

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peran dan Manfaat Aplikasi *YouTube* dalam gaya belajar

Seiring perkembangan teknologi, banyak hal yang bisa kita manfaatkan untuk pembelajaran. Hampir semua orang kini familiar dengan media sosial seperti *YouTube*, platform video singkat dan video panjang yang populer di kalangan anak muda. Media sosial seperti ini bisa menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui media sosial, pengguna dapat terhubung, berinteraksi, dan berbagi informasi. Platform ini biasanya berbasis internet dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Media sosial seperti *YouTube* membuka peluang baru untuk belajar peserta didik dapat memanfaatkan platform ini untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif (Anggraini Nia dkk., 2023).

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan *YouTube* untuk pembelajaran tetap membutuhkan pendampingan dari orang tua dan guru. Kreativitas dan pemilihan konten yang tepat menjadi kunci agar pembelajaran di aplikasi *YouTube* dapat berjalan efektif dan optimal. Dengan memanfaatkan aplikasi *YouTube* secara bijak, diharapkan pembelajaran di SMA dapat menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi para peserta didik (Indarti Silvia dkk., 2023).

Peserta didik dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi melalui gambar, diagram, video, dan konten visual lainnya. *YouTube*, sebagai platform berbasis video pendek, dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung gaya belajar ini dengan menyajikan informasi dalam bentuk infografis, animasi, atau demonstrasi langsung yang menarik. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar auditori cenderung lebih memahami materi melalui mendengarkan penjelasan, diskusi, atau audio yang jelas (Honkomp Wilkens dkk., 2024). Konten *YouTube* yang berbasis suara, seperti penjelasan singkat, podcast mini, atau lagu edukatif, dapat membantu mereka menyerap informasi dengan lebih efektif. Adapun peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih memahami materi melalui praktik langsung dan interaksi fisik. *YouTube* dapat dimanfaatkan dengan menyajikan tantangan edukatif, eksperimen, atau simulasi interaktif yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan aplikatif (Manjillatul Urba dkk., 2024).

2. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Menurut (Permatasari, 2024) berikut adalah definisi dari media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user-generated content*) dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi. Sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu

maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media masa.

Media sosial tidak hanya dapat digunakan untuk alat komunikasi, tetapi juga memiliki banyak fungsi bagi masyarakat, salah satunya adalah dimanfaatkan untuk media penyajian konten pembelajaran. Uraian diatas menjelaskan bahwa media sosial merupakan media yang digunakan untuk bersosialisasi, media sosial menggunakan teknologi berbasis seluler dan website untuk menciptakan platform yang sangat interaktif untuk memungkinkan orang berkomunikasi, berbagi, berkolaborasi dan memodifikasi konten yang dibuat. Media sosial dapat menciptakan koneksi antar penggunanya, interaksi berlangsung dapat berupa tukar informasi, berita, berkeluh kesah, saling sapa dan yang lainnya (Fitriani, 2021).

Situasi atau perkembangan media di dunia sangat tergantung kepada evolusi dari kebutuhan antar generasi. Ada empat generasi yang telah berjalan sejauh ini, dan sekarang dunia sedang mengalami era generasi empat yang ditandai dengan ditemukannya jaringan internet. Media pada generasi ini berevolusi menjadi media sosial, tetapi keberadaannya sangat berbeda dengan media generasi sebelumnya. Media sosial menjadikan pola komunikasi antar pribadi dan komunikasi massa menjadi terpankas. Media sosial adalah sebuah media online dimana para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi informasi, menciptakan konten isi yang ingin disampaikan kepada orang lain, memberi komentar terhadap masukan yang diterima (Siwi, 2011).

b. Dampak Positif Media Sosial

Menurut (Awaliya dkk., 2021) dampak positif dari media sosial sebagai berikut:

1. Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang. Dengan media sosial kita dapat dengan mudah berinteraksi dengan siapa saja termasuk artis favorit kita yang juga menggunakan media sosial seperti facebook dan twitter.
2. Memperluas pergaulan media sosial membuat kita banyak koneksi dan jaringan yang luas. Tentu saja hal ini berdampak positif bagi orang yang ingin mendapatkan teman atau pasangan hidup dari tempat yang jauh atau negara asing.
3. Jarak dan waktu bukan lagi masalah di era media sosial seperti sekarang, hubungan jarak jauh bukan lagi halangan besar karena kita tetap dapat berinteraksi dengan orang lain kapan saja walaupun dipisahkan oleh jarak yang cukup jauh.
4. Lebih mudah dalam mengekspresikan diri lewat media sosial dengan memberikan sarana baru bagi manusia dalam mengekspresikan diri. Orang biasa, orang pemalu, atau orang yang selalu gugup mengungkapkan pendapat di depan umum akhirnya mampu menyuarakan diri mereka secara bebas.
5. Penyebaran informasi dapat berlangsung dengan cepat. Dengan media sosial, siapapun dapat menyebarkan informasi baru kapan saja, sehingga orang lain juga dapat memperoleh informasi yang tersebar di media sosial kapan saja.

6. Biaya lebih murah jika dibandingkan dengan media lainnya, maka media sosial memerlukan biaya yang lebih murah karena kita hanya perlu membayar biaya internet untuk dapat mengakses media sosial.

c. Dampak Negatif Media Sosial

Menurut (Guntoro, 2022) dampak negatif dari media sosial sebagai berikut:

1. Interaksi secara tatap muka cenderung menurun. Karena mudahnya berinteraksi melalui media sosial, maka seseorang akan semakin malas untuk bertemu secara langsung dengan orang lain.
2. Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet. Dengan kepraktisan dan kemudahan menggunakan media sosial, maka orang-orang akan semakin tergantung pada media sosial, dan pada akhirnya akan menjadi kecanduan terhadap internet.
3. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Seperti di kehidupan sehari-hari, jika kita tidak menyeleksi orang-orang yang berada dalam lingkaran sosial kita, maka kita akan lebih rentan terhadap pengaruh buruk.
4. Masalah privasi. Dengan media sosial, apapun yang kita Tangguh bisa dengan mudah dilihat oleh orang lain. Hal tersebut tentu saja dapat membocorkan masalah-masalah pribadi kita. Oleh karena itu, sebaiknya tidak mengunggah hal-hal yang bersifat privasi ke dalam media sosial.
5. Menimbulkan konflik. Dengan media sosial siapapun bebas mengeluarkan pendapat, opini, ide, gagasan, dan lainnya, akan tetapi kebebasan yang berlebihan tanpa ada control akan menimbulkan potensi konflik yang akhirnya berujung pada sebuah pertengkaran

3. Aplikasi YouTube

a. Pengertian *YouTube*

Aplikasi *YouTube* adalah salah satu aplikasi yang membuat penggunanya terhibur. Aplikasi ini bisa dikatakan adalah aplikasi hiburan, beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat pengguna terhibur (Maziriri., 2020). Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda. Aplikasi *YouTube* ini pun dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal. Dikenal atau terkenal karena video-video yang mereka buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena video yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang dibuat. Semua sesuai sudut pandang dari setiap penonton atau pengguna lain (Malimbe dkk., 2021).

b. Kelebihan dan Kelemahan dari *YouTube*

Menurut (Atiqoh dkk., 2023) ada berapa kelebihan dan kelemahan pada aplikasi *YouTube* :

1. Kelebihan dari media sosial *YouTube* pada proses pembelajaran antara lain:
 - a. Interaktif, dikarenakan *YouTube* memberikan ruang bagi guru dan peserta didik untuk berdiskusi, mereview video pembelajaran, ataupun melakukan tanya jawab menggunakan fitur live chat atau komentar.
 - b. Potensial, karena di dunia maya *YouTube* merupakan situs yang sangat populer serta dapat memberikan bantuan suber belajar dalam dunia pendidikan.
 - c. Ekonomis, karena *YouTube* bisa diakses secara *free* bagi seluruh kalangan

