) Lirikny menggunakan bahasa daerah setempat
- 3) Melodi dan irama merupakan ciri khas daerah setempat
- 4) Lagu daerah dijadikan sebagai identitas daerah
- 5) Lagu daerah dibawakan dengan iringan instrument musik daerah setempat

Ada beragam macam lagu daerah Indonesia yaitu lagu cublek-cublek suweng (Jawa Tengah), gundul-gundul pancul (Jawa Tengah), apuse (Papua), sajojo (Papua), rasa sayange (Maluku), ampar-ampar pisang (Kalimantan Selatan), bungong jeumpa (Aceh).³⁴ Lagu memiliki arti carilah kekayaan, jangan hanya mengikuti hawa nafsu. Dengan menggunakan hati nurani yang bersih sehingga tidak terpengaruh oleh hawa nafsu. Dengan menggunakan hati nurani kita dapat menemukan kebahagiaan dan tidak tersesat hingga lupa akan akhirat.³⁵

5. Seni budaya dan prakarya

Muatan seni budaya dan prakarya dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan dalam seni budaya dan prakarya tidak hanya satu materi yang ada didalamnya karena dalam arti budaya sendiri itu memiliki aspek kehidupan. Seni budaya dan prakarya pada dasarnya pendidikan seni yang berbasis budaya. Fungsi dan tujuan dari seni budaya dan prakarya pada jenjang SD/MI untuk mengembangkan sikap dan

³³ Yoyok RM & Siswandi, “ *Seni Budaya 2* ”, (Jakarta: Yudisthira Ghalia Indonesia, 2008), 44.,

https://www.google.co.id/books/edition/Seni_Budaya_2/PfhrtdQ5zukC?hl=id&gbpv=1&dq=ciri+lagu+daerah&pg=PA44&printsec=frontcover

³⁴ https://www.tokopedia.com/blog/lagu-daerah-indonesia-edu/?utm_source=google&utm_medium=organic., dikutip pada 12 Januari 2023

³⁵ <https://www.gramedia.com/literasi/lagu-daerah-jawa-tengah/>., dikutip pada 4 Oktober 2022

kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Peran peserta didik sendiri sebagai pembentukan pribadi yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan peserta didik dalam mencapai multi-kecerdasan pada kecerdasan interpersonal, musical, visual, linguistic, logika, naturalis, spriritual, moral, kreativitas, dan kecerdasan emosional.³⁶

Dalam Permendikbud nomor 57 tahun 2014, ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya di SD/MI mencakup: gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu dan elemen musik, musik ritmis, gerak anggota tubuh, meniru gerak, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, lagu daerah, alat musik ritmis dan melodis, gerak tari bertema, penyajian tari daerah, kerajinan dari bahan alam dan buatan (anyaman, teknik meronce, fungsi pakai, teknik ikat celup, dan asesoris), tanaman sayuran, karya rekayasa sederhana bergerak dengan angin dan tali, cerita rakyat, bahasa daerah, gambar ilustrasi, topeng, patung, lagu anak-anak, lagu daerah, lagu wajib, musik ansambel, gerak tari bertema, Penyajian tari bertema, kerajinan dari bahan tali temali, bahan keras, batik, dan teknik jahit, apotek hidup dan merawat hewan peliharaan, olahan pangan bahan makanan umbi-umbian dan olahan non pangan sampah organik atau anorganik, cerita secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah, bahasa daerah, pameran dan pertunjukan karya seni.³⁷

Secara spesifik materi seni budaya dan prakarya meliputi beberapa aspek yaitu, Seni rupa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan sebuah karya, Seni music adalah kemampuan untuk menguasai olah vocal, apresiasi dalam gerak tari, memainkan alat music, Seni tari yaitu menggerakkan tubuh dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, Seni drama sebuah pementasan yang memadukan seni tari, music, dan peran, Prakarya life skills seseorang dalam menghasilkan sebuah karya.³⁸

³⁶ Ahmad Susanto, *“Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”*, (Jakarta:PRENADAMEDIA GROUP, 2013), 261

³⁷ “Permendikbud No.14 Tahun 2014” (2014).

³⁸ Ahmad Susanto, *“Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”*., 262-264

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam untuk pedoman utama kehidupan. Al-Qur'an berisi kandungan yang begitu luas untuk diselami. Hikmah yang dapat diperoleh dari sebagian isi dan kandungan Al-Qur'an sangat berarti bagi perkembangan pengetahuan dan peningkatan kita terhadap makhluk Allah. Tidak terkecuali ilmu seni, baik berupa seni suara, seni rupa, seni tari dan sebagainya.

Seni merupakan bagian dari sisi manusia untuk mengaktualisasikan nilai-nilai estesisnya. Seseorang dapat merasakan ketenangan, kehangatan, keindahan, kesyahduan, kerinduan, dan keheningan.³⁹ Dalam naluri manusia atau fitrah merupakan dorongan yang dianugerahkan Allah untuk hambanya. Al-Qur'an memperkenalkan agama dengan fitrah manusia.

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ
لِخَلْقِ اللَّهِ إِنَّكَ لِلدِّينِ الْقَيْمِمْ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya : Maka tetapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah): (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahu.(Ar-Ruum [30]).

