

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini tidak akan terlepas dengan batasan usia anak. Di Indonesia batas usia anak usia dini adalah 0-6 tahun sedangkan anak usia 7 tahun dikatakan anak yang sudah siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu jenjang pendidikan dasar. Dalam prepektif beberapa ahli memberikan padangan tersendiri mengenai anak usia dini. Anak Usia Dini (AUD) adalah masa yang kuat untuk dilakukan dan diberikan pembelajaran. Banyak ahli yang menyebut masa Anak usia dini adalah masa *golden age*, yaitu masa dimana anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak terbentuk.¹⁰

Menurut Aris Toteles anak yang berusia 0-7 tahun merupakan usia bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan aktivitas utamanya mulai dari bangun tidur sampai akan tidur lagi. Menurut Johan Heinrick Pestalozzi (1747-1827). Ada beberapa pemikiran Pestalozzi tentang anak usia dini salah satunya adalah anak akan membangun pengetahuannya melalui kegiatan pengamatan. Saat anak melakukan pengamatan maka anak akan memfungsikan seluruh potensi indrawinya. Pengamatannya itulah anak akan melakukan pengamatan dan sedikit demi sedikit anak dapat membangun pengetahuannya. Agar pengetahuan anak dapat berkembang dengan maksimal maka Pestalozzi sangat menganjurkan agar orang dewasa mendorong dan membimbing anak usia dini untuk aktif dalam aktivitas

¹⁰ M.Fadlillah Dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menari, Kreatif, Dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana, 2014). 21.

fisik sehingga anak mendapat banyak pengalaman secara langsung.¹¹

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki batas usia 0-6 tahun dimana usia tersebut adalah usia bermain. Pada dasarnya, hampir seluruh kegiatan anak adalah bermain. Dapat dikatakan bahwa dunianya anak adalah bermain. Pada anak usia dini mereka mempunyai potensi yang besar untuk berkembang. Setiap anak itu unik tidak semua anak memiliki perkembangan yang sama. Anak usia dini membutuhkan stimulasi yang lebih karena mereka tergolong usia emas atau *golden age*. Pada usia ini, anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Salah satu cara agar anak dapat berkembang dengan baik adalah melalui bermain.

Anak merupakan individu yang unik. Anak adalah anak-anak, bukan orang dewasa dengan ukuran mini. Anak memiliki dunia sendiri yang khas dan dapat dilihat dengan kaca mata anak-anak. Untuk itu dalam menghadapi anak-anak dibutuhkan adanya kesabaran, pengertian serta toleransi yang mendalam. Dunia anak adalah dunia bermain yaitu dunia yang penuh dengan kesenangan dan semangat. Oleh karena itu, kebanyakan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam sehari-hari adalah bermain, lebih banyak aktivitas bermain ketimbang belajarnya. Akan tetapi, sebenarnya melalui bermain itulah anak belajar.¹² Setiap permainan yang dilakukan oleh anak ada tata cara dan peraturan tersendiri, yang dapat membimbing anak-anak agar mampu bersikap sportif, komitmen terhadap aturan main yang telah disepakati. Artinya sebagai orang tua tidak bisa memaksakan anak agar sesuai dengan keinginan kita sebagai orang tua. Mereka masih anak-anak, maka kita sebagai orang tua harus mendekati mereka dengan

¹¹ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini* (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015). 6.

¹² Ahmad Santoso, *Perkembangan Anak Usia Dini ; Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta (Kencana, 2012). 4-5.

perspektif anak-anak. Jangan memaksakan metode orang dewasa kepada anak-anak.

Masa anak merupakan periode perkembangan yang spesial karena memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan, dan fisik yang khas. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak didik. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentan usia 0 sampai 6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat usia ini disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang instensif sangat dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.¹³

Pada dasarnya anak usia dini belajar melalui bermain. Dengan bermain anak-anak akan merasa senang dan semangat ketika melakukan suatu kegiatan. Bermain juga dapat memberikan sebuah pengalaman yang baru dan anak dapat mengeksplornya tanpa harus merasa terbebani. Setiap permainan yang dilakukan anak-anak memiliki tata cara dan aturan tersendiri. Ketika anak sebelum melakukan sebuah permainan anak akan melakukan pengamatan tentang apa yang akan dilakukan kemudian anak akan membuat aturan-aturan yang harus disepakati bersama. Hal ini dilakukan agar anak dapat bersikap sportif dengan temannya yang lain. Selain bermain, stimulus dari orang-orang disekitar anak juga sangat penting. Orang dewasa dapat memberikan pendampingan dan dorongan kepada anak-anak agar anak aktif dalam melakukan aktivitas terlebih yang melatih motorik anak sehingga anak mendapatkan pengalaman secara langsung.

¹³ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020).1.

2. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran berasal dari kata *teaching* digunakan untuk menggantikan istilah pengajaran, proses dan aktivitas mengajar. Menurut Snelbecker pembelajaran adalah suatu integrasi dari serangkaian prinsip yang menggambarkan kriteria penyesuaian suatu kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan. Slaven menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan atau peristiwa eksternal yang mempengaruhi seseorang untuk belajar. Adapun Moore mengemukakan bahwa pembelajaran adalah tindakan seseorang yang berusaha membantu orang lain untuk memaksimalkan potensinya. Kedua keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan peristiwa eksternal berupa aktivitas.¹⁴

Pembelajaran anak usia dini adalah proses interaktif dimana anak, orang tua atau orang dewasa lainnya menyadari tugas perkembangan di lingkungannya. Interaksi yang terjalin merupakan faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini dikarenakan interaksi ini mencerminkan hubungan antara anak yang akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Vygotsky meyakini bahwa materi pengalaman interaksi sosial sangat penting untuk perkembangan proses berpikir anak. Kegiatan anak dengan kecerdasan tinggi dapat dibentuk melalui interaksi dengan orang lain belajar pada usia dini bukan berarti mereka harus bersekolah pada usia yang tidak perlu dan terpaksa menghadiri kelas, yang pada gilirannya membebani anak dengan beban menyelesaikan tugas-tugas perkembangan.¹⁵

¹⁴ Yus Anita dan Sari Winda Widya, *Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: K, 2020). 8-9.

¹⁵ Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*. 11-12.

Vygotsky berpendapat bahwa melalui pengalaman dari interaksi sosial yang merupakan hal yang paling penting bagi perkembangan proses berpikir anak¹⁶ Pembelajaran merupakan proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap individu melalui interaksi untuk mendapatkan informasi dari lingkungannya. Pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya terjadi pada lingkungan sekolah, namun merupakan sebuah proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan orang tua atau anak dengan orang dewasa lainnya yang berada dalam satu lingkungan agar tercapai perkembangan anak dengan maksimal. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Setiap interaksi yang dialami oleh anak, maka akan memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar.

Dapat disimpulkan bahwa belajar sejak dini pada dasarnya adalah pembelajaran yang diberikan kepada anak agar mereka dapat berkembang secara alami. Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, jadi belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hanyalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan rasa keinginan tahunya yang tinggi terhadap lingkungannya sehingga menjadikan bagian dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dirancang metode pembelajaran anak agar anak tidak merasa terbebani saat menyelesaikan tugas perkembangannya. Proses pembelajaran yang dilakukan harus berawal dari apa yang telah dimiliki oleh anak. Setiap anak membawa semua pengetahuan yang dimilikinya ke pengalaman baru.

¹⁶ Saripudin Aip dan Isnaeni Yuningsih Faujiah, *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD* (Depok: PT Rajagrafindo, 2020).3.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Adapun prinsip pembelajaran anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2005 yaitu prinsip interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan motivasi.¹⁷ Prinsip interaktif berarti bahwa mengajar tidak hanya menyampaikan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga menganggap bahwa mengajar sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian kemampuan peserta didik dapat berkembang secara mental-spiritual, intelektual, emosional, sosial dan fisik. Inspiratif yaitu memungkinkan peserta didik untuk mencoba dalam melakukan sesuatu. Pendidik harus membuka berbagai kesempatan agar peserta didik dapat melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan inspirasinya sendiri, sehingga keterampilan dan pengalaman pengetahuan mereka dapat dikembangkan dengan optimal.