- d. Praktis, karena *YouTube* mudah digunakan serta bisa diakses dan dibuat oleh berbagai kalangan termasuk guru dan peserta didik.
 - e. Shareable, karena *YouTube* punya fitur share link, sehingga bisa di share pada media sosial lainnya seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *WhatsApp*, serta website atau blog.
 - f. Informatif, dikarenakan di *YouTube* sendiri telah banyak informasi-informasi terupdate terkait perkembangan dunia pendidikan, kebudayaan serta teknologi dan lain lain.
2. Kelemahan pada media sosial *YouTube* pada pembelajaran antara lain:
- a. Proses pencarian sumber, dikarenakan pada situs *YouTube* terdapat banyak sekali video pembelajaran, akan tetapi belum tentu cocok dengan pembelajaran yang ingin kita sampaikan, sehingga perlu kepiawaian guru dalam memilah video yang sesuai dengan materi.
 - b. Boros Kuota, hal ini disebabkan pada saat melihat materi pembelajaran di *YouTube* para peserta didik akan tertarik untuk melihat rekomendasi video lainnya sehingga hal ini akan menghabiskan kuota internet yang lebih.
 - c. Kualitas video serta konten, karena sering kita jumpai pada video di *YouTube* kualitasnya kurang baik saat diunggah oleh pemilik akun. Sehingga kita harus pandai dalam memilih video mana yang mempunyai kualitas baik agar nyaman disajikan kepada penonton atau peserta didik.
 - d. Waktu, dikarenakan biasanya durasi penayangan video pembelajaran di *YouTube* kurang sesuai dengan waktu pembelajaran yang telah ditentukan, sehingga proses pembelajaran terkesan tergesa-gesa.

c. Peran dan Manfaat Aplikasi *YouTube*

Salah satu platform media sosial yang paling populer khususnya di kalangan generasi muda adalah *YouTube*, telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media sosial, terutama aplikasi *YouTube*, sebagai sumber belajar. Dengan demikian media sosial dapat dijadikan referensi dalam kegiatan belajar mengajar, *YouTube* menawarkan video pendek yang kreatif dan cepat sehingga menarik perhatian peserta didik dengan cara yang berbeda, memberikan peluang besar dalam mendukung pembelajaran, baik secara mandiri maupun interaktif (Nugrahani dkk., 2025).

YouTube, yang dikenal sebagai platform hiburan, juga mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui berbagai konten edukatif yang menarik perhatian peserta didik. Platform ini memungkinkan pengguna menciptakan video pendek yang tidak hanya kreatif tetapi juga informatif, membantu peserta didik berekspresi dan meningkatkan kreativitas merek. *YouTube* memiliki manfaat yaitu untuk sarana mendapatkan informasi, memperluas pengetahuan sosial. Kemudian juga menyatakan bahwa media sosial *YouTube* dapat mengasah kreativitas peserta didik khusus untuk membuat video dan membantu peserta didik berekspresi (Asdiniah., 2021)

3. Hakikat Gaya Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Gaya Belajar Peserta Didik

Gaya belajar sebagai konsisten yang ditunjukkan individu untuk menyerap informasi, mengatur, mengelola informasi tersebut dengan mudah dalam proses penerimaan, berfikir, mengingat, dan pemecahan masalah dalam menghadapi

proses belajar mengajar agar tercapai hasil maksimal sesuai dengan kemampuan, kepribadian, dan sikapnya.

Setiap peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda-beda dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik berasal dari bermacam-macam etnis dan budaya yang memberi pandangan dunia, nilai-nilai, dan cara mereka berinteraksi. Tingkat ekonomi peserta didik juga mempengaruhi dalam mencari akses peserta didik ke sumber daya pendidikan yang ada, seperti buku, teknologi, dan bimbingan belajar. Ini dapat mempengaruhi kesiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Bahasa peserta didik juga beragam, bahasa pengantar di lingkungan belajar mungkin bukan bahasa mereka sehari-hari. Ini juga bisa mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pelajaran.