Kemampuan berseni adalah salah satu perbedaan manusia dengan makhluk lain. Maka, Islam mendukung fitrah manusia yang suci dan mendukung kesenian sebagaimana seni dalam jiwa manusia.⁴⁰

Seni budaya dan prakarya adalah kegiatan belajar mengajar yang menampilkan karya seni estesis, artistik, dan kreatif yang berlabuh pada nilai, norma, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Unsur budaya Salah satu disiplin ilmu utama yang dipersyaratkan dalam kurikulum 2013 adalah seni budaya dan prakarya. Tujuan dari konten ini adalah untuk meningkatkan sisa bakat agar dapat lebih memahami seni dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pertunjukan.

³⁹ Akhmad Akromusyuhada, “ *Seni dalam Perektif Al-Quran dan Hadist*” Jurnal Tahdzibi Vol. 3 No. 1, (2018), 1-2

⁴⁰ Yedi Purwanto, “ *Seni dalam pandangan Al-Qur'an*” Jurnal Sositoknologi, Edisi 19 Tahun 9, (2010), 783

Materi seni budaya dan prakarya terdapat aspek seni rupa, seni tari, seni music, dan keterampilan yang dapat menjadikan siswa memiliki andil dalam pembentukan kepribadian seorang anak untuk membentuk akhlak terpuji dan kepribadian yang baik. Tujuan dan fungsi materi seni budaya dan prakarya yaitu menciptakan siswa yang kreatif, mengembangkan sikap, kemampuan yang dimiliki, dan semangat dalam berkarya, mampu berpikir kritis apalagi di era digital seperti ini.⁴¹

B. Penelitian Terdahulu

Salah satu aspek terpenting dari penelitian adalah memahami penelitian yang akan dilakukan dari penelitian sebelumnya untuk meminimalkan duplikasi penelitian. Penelitian terdahulu adalah tentang persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini. Penelitian ini akan melihat penelitian-penelitian berikut yang terkait dengan topik pembahasan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Matori Abdul Jalil (204172678), “Pemanfaatan Media Sosial *Youtube* dalam meningkatkan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawwarah Kota Jambi”.

Dengan memfokuskan pada wawancara informan dan pengumpulan dokumen, penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif dengan teknik deskriptif kualitatif. Dengan batasan kuota internet dan tidak adanya kemampuan untuk terlibat secara online, penelitian menunjukkan bahwa guru kelas yang menggunakan fitur *Youtube* untuk pembelajaran online melalui dua tahap: persiapan dan implementasi.⁴²

⁴¹Siti Pitriani, “Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas III MI/SD”, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol. 7 No. 1, (2020), 61.

⁴² Matori Abdul Jalil, “Pemanfaatan Media Sosial *Youtube* dalam meningkatkan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawwarah Kota Jambi”, (Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI STS JAMBI:2021), 63

Tabel 1.2

Persamaan	Perbedaan
Pemanfaatan media pembelajaran dengan media <i>social Youtube</i> pada madrasah ibtidaiyah.	Penelitian tersebut memanfaatkan pada penggunaan fitur-fitur <i>Youtube</i> yaitu deskripsi video, penyesuaian Thumbnail, playlist, jadwal, Share Link, dan layar akhir dan pemanfaatan media social <i>Youtube</i> dilakukan pada masa pandemi Covid-19.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Munasiatul Ifadah (210616115), “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Youtube* terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan *korelasional*. Variabel terikat dan variabel bebas merupakan dua variabel dalam desain penelitian ini. Studi ini menemukan bahwa penggunaan media sosial YouTube memiliki dampak besar pada perilaku baik siswa kelas 5 MI Nurul Iman Kebonsari, dengan 42,3 % di antaranya menggunakannya.⁴³

Tabel 2.2

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama menggunakan media <i>social Youtube</i>	Perbedaan pada penelitian tersebut penggunaan metode penelitian dan penggunaan media social <i>Youtube</i> yang lebih terarah ke pengaruhnya terhadap perilaku positif siswa kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Nursobah “Pemanfaatan Media Sosial *Youtube* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diperoleh data berupa hasil wawancara dan observasi.

⁴³ Munasiatul Ifadah, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Youtube* terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020”, (Skripsi, IAIN Ponorogo : 2020), 52.

Penelitian tersebut menyimpulkan proses pembelajaran guru Sejarah Kebudayaan Islam memanfaatkan berbagai fitur-fitur di *Youtube* seperti fitur komentar yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dan siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa.⁴⁴

Tabel 3.2

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama memanfaatkan media <i>social Youtube</i>	Penelitian tersebut mengacu pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan penggunaan fitur-fitur <i>Youtube</i> yang lebih dimanfaatkan.

C. Kerangka Berfikir

Belajar adalah proses siswa dan guru berinteraksi sepanjang kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa dapat membantu proses belajar mengajar berjalan dengan lancar sehingga siswa tidak bosan dan menyerap konten yang ditawarkan oleh guru. Media pembelajaran ada banyak sekali jenisnya dan dimanfaatkan sesuai kebutuhan pada saat kegiatan belajar mengajar. Media *social Youtube* adalah situs web berisikan berbagai macam video. *Youtube* didirikan oleh tiga orang yaitu Chad Hurley, Steve Chen, And Jawed Karim. *Youtube* sebagai salah satu jenis macam dari media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. *Youtube* dimanfaatkan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya untuk menayangkan video berupa lagu-lagu daerah untuk memberikan pemahaman siswa tentang materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

⁴⁴ Ahmad Nursobah, "Pemanfaatan Media Sosial Youtube pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah", *el-Midad : Jurnal PGMI* Vol. 13 No. 2 (2021), 84. <file:///C:/Users/hp/Downloads/4122-Article%20Text-11705-1-10-20211222.pdf>

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