Pada lembaga pendidikan anak usia dini proses pembelajaran menarik dan tidak menakutkan. Pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menarik atau bermakna dengan cara menata ruangan yang bersih dan menarik. Selain menarik, pembelajaran anak usia dini harus membuat peserta didik menghadapi tantangan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, keterampilan penerapan dan keterampilan sosial. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu melalui eksperimen, berpikir secara intuitif dan pemikiran analitis. Pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar

¹⁷ Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua, Guru Mahapeserta didik, Dan Praktisi PAUD* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020).7.

peserta didik, dengan menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi pembelajaran bagi kehidupan sosial peserta didik di kemudian hari.

c. Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Anak-anak dalam berperilaku berbeda dengan orang dewasa. Dari segi pelajaran juga anak-anak memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik dalam belajar adalah hal yang harus dipahami dan dijadikan pedoman dalam merencanakan maupun melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Karakteristik belajar anak usia dini diantaranya yaitu anak belajar melalui bermain. Bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan hati dengan atau tanpa alat tertentu tanpa memperhatikan hasil akhirnya.¹⁸ Pada dasarnya anak usia dini menyukai dengan yang namanya bermain, seperti yang telah diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain bukan dunia belajar. Oleh karena itu, pendidik harus mengelola pembelajaran yang akan diberikan kepada anak usia dini menjadi pembelajaran melalui bermain.

Anak belajar dengan mengkonstruks pengetahuannya. Hal ini dapat diartikan bahwa anak dapat belajar secara langsung berdasarkan pengalamannya sendiri. Guru hanya sebagai fasilitator dan memberikan stimulasi kepada anak ketika anak melakukan sebuah kegiatan ataupun pembelajaran, dan pada akhirnya akan memberikan pengalaman baru kepada anak yang kemudian akan dirangkum menjadi proses pembelajaran yang dimulai dari ketidaktahuan menjadi tahu. Hal tersebut tidak lepas dari pengalaman langsung yang didapat oleh anak.

Selanjutnya, anak belajar secara alamiah. Anak yang belajar dengan kemampuan, potensi dan apa yang dimilikinya tanpa adanya tuntutan dan paksaan sehingga anak dapat tumbuh dan

¹⁸Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011). 32.

berkembang sesuai dengan usianya melalui belajar ilmiah. Anak belajar mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik dan fungsional.¹⁹ *Pertama*, mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, dalam hal ini pembelajaran anak usia dini dilakukan secara terintegrasi misalnya dalam setiap pemilihan tema pembelajaran harus mencakup 6 aspek pengembangan (nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni). *Kedua*, bermakna, dalam hal ini sistem pembelajaran harus dilakukan seefektif mungkin dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. *Ketiga*, menarik yaitu pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa semangat dan rasa keingintahuan yang tinggi terhadap apa yang akan disampaikan oleh pendidik hal tersebut secara tidak langsung dapat melatih jiwa kreatif anak. Terakhir yaitu fungsional yang berarti pembelajaran yang harus memperhatikan kebutuhan anak.

d. **Hakikat Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini**

Strategi pembelajaran adalah penggabungan macam tindakan untuk mencapai tujuan kegiatan.²⁰ Pada proses belajar mengajar pasti membutuhkan strategi yang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga dapat mempermudah baik guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kegiatan dapat dilakukan dalam bentuk bermain. Kegiatan lebih menekankan pada kegiatan anak. Strategi pembelajaran pada anak harus dilakukan dengan menarik, menyenangkan, penuh dengan permainan dan keceriaan serta tidak merampas dunia mereka. Dalam strategi pembelajaran perlu dikembangkan

¹⁹ Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua, Guru Mahapeserta didik, dan Praktisi PAUD*. 12-14.

²⁰ Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua, Guru Mahapeserta didik, dan Praktisi PAUD*. 1

dan difokuskan pada metode pembelajaran yang membuat anak senang, menarik, kreatif dan aktif, sehingga mampu melepaskan suasana tertekann dan terbebani.

Proses pembelajaran pada anak usia dini harus menekankan pada kegiatan bermain dan harus mencakup 6 aspek perkembangan bagi anak usia dini. Nilai Agama dan Moral (NAM), fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni dapat memberikan kesempatan langsung pada anak agar anak dapat memahami dirinya serta kemampuannya, dan dapat memahami orang lain serta lingkungan sekitarnya. Kegiatan yang dilakukan lebih berpusat pada anak dimana anaklah yang lebih aktif sehingga anak mendapatkan pengalaman langsung dan terlatih baik dengan daya pikir, emosi dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan sesuatu yang dilakukan dengan bermain.

²¹ Dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui bermain dan guru ataupun orang tua dapat mengemas pembelajaran dengan menarik, menyenangkan, penuh dengan ragam main dan harus sesuai dengan usianya.

3. Hakikat Metode Daring

Dari segi bahasa metode berasal dari dua perkataan, yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti “melalui” dan *hodos* berarti “jalan” atau “cara”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa “metode” adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Sanjaya metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Artinya metode

²¹ I Ketut Sudarsana Dkk, *COVID-19 Perspektif Pendidikan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). 148.

digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.²² Sedangkan menurut Prawiradilaga menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian metode merupakan sebuah jalan yang hendak ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan perusahaan atau perniagaan, maupun dalam ilmu pengetahuan dan metode pembelajaran juga difokuskan pada pencapaian tujuan.

Adapun pembelajaran daring di dunia akademis disebut dengan pembelajaran *online*. Istilah lain yang sangat terkenal adalah pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran *online* adalah salah satu jenis pembelajaran yang dilakukan di internet, dimana guru dan para peserta didik tidak saling berhadapan secara langsung. Menurut Isman, pembelajaran daring adalah penggunaan internet selama proses pembelajaran.²³ Sedangkan menurut Meidawati, pembelajaran *online* sendiri dapat diimplementasikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sebuah sekolah.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan membutuhkan kuota data dan sinyal yang kuat. Adapun guru dan peserta didiknya berada di lokasi yang berbeda, sehingga diperlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan satu sama lain. pembelajaran *online* dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, tergantung adanya alat dukung yang digunakan.

Banyak pilihan media yang dapat digunakan oleh guru terkait pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan

²² Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*.18-19.

²³ Kusnadi, *Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tool SPSS Dan Video Seribe* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018).13

²⁴ Nunuk Suryani Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).5.

teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Pemilihan media harus menyesuaikan jenis media dengan materi kurikulum, yaitu mengetahui jenis materi pelajaran yang mana yang terdapat didalam kurikulum yang dinilai perlu ditunjang dengan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Kemudian, dilakukan analisis tentang jenis media apa yang tepat untuk menyampaikan sebuah materi yang dikehendaki. Selanjutnya, akses yang mudah. Kategori mudah dapat diartikan sebagai proses yang dapat dilakukan oleh pendidik secara mandiri atau kelompok, dan peserta didik juga dapat mengakses dengan mudah. Murah berarti tidak membutuhkan biaya yang besar.²⁵ Guru dapat menghadirkan proses pembelajaran jarak jauh dengan berbantuan media sosial seperti *WhatsApp* dan *YouTube*.

Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi-teknologi berbasis internet, memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dan berpartisipasi. Kehadiran media sosial (*Facebook, Twitter, YouTube, Flickr, Path, Instagram, Blog, Skype, Snapchat*, dan *Massaging Apps* seperti: *WhatsApp, Line, Blackberry Messenger, Yahoo Messenger, Google Talk*, dan lain sebagainya) adalah torehan sejarah yang telah membawa perubahan dalam proses komunikasi manusia.²⁶ Proses yang selama ini dilakukan hanya melalui komunikasi tatap muka, komunikasi kelompok, komunikasi massa, berubah total dengan perkembangan teknologi

²⁵ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*,” (Jakarta: Kencana, 2020). 30-33.

²⁶ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI* (Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat, 2014). 23

komunikasi virtual khususnya internet. Berbagai jenis situs jejaring sosial dapat memudahkan pengguna untuk berbagi ide, saran, pandangan, aktivitas, informasi, acara, ajakan dan ketertarikan di dalam jaringan individu masing-masing orang. Selain layanan, jejaring sosial bersifat terpusat pada individu, sosok atau tokoh, berkembang pula layanan komunitas yang sifatnya lebih terpusat pada grup atau kelompok bersama.

4. *WhatsApp*

a. **Sejarah dan Pengertian *WhatsApp***

WhatsApp atau lebih dikenal WA adalah aplikasi pengiriman pesan dan lain-lain untuk *smartphone*.²⁷ *WhatsApp* didirikan pada 24 Februari 2009. Ini adalah aplikasi obrolan seluler *What's Up* yang dibuat oleh Jan Koum dan Brian Acton. Aplikasi *WhatsApp* terhubung langsung ke nomor telepon dan menyediakan layanan gratis. Selain ukurannya yang tidak menampati memori ponsel, fungsi *WhatsApp* juga sangat sederhana sehingga peminatnya besar.²⁸

Awalnya *WhatsApp* hanya bisa mengirim pesan, namun kini *WhatsApp* sudah memiliki fungsi lain, seperti mengirim gambar, kontak, file, rekaman, panggilan bahkan *video call*. Salah satu fitur terbaru yang disediakan oleh *WhatsApp* adalah Status, atau yang lebih dikenal dengan nama *WhatsApp Story*. Cerita hanya akan disimpan selama 24 jam, setelah itu akan hilang. Selain itu, pada akhir Oktober 2017 lalu, *WhatsApp* juga merilis fitur terbarunya untuk menghapus pesan yang terkirim dan diterima. Dari segi budaya, aplikasi *WhatsApp* memang sangat cocok dengan kondisi Indonesia,

²⁷ Meda Yuliani Dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). 70.