Kemampuan seorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda-beda tingkatannya. Ada yang cepat, sedang ada pula yang sangat lambat. Karenanya mereka harus menempuh cara yang berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Terkadang peserta didik suka guru mereka mengajar dengan menuliskan segalanya dipapan tulis, dengan begitu mereka dapat membaca dan mencoba untuk memahaminya. Ada juga peserta didik yang lebih suka guru mereka mengajar dengan menyampaikan materi pelajaran secara lisan, tak seperti seorang penceramah yang diharapkan bercerita panjang lebar tentang beragam teori dan banyak ilustrasinya, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan sambil menggambarkan isi ceramah tersebut dalam bentuk yang mereka pahami sendiri (Silaban, 2024).

2. Macam-macam Gaya Belajar

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual sebagai gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan lain-lain. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan peserta didik. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau *stimulus* (rangsangan) belajar berlangsung. Ciri-ciri individu yang memiliki tipe gaya belajar visual yaitu menyukai kerapian dan ketrampilan, jika berbicara cenderung lebih cepat, suka membuat perencanaan yang matang untuk jangka panjang, sangat teliti sampai ke hal-hal yang detail sifatnya, mementingkan penampilan baik dalam berpakaian maupun presentasi, lebih mudah mengingat apa yang dilihat dari pada yang didengar, mengingat sesuatu dengan penggambaran (asosiasi) visual, tidak mudah terganggu dengan keributan saat pembelajaran berlangsung, pembaca yang cepat dan tekun, lebih suka membaca sendiri dari pada dibacakan orang lain, tidak adalah prestasi belajar dari peserta didik tersebut. Gaya belajar visual membantu peserta didik mengingat materi pelajaran yang langsung dilihat sehingga hal tersebut berpengaruh positif terhadap prestasi belajar yang diperoleh peserta didik (Rambe dkk., 2019).

b. Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditorial lebih mengedepankan indra pendengar, seorang pelajar auditori lebih cenderung mendengar dan mengingat apa yang didiskusikan dari pada yang dilihat. Belajar menggunakan pendengaran atau auditori lebih cenderung aktif dalam pembelajaran diskusi verbal. Ciri-ciri belajar auditori

adalah lebih suka berbicara kepada dirinya sendiri, menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dibuku ketika membaca, pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya. Strategi untuk mempermudah proses belajar peserta didik auditori mengatakan bahwa memberikan kesempatan dalam keikutsertaan dalam diskusi baik di dalam kelas maupun di dalam keluarga dan kemukakan ide-ide secara verbal sehingga informasi tersebut lebih mudah dicerna oleh peserta didik (Supit, 2023).

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik sebagai gaya belajar yang lebih mudah menyerap informasi dengan bergerak, berbuat, dan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar bisa mengingatnya pelajaran yang berlangsung. ciri-ciri peserta didik dengan gaya belajar kinestetik yaitu: a) berbicara dengan perlahan, b) sulit mengingat peta kecuali jika dirinya pernah berada ditempat itu, c) menghafal dengan cara berjalan dan melihat, d) menggunakan jari sebagai petunjuk saat membaca, e) tidak dapat duduk diam untuk waktu yang lama, f) kemungkinannya tulisannya jelek, g) selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, h) ingin melakukan segala sesuatu. Jadi anak kinestetik cenderung mengingat informasi dengan melaksanakan sendiri aktivitas belajarnya. Dalam penelitian ini diambil item a, c, e, g, dan h, untuk dikembangkan menjadi indikator lembar observasi karena dianggap mewakili peserta didik kinestetik dalam pembelajaran berlangsung. Dalam menerapkan pembelajaran di dalam ruang kelas, gaya belajar kinestetik dibutuhkan suatu media yang langsung di alami peserta didik dalam proses pelajarannya (Wahyuni, 2017).

