

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dalam upaya penggunaan media *YouTube* sebagai media pembelajaran jarak jauh, baik melalui komputer atau laptop maupun HP berbasis android atau iOS, beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru adalah membuat akun *Google*, membuat akun *YouTube*, membuat channel di *YouTube*, menunggah video yang sudah dibuat terlebih dahulu atau streaming secara langsung, kemudian mengaktifkan kolom komentar. Setelah itu, dengan bantuan media *WhatsApp Group*, guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru membagikan link dari video *YouTube* yang dapat diakses oleh siswa.
2. Solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh menggunakan media *YouTube* adalah satu perangkat *gadget* untuk beberapa siswa untuk mengatasi keterbatasan kekurangan perangkat; untuk mengatasi kualitas yang kurang baik pengguna paket kuota internet, dapat menggunakan atau memilih provider yang kualitas penyedia layanan internetnya paling baik di daerah tersebut; untuk mengatasi bertambahnya beban biaya dalam penggunaan akses internet, guru dapat membuat atau mengunggah video dengan durasi dan resolusi yang paling efisien tanpa mengurangi kualitas atau isi dari video tersebut; untuk mengatasi siswa yang mudah bosan, video yang diunggah harus dibuat semenarik mungkin oleh guru.

B. Saran

Hambatan, solusi dan harapan dalam pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *YouTube* sebagai media pembelajaran dalam masa pandemi wabah *COVID-19* ini merupakan salah satu solusi yang muncul. Pandemi membuat pelaku kegiatan pembelajaran, mulai dari pihak sekolah dan guru harus berpikir keras menemukan solusi meskipun tanpa tatap muka, kegiatan pembelajaran harus

tetap berlangsung, salah satunya dengan cara daring. Hanya hal yang menjadi hambatan adalah orang tua harus menambah waktu untuk mendampingi anak-anak. Sedangkan dari segi guru, guru menjadi melek teknologi dan dituntut untuk belajar banyak hal khususnya pembelajaran berbasis daring. Sistem pembelajaran daring dengan memanfaatkan media *YouTube* ini dapat dijadikan sebagai model dalam melakukan pembelajaran selanjutnya.