²⁸ Pranajaya Hendra dan Wicaksono, "Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) Di Kalangan Pelajar: Studi Kasus Di MTs. Al Muddatsiriyah Dan MTs Jakarta Pusat," *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial* 1 (2018).59–60.

karena negara kita biasanya suka ngobrol. Tingginya jumlah pengguna *WhatsApp* salah satu media sosial yang digemari oleh masyarakat Indonesia, khususnya remaja, bukan tidak mungkin menimbulkan berbagai dampak positif maupun negatif. Juru bicara *WhatsApp* Neeraj Arora menyimpulkan bahwa penduduk Indonesia terdiri dari orang-orang yang suka mengobrol.²⁹

WhatsApp merupakan salah satu media sosial yang saat ini digunakan untuk bersosialisasi ataupun menyampaikan sebuah pesan baik dari individu kepada individu atau ke kelompok, atau juga dari kelompok ke kelompok atau ke individu. *WhatsApp* aplikasi *messaging* untuk *smartphone*. Fungsi dasarnya mirip dengan *Black Berry Messenger*. *WhatsApp Messenger* adalah aplikasi perpesanan lintas platform yang memungkinkan orang bertukar pesan tanpa mengeluarkan SMS, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, penelusuran web, dan sebagainya. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi 3G / 4G atau Wi-Fi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat mengobrol online, berbagi file, bertukar foto, dan sebagainya. Ada banyak layanan yang dapat digunakan dalam *WhatsApp* selain mengirim pesan misalnya, *video call*, *voice note* dan mengirim video.³⁰

Dapat disimpulkan bahwa *WhatsApp* sendiri merupakan aplikasi pesan untuk *smartphone* yang pada dasarnya mirip dengan *Black Berry Messenger*. *WhatsApp Messenger* adalah bagian dari media

²⁹ Hendra dan Wicaksono, "Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) Di Kalangan Pelajar: Studi Kasus Di MTs. Al Muddatsiriyah Dan MTs Jakarta Pusat." 60-67.

³⁰ Dwi Kurnia Murdiasih, "*WhatsApp Sebagai Media Komunikasi Guru-Orang Tua Dalam Menanamkan Karakter Mandiri Dan Jujur Pada Siswa Sekolah Dasar*" (DigitalLibrary Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2020). 36.

sosial. Aplikasi *WhatsApp* berbasis internet 3G / 4G atau Wi-Fi yang memungkinkan setiap pengguna berbagi berbagai konten berdasarkan fungsi pendukung seperti mengirim pesan, data, foto, kontak, rekaman, panggilan bahkan *video call*. *WhatsApp Messenger* merupakan salah satu teknologi populer yang berpotensi untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran, dan di *WhatsApp Messenger* terdapat *WhatsApp Group* yang dapat membangun pembelajaran menarik terkait berbagai topik diskusi yang diberikan oleh guru. Penggunaan yang cukup mudah dapat membantu pengguna. Tinggal bagaimana para pengguna *WhatsApp* dalam memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*.

b. Manfaat *WhatsApp*

Grup *WhatsApp* memiliki keunggulan dalam pengajaran, sosial dan teknologi. Aplikasi ini memberikan dukungan untuk pelaksanaan pembelajaran online melalui grup *WhatsApp*, serta memungkinkan pengguna untuk menyampaikan pengumuman tertentu, berbagi ide dan sumber belajar, dan mendukung diskusi *online*. Rembe dan Bere mengungkapkan bahwa *WhatsApp Messenger* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, sehingga mempercepat perkembangan pengetahuan dalam kelompok belajar dan dapat membangun serta mengembangkan ilmu pengetahuan. Semua ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *online* seperti *WhatsApp Messenger*, yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Berkolaborasi dengan berbagai pengetahuan dan informasi yang berguna, dan jaga kesenangan belajar sepanjang waktu.³¹

Berikut manfaat penggunaan aplikasi *WhatsApp Messenger* dalam pembelajaran yaitu :

- 1) *WhatsApp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif *online*

³¹ JumiatiMoko, "WhatsApp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab," *Wahana Medika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 3 (2016). 54.

antara guru dan peserta didik ataupun sesama peserta didik baik di rumah maupun di sekolah.

- 2) Dapat digunakan untuk berbagi komentar tulisan gambar video suara dan dokumen
- 3) Memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karya dalam grup.
- 4) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *WhatsApp messenger Group*.³²

c. Kelebihan dan Kekurangan *WhatsApp*

Adapun kelebihan dari penggunaan *WhatsApp* yaitu :

- 1) Memudahkan pembelajaran saat belajar di rumah.
- 2) Tidak perlu biaya untuk memasang aplikasi *WhatsApp* di ponsel.
- 3) Dapat mengirim pesan baik berupa gambar, video, audio dan dokumen dengan mudah.
- 4) Dapat melakukan komunikasi dengan orang lain dengan kuota lebih dari 70 orang dalam satu grup *WhatsApp*.
- 5) Penggunaan *WhatsApp* hanya memakan data (kuota internet) yang sedikit dibandingkan dengan aplikasi lainnya.³³

Adapun kekurangan dari penggunaan *WhatsApp* yaitu:

- 1) Apabila jaringan atau koneksi internet lemah maka akan menyulitkan pengguna saat mengunduh materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 2) Terkadang saat banyak pesan yang masuk, posel yang digunakan akan mengalami *error* sehingga mengganggu saat sedang digunakan.

³² JumiatiMoko, “WhatsApp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab”. 55.

³³ A. Andjani Dkk, “Penggunaan Media Komunikasi WhatsApp Terhadap Efektifitas Kinerja Karyawan,” *Jurnal Komunikatio* 4 (2018). 44.

- 3) Apabila ada tes penilaian individu dikirim melalui grup, peserta didik yang belum selesai dapat melihat hasil pengerjaan temannya yang sudah mengumpulkan lebih dahulu.³⁴
- 4) *WhatsApp Group* memiliki kekurangan dalam penyimpanan data. Jika sudah setahun atau dua tahun *full* memori akan terhapus jika seseorang ganti handphone dan kurang praktis dalam penyimpanan dokumen serta pembelajaran juga mudah bosan.³⁵

5. YouTube

a. Sejarah dan Pengertian YouTube

Lahir dari pasangan ilmuwan membentuk sosok Jawed Karim membawanya pada penemuan-penemuan baru yang bermanfaat bagi dunia. Karim lahir di Merseburg, Jerman Timur, pada 28 Oktober 1979. Pada tahun 1992, keluarga Karim pindah ke Amerika Serikat. Di negara baru ini, Karim kecil melanjutkan sekolah di *Central High School, Minnesota*. Sebelum kuliah selesai, ternyata Karim keluar. Menurut Karim, pendiri *Netscape, Marc Andreessen*, dan pengusaha internet lain pun berkuliah di sana. Karim meraih gelar *Bachelor Of Science* pada tahun 2004. Suatu hari, Karim mendengar cerita mengenai Janet Jackson yang tampil bersama Justin Timberlake di acara *Super Bowl*. Video ini berisikan Karim yang sedang berada dalam sebuah kebun bewan, di depan seekor gajah.

Karim mengunggahnya pada tanggal 23 April 2005. Per Juli 2006, Karim, Hurley, dan Chen mengumumkan bahwa setiap hari ada 65.000 video

³⁴ Eva Margareta Saragih and Rahma Yunita Ansi, “Efektifitas Penggunaan WhatsApp Group Selama Pandemi COVID-19 Bagi Pelaku Pendidik,” in *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan Ke-4 Tahun 2020* (Kisaran: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan, 2020). 209.

³⁵ Dwi Sulisworo, *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19* (Yogyakarta: CV Markumi, 2020). 14.

yang diunggah ke *YouTube*. Karim mendapat bagian sekitar Rp. 400 miliar. Dengan modal itu, Karim mendirikan perusahaan modal ventura yang ia maksudkan untuk membantu para pebisnis pemula mengembangkan usaha mereka dari sisi permodalan.³⁶ *YouTube* adalah media audio visual pilihan *digital native* untuk menonton film, acara TV yang terlewat, video dan *vlog*.³⁷ *YouTube* merupakan salah satu situs website yang menggunakan internet untuk menjalankan fiturnya, seorang pengguna dapat memposting atau menampilkan video maupun animasi agar dapat dilihat dan dinikmati oleh orang banyak.³⁸

b. Manfaat *YouTube*

YouTube sebagai sumber belajar dan bahan belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.³⁹

Ada tiga perbedaan antara sumber belajar dan bahan ajar :

- 1) Sumber belajar adalah bahan mentah untuk penyusun bahan ajar, sedangkan bahan ajar adalah bahan jadi yang merupakan hasil ramuan

³⁶ Ibnu Basyar, *Dari Kuntum Menjadi Bunga* (Jakarta: Al-Qalam, 2018),41-41.

³⁷ Dhifa Nabila dkk, *Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0*, *Dhifa Nabila, Dkk, Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0* (Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Bekerjasama dengan Inteligencia Media (Intrans Publishing Group), 2020). 10.

³⁸ Agni Hikmah Permadani, *Bisnis UMKM Ditengah Pandemi: Kajian Komunikasi Pemasaran* (Surabaya: Unitomo Press, 2020).209.

³⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015).51.

dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik.

- 2) Sumber belajar adalah segala bahan yang baru memiliki kemungkinan untuk dijadikan bahan ajar, sehingga ia masih berada pada tingkatan yang mempunyai potensi mampu menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah bahan yang sudah secara aktual dirancang secara sadar dan sistematis untuk pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Semua buku atau program audio, video dan komputer yang berisi materi pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis walaupun dijual di pasaran bebas, maka bahan-bahan tersebut dinamakan bahan ajar. Sedangkan jika tidak dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka tidak bisa disebut bahan ajar, walaupun bahan-bahan tersebut mengandung materi pelajaran.⁴⁰

Dalam pengaplikasiannya, *YouTube* dapat menampilkan dirinya sebagai sumber belajar sesuai dengan keinginan *user* itu sendiri, dalam *YouTube* terdapat *search engine* yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari data hanya dengan mengetik kata atau kalimat yang dimaksudkan. Video yang dikumpulkan untuk ditonton dari hasil *download* kemudian diolah atau disusun kembali agar menjadi sebuah video yang baru didasarkan pada sistematis alur pembelajaran dan maksud yang ingin dicapai maka *YouTube* sebagai sumber belajar telah berubah menjadi bahan ajar yang siap digunakan sebagai media pembelajaran demi menunjang proses pembelajaran.

⁴⁰ Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. 31-32.

c. Kelebihan dan Kekurangan *YouTube*

Kelebihan dari video dari *YouTube* dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Potensial yaitu *YouTube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang baru.
- 2) Praktis yaitu *YouTube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk peserta didik dan guru.
- 3) Informatif yaitu *YouTube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- 4) Interaktif yaitu *YouTube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- 5) *YouTube* memiliki audio dan visual sehingga dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik sehingga dapat mempermudah dalam pembelajaran.⁴¹

Kekurangan video dari *YouTube* dalam pembelajaran diantaranya yaitu koneksi jaringan, karena belum terpasangnya Wi-Fi di sekolah sehingga menyebabkan video di *YouTube* tidak dapat disaksikan secara *streaming*. Sikap instan, proses pencarian data atau informasi di *YouTube* terkesan mudah sehingga jika tidak dikontrol atau dihindari akan menimbulkan sikap instan baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Waktu, terkadang durasi waktu penayangan (proses pembelajaran) tidak sesuai dengan jumlah jam pelajaran, hal ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran seperti tergesa-gesa. Kualitas konten dan video, tidak semua video keagamaan pada *YouTube* memiliki kualitas yang baik pada saat di *upload* oleh *user*. Proses pemilihan, pembuatan sangat mempengaruhi

⁴¹ Non Syafriafti, *Menjadi Guru Hebat Di Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020). 51-53.

kualitas keduanya. Proses pencarian sumber, jumlah video yang terdapat di situs *YouTube* sangatlah banyak namun tidak semua video cocok dengan materi yang akan disampaikan, jadi *YouTube* juga memerlukan keahlian guru dalam memilih video.⁴²

6. Penggunaan WhatsApp atau YouTube dalam Pembelajaran

a. *WhatsApp*

WhatsApp merupakan aplikasi yang berfungsi untuk berkirim pesan instan (*Instan Messenger*). Berdasarkan fungsi utamanya, *WhatsApp* tidak jauh berbeda dengan aplikasi SMS (*Short Message Service*). SMS biasanya digunakan pada ponsel jadul untuk menelpon dan berkirim pesan dengan menggunakan pulsa. Sedangkan *WhatsApp* tidak menggunakan pulsa secara langsung akan tetapi menggunakan layanan internet. Dalam berkirim pesan melalui *WhatsApp* tidak hanya pesan singkat saja tetapi bisa digunakan untuk mengirim *soft files* dengan format pdf, docs, dan berbagai jenis dokumen lainnya.⁴³

Salah satu upaya sekolah dalam memanfaatkan *WhatsApp* adalah dengan memanfaatkan fitur *WhatsApp* grup. Adapun penggunaan *WhatsApp* dalam pembelajaran biasanya membuat suatu grup yang berisi guru kelas dan peserta didik. Fitur *WhatsApp* grup dirasa cocok digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi baik antara pendidik dengan peserta didik ataupun antar peserta didik. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar proses belajar mengajar tetap berjalan efektif walaupun sedang berada ditengah pademi COVID-19. Aplikasi ini telah

⁴² Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial (Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial)* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).Vii.

⁴³ I Made Pustikayasa, "Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran (WhatsApp Group As Learning Media)," *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu* 10 (2019), <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281.53-62>.

memberikan kemudahan bagi pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online* (daring).⁴⁴

Adapun cara membuat dan mengundang menggunakan *WhatsApp* grup⁴⁵ yaitu :

1) Membuat grup

Berikut adalah urutan cara membuat grup:

a) Buka *Tab Chat* di *WhatsApp*. Ketuk opsi lainnya (tiga buah titik vertikal) atau ketuk *Chat* baru kemudian klik grup baru. Cari atau pilih kontak yang ingin ditambahkan ke grup kemudian ketuk tanda panah hijau.

b) Ketik subjek (maksimal 25 karakter) ini akan terlihat sebagai nama grup. Sebagai pilihan lain untuk mengganti ikon grup yaitu dengan cara mengetuk ikon kamera, pilih galeri, kamera, cari di *Web* untuk mengisi gambar titik Setelah diedit, gambar akan tampil di sebelah nama grup di bagian *Tab Chat*.

c) Ketuk tanda centang berwarna hijau setelah selesai.

2) Mengundang anggota masuk ke grup melalui tautan

Admin grup dapat mengundang peserta untuk bergabung ke grup dengan cara membagi tautan kepada mereka. Untuk berbagi tautan atau *link* undangan grup

a) Membuka grup di *WhatsApp* lalu tab subjek grup. Alternatif lainnya tetap dan tahan lama group di *Tab Chat* kemudian opsi lainnya info grup.

b) Tap undangan via tautan.

c) Pilih kirim tautan *via WhatsApp* salin tautan atau bagaikan tautan *via* aplikasi lainnya.

⁴⁴ Reny Nabila and Tina Kartika, "WhatsApp Grup Sebagai Media Komunikasi Kuliah Online," *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4 (2020).193-202.

⁴⁵ Pustikayasa, "Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran (WhatsApp Group As Learning Media)."56-57.

Adapun fitur dan fungsi *WhatsApp* yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Pesan : *WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi sosial media yang berupa chat secara *real time* karena dapat mengirim pesan dengan mudah. Aplikasi *WhatsApp* memiliki fitur-fitur antara lain tanda pesan sukses terkirim, sudah diterima dan sudah dibaca dengan menggunakan tanda centang. 1 tanda centang (berwarna abu-abu) Berarti pesan berhasil dikirim, dua tanda centang (berwarna abu-abu) Berarti pesan telah diterima tapi belum dibaca, dan dua tanda centang berwarna biru berarti pesan telah dibaca. Jika tidak terhubung dengan internet maka akan muncul tanda jam yang berarti pengiriman telah tertunda.⁴⁶ Selama internet masih terhubung dengan ponsel maka *WhatsApp* dapat digunakan untuk berkomunikasi atau berkirim pesan.
- 2) Chat Grup : pengguna dapat membuat grup tersendiri dari nomor ponsel yang sudah terdaftar pada *WhatsApp*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam berkomunikasi antar anggota dalam grup.
- 3) *WhatsApp web* dan *desktop* : pengguna dapat mengirim dan menerima pesan *WhatsApp* langsung dari *browser* komputer atau langsung pada komputer dengan syarat *WhatsApp* pada ponsel tetap aktif.
- 4) Panggilan suara dan video *WhatsApp*: pengguna dapat melakukan panggilan suara dan panggilan video atau *video call* di seluruh dunia menggunakan koneksi internet ponsel atau Wi-Fi.
- 5) Mengirim dan mengunduh lampiran pada *WhatsApp*

⁴⁶ Sri Narti, "Pemanfaatan 'WhatsApp' Sebagai Media Komunikasi Dosen Dengan Mahasiswa Didik Bimbingan Skripsi (Studi Analisis Deskriptif Pada Mahasiswa Didik Ilmu Komunikasi Bimbingan Skripsi Universitas Dehasen Bengkulu Tahun 2016)," *Jurnal Professional FIS UNIVED* 4 (2017). 37.

- 6) Sesuai dengan fungsi *WhatsApp* memiliki berbagai manfaat yaitu sebagai wadah diskusi dalam sebuah grup atau memberikan bimbingan secara pribadi kepada peserta didik.
- 7) Mengirim Lampiran (Foto, Video, dan Dokumen)

Untuk mengirim foto, video dan dokumen tinggal klik gambar klip di pojok kanan kemudian pilih lampiran yang diinginkan kemudian klik kirim. Pengguna dapat memilih dan mengirim beberapa bahkan 30 buah lampiran sekaligus dengan format yang sama atau sejenis. Adapun batas ukuran dalam mengirim lampiran maksimal berukuran 16 MB per dokumen, foto atau video. Foto dan video: pengguna dapat berbagi foto dan video di antara pengguna baik personal maupun dalam grup.

- 8) Mengirim Pesan Suara

Untuk mengirim suara cukup tinggal tekan gambar *microphone* pada sebelah kanan kotak *chatting* dan kita tinggal bicara sesuai keinginan dan ketika sudah cukup tinggal lepaskan. Secara otomatis pesan suara tersebut akan terkirim ke tujuan baik itu personal atau grup pembelajaran sesuai yang diinginkan.⁴⁷

- 9) Menyimpan atau Mengunduh Foto atau Video Ke Ponsel atau Komputer

Untuk menyimpan atau mengunduh lampiran tinggal klik lampiran yang akan disimpan, secara otomatis akan mengunduh dan tersimpan di galeri pengguna.

- 10) Enkripsi end-to-end: sistem keamanan untuk pengguna.⁴⁸

⁴⁷ Sulisworo, *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*. 30.

⁴⁸ Pustikayasa, "Grup *WhatsApp* Sebagai Media Pembelajaran (*WhatsApp Group As Learning Media*)."^{53-62.}

b. YouTube

YouTube merupakan *platform* media sosial yang memberikan fasilitas untuk mengunggah video tanpa batas waktu.⁴⁹ *YouTube* adalah situs berbagai video yang paling populer saat ini. Tentu saja video tidak dengan sendirinya menjadi bahan pembelajaran yang siap pakai. Perencanaan yang matang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengintegrasian video-video yang tersedia di *YouTube* sebagai sarana pendukung akan mengoptimalkan capaian pembelajaran karena sesuai dengan gaya belajar dan minat generasi digital. *YouTube* sebagai media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam keadaan pandemi dan berlakunya pembelajaran jarak jauh. Terlebih lagi, *YouTube* memberikan segudang inspirasi kepada peserta didik maupun pendidik untuk selalu berinovasi dalam dunia kependidikan.⁵⁰

YouTube bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital, *YouTube* bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. *YouTube* juga menawarkan pengalaman pembelajaran dengan teknologi yang baru yang akan berguna saat mereka lulus. Selain itu *YouTube* juga menyediakan ratusan ribu video dengan berbagai ragam topik yang bisa diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas itu juga, akan menjadi perpustakaan video gratis yang sangat luas bagi pembelajar yang akan mendorong mereka menjadi pembelajar mandiri.⁵¹

⁴⁹ Akhmad Muwafik Saleh dkk, *COMMUNIPRENEUR: Model-Model Komunikasi Kreatif Di Era Industri 4.0*, 1st ed. (Malang: Intelegensia Media, 2020). 35.

⁵⁰ Mochamad Ranga Mahendra, "Youtube Sebagai Media Pembelajaran," *Researchgate.Net*, 2020.2.

⁵¹ Mujiono Dkk, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Di Sentra Persiapan Menggunakan Video YouTube Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan: Cakrawala* 13 (2019).23.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan sosial media *YouTube* sebagai media ajar sebagai berikut :

- 1) Membuat akun *YouTube*.
- 2) Pendidik dapat memilih video-video yang cocok sebagai bahan ajar untuk diunggah ke *YouTube*.
- 3) Peserta didik diminta untuk mengikuti *YouTube* pembelajaran.⁵²

Adapun fitur-fitur yang terdapat di *YouTube* diantaranya⁵³:

- 1) Memberikan layanan gratis. Secara umum *YouTube* menawarkan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video-video yang masuk dalam sistemnya. Ini berarti bahwa untuk mengakses video apapun seorang pengguna tidak perlu memiliki akun berbayar dalam skala waktu tertentu, pengguna dapat mengakses video-video tersebut secara gratis.
- 2) Mengunduh beberapa video tertentu. *YouTube* memungkinkan pengguna untuk mengunduh beberapa video-video tertentu. Video yang demikian biasanya berukuran HD atau *high-definition*. Jika seorang pengguna ingin menonton sebuah video berkali-kali maka pengguna hanya perlu mengunduhnya, setelah berhasil terunduh sebuah video akan disimpan di *gadget* masing-masing untuk dinikmati menggunakan sambungan internet.
- 3) Mengakses dan berbagi informasi seputar hal-hal teknis. Banyak pengguna yang mengakses *YouTube* untuk mengetahui cara-cara melakukan beberapa hal tertentu seperti menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak,

⁵² Muhammad Yusi Kamhar and Erma Lestari, "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi," *INTELIGENSI: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (2019). 4.

⁵³ Fatty Faiqah Dkk, "YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram," *Jurnal Komunikasi: Kareba* 5 (2016).261-262.

referensi pembelajaran bagi anak, mengasah *skill* dan lain sebagainya.

- 4) Mengakses video *streaming*. Baik *live* maupun tidak merupakan manfaat lain yang ditawarkan *YouTube* siaran yang ditayangkan di televisi lokal, nasional bahkan internasional bisa diakses melalui *YouTube*.
- 5) Memfasilitasi pengguna menguasai *skill* dasar membuat video. *YouTube* memungkinkan mereka secara otodidak belajar mengutak-atik video dan menambah kualitasnya. Dapat dilihat dalam fitur *YouTube* editor meskipun fitur yang ditawarkan jauh lebih sederhana dibandingkan aplikasi edit video lainnya layanan ini sangat cocok untuk pengguna minimal mereka dapat mengetahui cara menggabungkan memutar memotong semoga hingga menemukan hak cipta musik gratis untuk ditambahkan pada video yang telah dibuat oleh pengguna.
- 6) Mengetahui respon dan komentar khalayak. Fitur “suka” dan “komentar” dalam *YouTube* sangat memudahkan pengguna yang mengunggah dan membagi sebuah video tertentu untuk mengetahui respon dan komentar konsumen terhadap kualitas maupun konten videonya. Ini tentu sangat berharga sebagai bahan evaluasi dan referensi dalam membuat video berikutnya

7. Implementasi Metode Daring dalam Pembelajaran Melalui *WhatsApp* atau *YouTube*

Pada jenjang pendidikan anak usia dini tidak lah mudah dalam menerapkan pembelajaran secara daring atau belajar secara *online*. Meskipun anak sekarang adalah generasi milenial namun kenyataannya tidak semua anak memiliki pengalaman menggunakan alat komunikasi canggih seperti *handphone*. Anak-anak selama ini hanya menggunakan *handphone* (bagi yang punya) untuk bermain *game* saja. Memang banyak permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun anak-anak yang hanya menggunakan *handphone*

tidak akan berkembang pada berbagai keterampilan lain terutama pada aspek kognitif dan psikomotorik.

Dalam pembelajaran daring peserta didik dituntut untuk lebih banyak belajar secara mandiri. Akan tetapi kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran yang beragam diharapkan mampu membangkitkan semangat dan minat anak untuk menggali dan memupuk rasa keingintahuannya. Semua dapat diakses dengan mudah melalui internet. Dengan internet siapa saja bisa belajar, kapanpun, dimanapun, dan dari pengalaman orang dari seluruh penjuru dunia. Dalam mengambil metode guru harus mengambil metode yang menurutnya paling baik dan sesuai dengan situasi kondisi dan keadaan peserta didik yang diajar.⁵⁴ Teknologi yang semakin berkembang dan terbaru menjadikan pembelajaran secara daring terlebih dalam situasi pandemi COVID-19 tidak akan menghalangi dalam penerapan pembelajaran secara daring.

Pendidik saat ini dihadapkan dengan berbagai situasi peralihan, yaitu dari kegiatan pembelajaran secara tatap muka menjadi pembelajaran secara *online*. Memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran memungkinkan pendidik dengan bebas memilih dan menggunakannya. Salah satunya memanfaatkan *WhatsApp* dan *YouTube*. Melalui *WhatsApp* dalam proses pembelajaran dapat digunakan dengan memanfaatkan berbagai macam fitur yang ada di dalamnya seperti *chatting*, *voice record* (merekam suara lalu kirim), mengambil, mengedit, menambah, menandai gambar dan mengirim gambar untuk materi pembelajaran, serta video *teleconference* meskipun terbatas hanya 8 orang saja.⁵⁵ Sedangkan melalui *YouTube* peserta didik disuguhkan video pembelajaran melalui konten *YouTube* yang di dalamnya berisi materi yang menyenangkan. Guru dapat menyesuaikan kebutuhan materi dan kondisi peserta didik.

⁵⁴ Sulisworo, dkk, *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*. 79.

⁵⁵ Sulisworo, dkk, *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*. 30.

WhatsApp dapat diolah dalam bentuk grup sehingga semua peserta didik yang diampu oleh pendidik dapat dimasukkan ke dalam grup tersebut. Saat peserta didik dimasukkan ke dalam grup maka grup itu hanya bisa diakses oleh peserta didik yang berada di dalam grup tersebut. Dalam grup tersebut peserta didik dapat saling berkomunikasi baik antar peserta didik maupun pendidik dengan peserta didik. Grup *WhatsApp* tersebut akan menjadi sebuah ruang kelas *online*. Melalui Grup *WhatsApp* dapat mengirim berbagai bentuk objek pembelajaran. Misalnya, gambar, video, teks dan audio.⁵⁶ Pengiriman dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat di *WhatsApp Group*. Misalnya, fitur *chat* untuk mengirim pesan berupa teks, file ataupun *link*. Pesan suara dapat digunakan dengan memanfaatkan fitur *voice note*, panggilan suara maupun *video call*. Selain mengirim berupa teks, file ataupun suara fitur *WhatsApp* juga dapat digunakan untuk kirim gambar dan video.

Dalam *WhatsApp* sendiri pembelajaran berupa teks dapat dilakukan dengan menggunakan fitur *chat*. Fitur ini menjadi salah satu fitur yang sering digunakan karena mudah dibuat, mudah diakses, dan dapat digunakan untuk mendeskripsikan banyak hal. Dalam pembelajaran berbasis teks dapat diperkaya dengan gambar atau ilustrasi visual lainnya bahkan media audio visual guna untuk meningkatkan pemahaman terhadap pesan yang dibaca. Gambar digunakan untuk mendukung visualisasi bahan ajar berbasis teks agar lebih atraktif. Format *image* yang banyak digunakan adalah *JPG*, *PNG* dan *GIF*.⁵⁷ Membuat format *image* yang menarik dapat menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia di *Playstore* pada *smartphone* yang dimiliki. Dibutuhkan kreativitas dari pengguna serta dukungan dari aplikasi

⁵⁶Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, *Booklet Pembelajaran Daring* (Jakarta: DirektoratJendral Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, 2020). 10.

⁵⁷Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. *Booklet Pembelajaran Daring*. 29.

yang mudah digunakan. Dengan aplikasi yang mudah apalagi gratis, pengguna dapat terbantu pada saat pengguna memiliki kekurangan dalam hal mendesain.

Salah satu aplikasi *online* yang gratis serta menawarkan berbagai template adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk desain grafis. Menggunakan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam desain, aplikasi *Canva* menyediakan berbagai macam foto yang bisa dijadikan ilustrasi konten, kontennya berupa *template* agar bisa langsung digunakan, *font* dan berbagai ilustrasi lainnya untuk menunjang kreativitas dalam mendesain.⁵⁸

Untuk menggunakan *Canva*, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan dapat menggunakan *Canva* secara *online* di halaman www.canva.com. Ketika sudah mendaftar pengguna dapat menggunakan fasilitas yang ada di *Canva*. Fasilitas pada *Canva* tidak hanya berisi kumpulan template saja tetapi ada *template* yang digunakan untuk membuat jenis huruf dan animasi. Agar konten yang dibuat tidak hanya berupa foto saja dapat ditambah *template* dengan kata kunci media sosial. Hasil pencarian menampilkan berbagai template yang ada dan sesuai dengan pilihan template yang akan digunakan, pengguna dapat mengganti desain konten dengan foto dan narasi sesuai kebutuhan.⁵⁹

Dalam penerapan metode daring biasanya guru memberikan video pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Proses produksinya tidak harus profesional mengingat kondisi, yang penting ASTRADA (Asal terang, audio, gambar ada). Produksi video mandiri dapat

⁵⁸ Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, dan Erma Susanti, "PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM," *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4 (2020). 432.

⁵⁹ Sholeh, Rachmawati, dan Susanti. Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, dan Erma Susanti, "Pengunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. 433.

menggunakan *smartphone* milik pendidik dan dapat dibantu dengan aplikasi gratis yang diunduh di *playstore*.⁶⁰ Agar video terlihat menarik pendidik dapat menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Pada dasarnya aplikasi *Kinemaster* adalah aplikasi yang berbayar namun bagi yang ingin menggunakan aplikasi *Kinemaster* secara gratis bisa apabila mencobanya. Akan tetapi video hasil ekspornya akan terdapat *Watermark* dari *Kinemaster*. Untuk itu disarankan untuk menggunakan yang berbayar. Dengan *Kinemaster Pro* atau berbayar akan dapat menggunakan berbagai macam fitur yang ditawarkan oleh *Kinemaster* seperti memotong video, menggabungkan video menjadi *frame*, menambah *text* di video, menambahkan musik latar di video, mengecilkan dan menghilangkan audio, membuat aneka efek, *overlay* pada video, merekam narasi pada video dan mengeksport proyek menjadi file video.⁶¹

Agar pemanfaatan teknologi oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran daring berjalan dengan lancar, maka perlu adanya strategi yang perlu dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran secara *online* dapat berjalan dengan maksimal. Strategi yang dimaksud berkaitan dengan model, juga metode pembelajaran karena guru atau pendidik yang profesional adalah guru yang mampu menyiapkan peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Strategi yang dimaksudkan menyangkut metode dan model pembelajaran.⁶²

Beberapa metode yang dapat diterapkan di ruang kelas *online* terutama pada anak usia dini adalah metode bermain, metode bercakap-cakap, metode bercerita,

⁶⁰ Sulisworo, dkk, *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19*.113.

⁶¹Rahman Su, *Buku Pintar Video Editing Di Android* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020).3.

⁶² Sulisworo, dkk, *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19*.113.

metode demonstrasi, dan metode pemberian tugas.⁶³ Agar pembelajaran semakin hidup, guru dapat melibatkan penggunaan beragam fitur yang ditawarkan dalam media sosial *WhatsApp* maupun *YouTube*. Fitur-fitur yang dimaksud misalnya pada *WhatsApp* dapat memanfaatkan melalui pesan suara, pesan teks dan juga video. Sedangkan pada *YouTube* dapat memanfaatkan dengan cara mencari video referensi pembelajaran, membuat video pembelajaran kemudian di *upload* ke *YouTube*. Berikut penerapan berbagai metode pembelajaran melalui *WhatsApp* maupun *YouTube* :

- a. Metode bermain
Metode ini dapat diterapkan dengan cara, pendidik mengajak peserta didik melakukan kegiatan secara bersama atau melalui tutorial yang diberikan oleh pendidik. Kegiatan yang dilakukan di dokumentasikan kemudian dikirim melalui *WhatsApp Group*.
- b. Metode bercakap-cakap
Metode ini dilakukan dengan menggunakan fitur panggilan video (*video call*) di *WhatsApp Group* untuk melakukan percakapan antara pendidik dengan peserta didik.
- c. Metode bercerita
Dengan metode bercerita, pendidik mengajak peserta didik untuk bercerita tentang kegiatan yang dilakukan selama di rumah secara langsung melalui fitur panggilan video (*video call*) di *WhatsApp Group*. Apabila kegiatan bercerita dilakukan secara tidak langsung maka dapat mengirim rekaman video dan dapat diunggah melalui *Youtube Chanel* sesuai kebutuhan.

⁶³ Meyda Setyana Hutami and Aninditya Sri Nugraheni, "Metode Pembelajaran Melalui *WhatsApp Group* Sebagai Antisipasi Penyebaran COVID-19 Pada Anak Usia Dini Di TK ABA Kleco Kotagede," *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020.129.

d. Metode demonstrasi

Melalui metode demonstrasi hampir sama kegiatannya dengan metode bermain dengan alat dan bahan yang ada di rumah, hanya saja pendidik memberikan tutorial atau mendemokan urutan tata cara pembuatan atau kegiatan yang akan dilakukan. Video tutorial dapat berupa video langsung dari pendidik yang membuat atau mencari referensi melalui *YouTube*.

e. Metode pemberian tugas

Pemberian tugas dapat diterapkan dengan cara pendidik memberikann lembar kerja kepada peserta didik untuk dikerjakan setelah selesai dikerjakan, pelaporan hasil kerja anak dapat dikirim melalui *WhatsApp Group*.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengimplementasian metode daring dalam pebelajaran anak usia dini melalui *WhatsApp* atau *YouTube* harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dari masing-masing lembaga. Dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini guru maupun orang tua harus saling kompak. Pendidik juga harus memikirkan dalam mengambil strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga orang tua tidak keberatan dan kesulitan dalam membimbing anaknya ketika belajar di rumah dan harus persetujuan dengan wali murid. Dalam berkomunikasi antara orang tua dan guru harus secara intens agar dapat mengetahui perkembangan anaknya ketika belajar dari rumah.

WhatsApp atau *YouTube* dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan dalam memberikan dan memantau aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara daring karena lebih mudah diakses dan hampir semua orang bisa menggunakannya. Selain itu, dari sekolah juga membantu untuk menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran sehingga pembelajaran secara daring dapat berlangsung dengan lancar. Pendidik juga harus membuat inovasi-inovasi untuk pembelajaran anak usia dini melalui *WhatsApp* atau *YouTube* tidak membosankan.

8. Hambatan dan Dukungan dalam Mengimplementasikan Metode Daring untuk Pembelajaran Anak Usia Dini melalui *Whatsapp* dan *Youtube*

Ada berbagai hambatan yang dihadapi dalam penerapan metode daring untuk pembelajaran anak usia dini melalui *Whatsapp* dan *Youtube*. Berikut hambatan yang dihadapi :

- a. Terbatasnya kuota
Kuota terbatas sering menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran secara daring.
- b. Jaringan yang tidak stabil
Keberadaan fasilitas jaringan merupakan hal utama dalam pembelajaran daring, karena berkaitan dengan kelancaran proses pembelajaran.
- c. Tugas menumpuk
Kondisi pembelajaran secara daring mengakibatkan tugas menjadi menumpuk. Hal ini dikarenakan tidak terbiasanya penggunaan metode daring dilaksanakan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Baik orang tua maupun guru belum terbiasa dengan penerapan metode daring.⁶⁴
- d. Keterbatasan waktu orang tua untuk mendampingi anak belajar.⁶⁵
- e. Beban tugas dari sekolah yang terlalu banyak.
Orang tua merasa kesulitan untuk mendampingi dan membantu anak belajar karena tugas dari sekolahan tidaka hanya satu macam.
- f. Belum terjalannya komunikasi yang baik antara guru dengan orang tua.
- g. Keterbatasan orang tua maupun guru dalam memberikan penjelasan materi atau contoh yang menyebabkan anak menjadi kurang paham.
- h. Orang tua belum terbiasa dengan beberapa aplikasi di *smartphone* yang digunakan untuk pembelajaran daring.

⁶⁴ Didin Jamaluddin Dkk, "Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi Dan Proyeksi," 2020, 7.

⁶⁵ Sulisworo, *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*. 85-86.

Adapun pendukung dalam penerapan metode daring untuk pembelajaran anak usia dini melalui *Whatsapp* dan *Youtube*, yaitu :

- a. Guru membantu orang tua dengan menyiapkan dan mencari aktifitas yang mudah dilakukan dan menggunakan bahan sederhana yang ada di rumah.
- b. Jika terkendala dengan akses internet, guru melakukan kunjungan ke rumah jika jaraknya tidak terlalu jauh dan menjalin komunikasi
- c. Guru bisa menyediakan dan memberikan alat dan bahan untuk pembelajaran ketika di rumah.
- d. Adanya dukungan dana pulsa bagi guru dan orang tua melalui dana sosial.⁶⁶
- e. Adanya dari guru terhadap peserta didik dan dukungan dari orang tua terhadap anak dalam melaksanakan pembelajaran daring.⁶⁷
- f. Menerapkan pengasuhan positif
- i. Yaitu pengasuhan yang dilakukan berdasarkan kasih sayang, saling menghargai, pemenuhan dan perlindungan hak anak, terbangunnya hubungan yang hangat, bersahabat dan ramah antara anak dan orang tua, serta menstimulasi tumbuh kembang anak agar optimal.⁶⁸

Berikut strategi pengasuhan positif yang dapat diterapkan oleh orang tua selama anak belajar dari rumah:

- a. Ciptakan suasana rumah yang aman, nyaman, dan menyenangkan
- b. Ciptakan suasana positif yang mendukung proses belajar
- c. Lakukan proses belajar di rumah dengan disiplin positif

⁶⁶ Noly Shofiyah DKK, "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone," *MURHUM: Jurnal Pendidikan ANak Usia Dini* 2 (2021). 208-209.

⁶⁷ Sulisworo, *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*. 99.

⁶⁸ Muhammad Hasbi and Rochaeni Esa Ganesha, *Pengasuhan Positif* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). 1.

- d. Berikan ekspresi realistik pada anaksaat belajar
- e. Orang tua tetap tenang dan releks
- f. Orang tua menyiapkan berbagai kegiatan selain yang sudah disiapkan oleh guru. Guru juga hendaknya memberikan kegiatan yang mengarah pada kecakapan hidup dasar, misalnya: menolong diri sendiri, pembiasaan hidup bersih dan sehat.
- g. Libatkan anak dalam berbagai aktivitas di rumah, misalnya: membereskan tempat tidur, menata alat dan bahan main, mencuci piring, memasak di dapur dan berbagai aktivitas lainnya.
- h. Mengajak bermain dengan permainan yang edukatif sesuai dengan alat dan bahan main yang tersedia di rumah
- i. Orang tua membacakan buku, mengajak anak membaca bersama-sama atau bercerita.⁶⁹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian penggunaan *WhatsApp* atau *YouTube* sebagai media pembelajaran yang secara khusus dan spesifik digunakan dalam pembelajaran anak usia dini masih jarang ditemukan oleh peneliti. Dalam menunjang penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang sekiranya dapat membantu proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun karya-karya penelitian tersebut diantaranya adalah:

1. Penelitian oleh Itiarani dengan judul “Penggunaan Video Dari *YouTube* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung”⁷⁰

Penelitian ini menganalisa tentang penggunaan video dari *YouTube* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Hasil penelitian tersebut

⁶⁹ Hasbi and Ganesha. *Pengasuhan Positif* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).9.

⁷⁰ Itiarani, “Penggunaan Video Dari *YouTube* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung” (Univertas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

menunjukkan bahwa dalam menunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas dapat dimanfaatkan video dari *YouTube* sebagai media pembelajaran untuk mencari bahan pelajaran. Dalam penelitian tersebut ditemukan persamaan dengan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas tentang penggunaan *YouTube* sebagai media dalam pembelajaran, jenis penelitian yang digunakan juga sama yaitu kualitatif. Adapun perbedaannya, penelitian Itiarani memfokus pada pembelajaran pendidikan agama islam kelas, sedangkan peneliti memfokus pada pembelajaran anak usia dini dan media yang diteliti tidak hanya *YouTube* saja tetapi juga *WhatsApp*. Pada jenjang penelitian, Itiarani fokus pada jenjang SMP sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada jenjang PAUD.

2. Penelitian oleh Muhammad Dzaky Firdaus dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pesan Instan *WhatsApp* Dalam Pembelajaran *Microteaching* Sebagai Media Alat Bantu Belajar Mandiri Mahapeserta didik Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta”⁷¹

Penelitian tersebut menganalisa tentang pengembangan *WhatsApp* dalam pembelajaran *microteaching*. Penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil *validator* ahli media dengan jumlah total skor 120 (80%) dengan kategori layak dan respon mahapeserta didik calon guru memiliki jumlah prosentase sebesar 80% terhadap *WhatsApp* dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu belajar mandiri dan sarana komunikasi pembelajaran *microteaching*. Keduanya mempunyai persamaan yaitu meneliti tentang aplikasi *WhatsApp* dalam

⁷¹ Muhammad Dzaky Firdaus, “Pengembangan Aplikasi Pesan Instan *WhatsApp* Dalam Pembelajaran *Microteaching* Sebagai Media Alat Bantu Belajar Mandiri Mahapeserta didik Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta” (Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).

pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian yang ditulis oleh Muhammad Dzaky Firdaus membahas tentang pengembangan aplikasi *WhatsApp* dalam pembelajaran *microteaching*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah implementasi metode daring untuk pembelajaran anak usia dini melalui *WhatsApp* dan *YouTube*. Perbedaan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dzaky Firdaus fokus pada mahapeserta didik sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada anak usia dini, selain itu jenis penelitian yang digunakan oleh Muhammad Dzaky Firdaus adalah jenis penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hilwa Putri Kamila dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial *WhatsApp* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Islam Al Wahab Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”⁷²

Penelitian ini menganalisis tentang pengaruh pemanfaatan media sosial *WhatsApp* terhadap motivasi belajar bahasa indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial *WhatsApp* termasuk kategori media sosial yang bermanfaat untuk media belajar untuk informasi dan diskusi masalah pelajaran. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam hal media sosial yang digunakan adalah sama-sama menggunakan *WhatsApp*. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hilwa Putri Kamila menggunakan metode kuantitatif deskriptif, sedangkan dari peneliti sendiri menggunakan metode kualitatif. Perbedaan lainnya

⁷² Hilwa Putri Kamilia, “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial *WhatsApp* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Islam Al Wahab Jakarta” (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019).

adalah penelitian yang dilakukan oleh Hilwa Putri Kamila membahas tentang pengaruh pemanfaatan media sosial *WhatsApp* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia, sedangkan peneliti membahas tentang implementasi metode daring untuk pembelajaran anak usia dini melalui *WhatsApp* dan *YouTube*. Adapun pada jenjang penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Hilwa Putri Kamila itu meneliti pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Meyda Setyana Hutami dan Aninditya Sri Nugraheni dengan judul “Metode Pembelajaran Melalui *WhatsApp Group* sebagai Antisipasi Penyebaran COVID-19 pada Anak Usia Dini di TK ABA Kleco Kotagede”⁷³

Penelitian ini menganalisa tentang metode pembelajaran melalui *WhatsApp Group* pada anak usia dini sebagai antisipasi penyebaran virus COVID-19. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *WhatsApp Group* dalam pembelajaran merupakan hal yang mudah dan fleksibel sehingga aplikasi ini dipilih sebagai media penghubungn antara guru, anak dan orang tua dan cocok diterapkan pada pembelajaran anak usia dini dengan rentan usia 5-6 tahun. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Persamaan lainnya yaitu pendekatan yang digunakan oleh Meyda Setyana Hutami dan Aninditya Sri Nugraheni dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Meyda Setyana Hutami dan Aninditya Sri Nugraheni memfokuskan pada *WhatsApp Group* saja sedangkan

⁷³ Hutami and Nugraheni, “Metode Pembelajaran Melalui WhatsApp Group Sebagai Antisipasi Penyebaran COVID-19 Pada Anak Usia Dini Di TK ABA Kleco Kotagede.” 126-130.

peneliti memfokuskan pada penggunaan *WhatsApp* atau *YouTube* dalam pengimplementasian metode daring.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Poncojari Wahyono, dkk dengan judul “ Guru Profesional Di Masa Pandemi Pandemi COVID-19 : Review Implementasi, Tantangan, dan Solusi Pembelajaran Daring”⁷⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Poncojari Wahyono, dkk menganalisis tentang profesionalitas seorang guru di masa pandemi COVID-19. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa banyak respon positif yang disampaikan oleh peserta didik terkait pembelajaran daring karena dirasa lebih santai, menyenangkan, fleksibel efisien, singkat, praktis, cepat tepat, aman, mudah, hemat waktu dan tenaga. Pembelajaran dapat dilakukan secara jarak jauh dan orang tua dapat memantau anak-anaknya belajar serta membuat peserta didik menjadi melek teknologi dan lebih kreatif. Adapun persamaan yang ditemukan antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Poncojari Wahyono, dkk yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran dengan metode daring. Terdapat perbedaan antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Poncojari Wahyono, dkk yaitu pada pendekatan yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Poncojari, dkk menggunakan metode studi perbandingan literatur. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan pendekatan kualitatif.

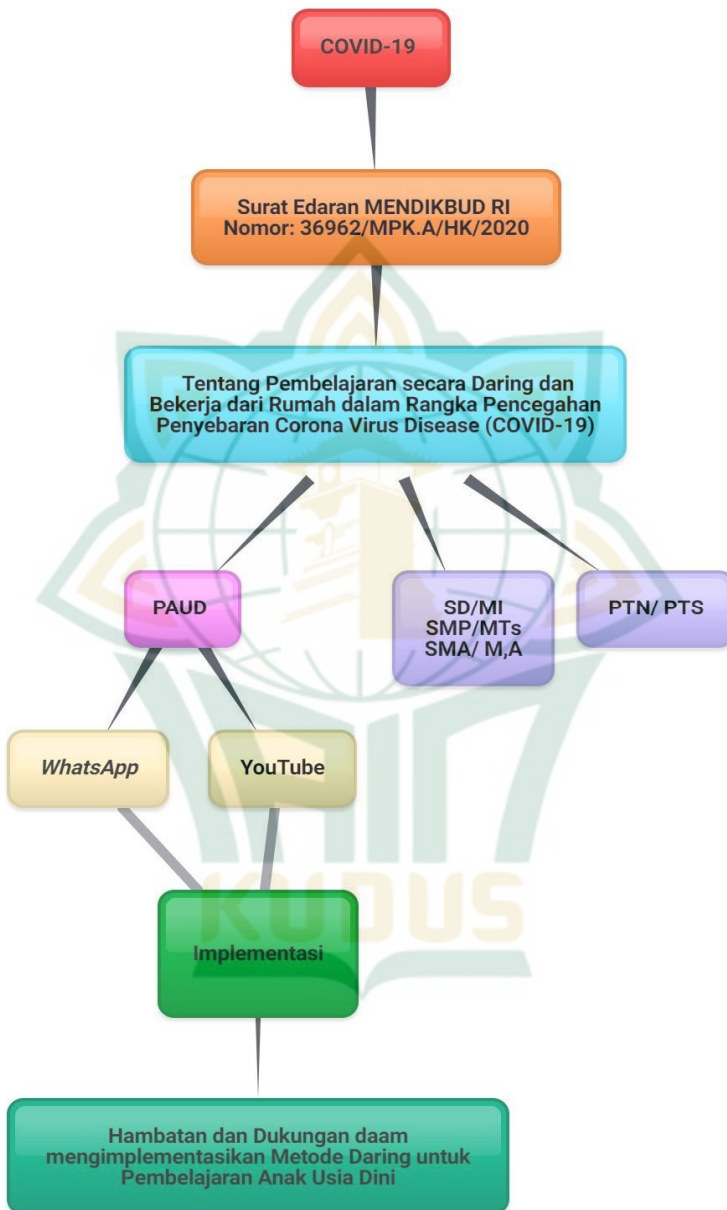
C. Kerangka Berfikir

Wabah virus COVID-19 telah menyebar luas di seluruh penjuru dunia. Karena virus COVID-19 menular dan

⁷⁴ Poncojari Wahyono Dkk, “Guru Profesional Di Masa Pandemi Pandemi COVID-19 : Review Implementasi, Tantangan, Dan Solusi Pembelajaran DaringJurnal,” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Universitas Muhammadiyah Malang*, 2020. 51-61.

memastikan tidak sedikit negara yang memutuskan untuk mengurangi aktivitas warganya di luar rumah termasuk Indonesia. Aspek yang paling terdampak adalah pada aspek pendidikan sehingga Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran dengan Nomor: 36962/MPK.A/ HK/2020. Dalam surat edaran tersebut berisikan bahwa pembelajaran *online* dan *work from home* dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19. Surat edaran tersebut berlaku bagi seluruh jenjang pendidikan baik pendidikan formal (SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA dan PTN/PTS) maupun non formal (PAUD). Dengan adanya penerapan pembelajaran secara daring bagi PAUD akhirnya menerapkan pembelajaran daring melalui *WhatsApp* dan *YouTube*. Akan tetapi tentunya akan menemui hambatan dan dukungan saat penerapan pembelajaran daring melalui *WhatsApp* dan *YouTube*.





Gambar 1.1. Kerangka Berpikir