4. Mata Pelajaran Geografi

Mata pelajaran Geografi memiliki salah satu konsep yakni keruangan (*spasial*) dimana keadaan tersebut memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai macam sumber belajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan sumber belajar semakin berkembang dan kompleks seiring dengan perkembangan teknologi yang ada (Yulianto dkk., 2023). Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses pelaksanaan kurikulum di dalam suatu lembaga sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Salah satu pembelajaran di jenjang SMA yang memerlukan kemampuan guru dalam menggunakan media digital adalah mata Pelajaran Geografi (Febrianto., 2021).

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain :

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

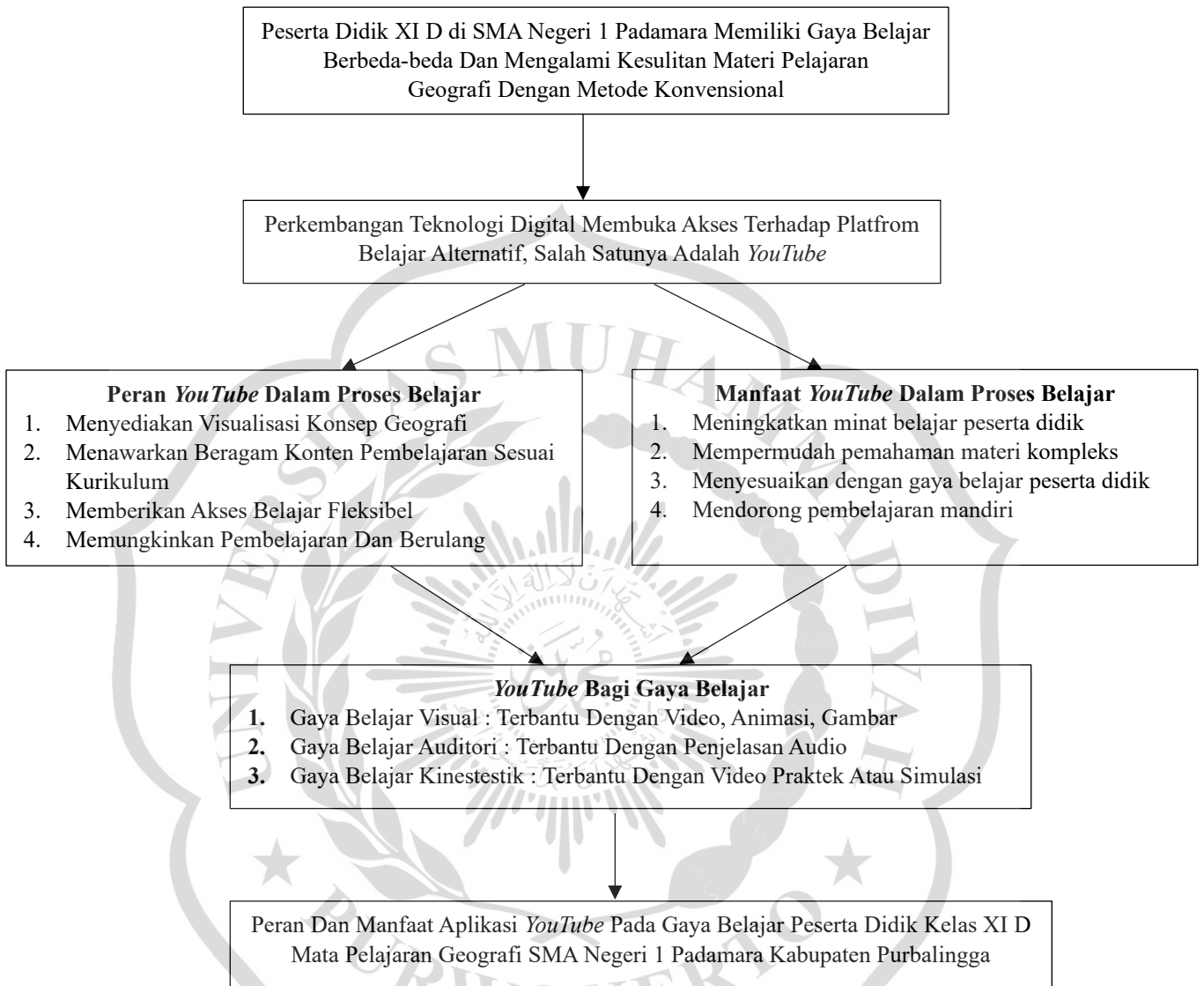
No.	Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Baihaqi dkk., 2020)	<i>YouTube</i> Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di Smk Nurul Yaqin Sampang	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penerapan <i>YouTube</i> sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif.	Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan setting lokasi adalah SMK Nurul Yaqin Sampang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data dengan membandingkan hasil wawancara dengan data yang lain.	Adapun hasil dari penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat lebih mempermudah dalam mencari informasi, manipulasi, pengelolaan dan transfer ilmu atau pemindahan informasi; (2) Mengembangkan keterampilan dalam bidang Teknik Infomasi Komunikasi (TIK) untuk kelancaran proses belajar; (3) Meningkatkan profesional guru dalam penggunaan media <i>YouTube</i> khususnya dalam pelajaran PAI, dan (4) Mengubah sekolah menjadi institusi pembelajaran kreatif dan dinamis sehingga peserta didik termotivasi, selalu ingin tahu dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik salah satunya media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi <i>YouTube</i> sebagai pendukung pembelajaran, merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran PAI di era teknologi secara umum, dan khususnya di SMK Nurul Yaqin Sampang.
2.	(Habibi, 2022)	Inovasi Video <i>YouTube</i> Untuk Mengajarkan Ipa	Melalui video <i>YouTube</i> , diharapkan dapat mengurangi terjadinya miskonsepsi konsep sains, meningkatkan efisiensi, efektifitas, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja, walaupun secara online tetap dapat mengajarkan	Metode library research untuk memaparkan bagaimana inovasi pada konten video <i>YouTube</i> dapat dilakukan agar sesuai dengan pembelajaran IPA.	Berdasarkan hasil analisis video <i>YouTube</i> (melalui proses pengumpulan dan klasifikasi) diperoleh lima kelompok video. Masing-masing kelompok memiliki struktur dan fungsi yang berbeda dalam mendukung karakter pembelajaran IPA

			IPA secara terstruktur, aktif dan menyenangkan		
3.	(Andika, 2022)	Peran <i>YouTube</i> Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Kemampuan Speaking	Tujuan dari tulisan ini yakni menyadarkan peserta didikakan pentingnya peran media sosial seperti <i>YouTube</i> sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan terutama dalam membantu memperlancar kemampuan berbicara dalam bahasa inggris.	Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (library research)	Di era globalisasi ini, pelajar tidak lepas dengan sosial media sehingga perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran untuk meminimalisir kurangnya kosentrasi mereka terhadap pembelajaran.
4.	(Islam dkk., 2021)	<i>YouTube</i> Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19	Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran PAI dengan menggunakan <i>YouTube</i> sebagai media pembelajaran.	Metode penelitian yang bisa digunakan ada 4 yaitu : metode filosofis, metode deskriptif, metode historis, metode eksperimen	Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran meliputi alat pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, gambar bingkai (slide), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran jalannya peneliti secara logis mengarahkan pemikirannya untuk memecahkan masalah yang telah ada dirumuskan. Kerangka pikir berarti menduduki perkataan masalah yang ada dalam kerangka teoritis (*theoretical framework*) atau proses deduktif, seperti yang sudah di ungkapkan dalam latar belakang masalah dalam penelitian bahwa penggunaan peran aplikasi *YouTube* dan gaya belajar peserta didik. Dengan tingkat popularitas yang tinggi, penggunaan aplikasi *YouTube* menjadi daya tarik yang besar terhadap minat penggunanya, sehingga tanpa disadari menyebabkan kecanduan dalam menggunakan aplikasi *YouTube* dari pada melaksanakan kewajiban baik dalam ranah pendidikan ataupun lingkungan. Berdasarkan kajian teori dan kajian penelitian terdahulu dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:

KERANGKA PIKIR



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir