

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut piaget (1952) berdasarkan teori kognitivisme yang menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu peserta didik memproses informasi secara efektif dengan mendukung struktur berpikir mereka, yang dapat berupa media visual, diagram, dan multimedia interaktif untuk mendukung pembentukan skema kognitif. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wulandari et al., 2023).

Menurut (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, et al., 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut beberapa ahli diatas maka dapat diketahui, bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan pendidik kepada peserta didik sebagai perantara untuk menyampaikan informasi belajar agar proses

pembelajaran menghasilkan ketercapaian sesuai dengan target yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. (Supatminingsih dkk., 2021) Artinya, peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara peserta didik yang memilih tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah pendidik. Akan lebih tepat dan menguntungkan peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan pendidik, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

2. Ciri Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dicirikan berdasarkan dua klasifikasi, yakni menurut ciri menurut definisi dan ciri menurut kegunaannya (Akbar et al., 2021):

1) Ciri Media Menurut Definisi

- a) Media dapat berupa fisik dan non fisik.
- b) Media dapat berupa visual audio atau audio visual.
- c) Media adalah alat bantu pada proses belajar di dalam atau di luar kelas.
- d) Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar.

- e) Media dapat digunakan secara massal kelompok besar kelompok kecil atau perorangan.
- 2) Ciri Media Pembelajaran Menurut Kegunaan
- a) Ciri fiksatif (*fixstative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam menyimpan melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
 - b) Ciri manipulatif (*manipulative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam memanipulasi kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Waktu dapat dimanipulasi dipercepat atau diperlambat.
 - c) Ciri distributif (*distributive property*), distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut (Hasan dkk., 2021) Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasinya yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan alat /media

pembelajaran ini dapat membantu, guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing (metode) sifatnya menjadi mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila alat/media pembelajaran dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif. Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- 1) Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
- 2) Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat/ media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam pembelajaran dengan mendikan lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif

B. Youtube

1. Pengertian Youtube

YouTube adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Saat ini YouTube mengalami penyebaran yang luar biasa di seluruh dunia, berbagai kalangan bisa mengakses YouTube. Beberapa kegiatan yang dapat

dilakukan di YouTube antara lain seperti mengupload video, mencari video, menonton video, diskusi/tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. Rata-rata dalam setiap hari terdapat jutaan orang yang mengakses YouTube sehingga hal tersebut mengindikasikan YouTube sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Muzaki, 2021).

Seiring perkembangan zaman yang membuat terjadinya persaingan dari segi teknologi informasi. Youtube hadir dengan segala kemudahankemudahan yang di berikan. Youtube merupakan media sosial untuk sharing video online yang terbesar dan terkenal di dunia internet sampai saat ini. Youtube adalah layanan video sharing yang memungkinkan penggunanya untuk mengirim video pribadi yang dikembangkan dari animasi untuk rekaman pribadi, dan berbagai video pembelajaran yang dapat kita dapatkan disana. Youtube adalah aplikasi sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi dan membentuk masyarakat di sekitar dalam konten mereka. Selain itu kita juga dapat menonton dan berbagi video secara gratis.

2.. Indikator *Youtube* sebagai Media Pembelajaran

Menurut (Mulyasa, 2006) menjelaskan bahwa *youtube* media pembelajaran yaitu:

- 1) Potensial yaitu merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang memberikan nilai yang berbeda pada pendidikan.
- 2) Praktis yaitu *youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- 3) *Informative* yaitu *youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi dan kebudayaan.
- 4) Interaktif yaitu *youtube* memfasilitasi untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan *mereview* sebuah vidio pembelajaran.
- 5) *Shearable* yaitu *youtube* memiliki fasilitas link HTML, Embed kode vidio pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial
- 6) Ekonomis yaitu *youtube* gratis untuk semua kalangan.

C. Kreativitas Belajar

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Mednick (1962) berdasarkan teori asosiasi menjelaskan bahwa kreativitas muncul dari kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep yang tampaknya tidak terkait. Semakin unik hubungan yang dibentuk, semakin besar potensi kreativitas yang dihasilkan, sebagai contoh adalah menggabungkan fungsi teknologi yang berbeda untuk menciptakan inovasi baru. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendepensian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya (Jamaris, 2006:57).

Proses membuat sesuatu yang baru dari komponen yang ada dengan menyusun kembali komponen tersebut dikenal sebagai istilah kreativitas. Kemampuan berpikir melampaui pendapat orang lain untuk menghasilkan suatu konsep baru atau sesuatu yang segar dan mempunyai nilai yang dapat diterima baik bagi individu maupun orang lain disebut kreativitas. Kemampuan kreativitas ini tidak dapat diwariskan secara turun menurun begitu saja melainkan terbentuk dari sebuah pemikiran pengalaman belajar (Hutauruk et al., n.d.).

Kreativitas merupakan kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk membuat suatu kreasi baru, tetap mampu memberikan berbagai gagasan dalam menghasdapi perosalan atau permasalahan. Kreativitas merupakan kumopulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Sehingga seseorang dikatakan kreatif apabila dapat memunculkan ide-ide dan juga gagasan yang baru atau yang telah ada namun dengan modifikasi baru untuk menciptakan suatu produk.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting pada dunia Pendidikan karena untuk melatih siswa menciptakan ide-ide ataupun gagasan sebagai pemecahan masalah dan outputnya diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk dalam pembelajaran.

Menurut (Arsanti et al., 2021) kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan caranya sendiri.. Penanaman kreativitas juga tidak bisa lepas dari rasa ingin tahu yang tinggi, guru berusaha untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik dengan memancing pertanyaan yang dapat memantik peserta didik. Sehingga rasa ingin tahu peserta didik terpancing dan berantusias untuk mengajukan pertanyaan, dengan pengetahuan yang dimiliki siswa maka semakin tinggi juga inovasi serta mengembangkan keterampilan pada abad 21.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk melahirkan atau memunculkan ide-ide terbaru. Kreativitas dapat diciptakan melalui ide-ide terbaru ataupun memodifikasi ide-ide yang sudah ada menjadi konsep baru untuk menghasilkan suatu produk. Pada proses pembelajaran kreativitas sangat penting sekali agar siswa aktif, inovatif dan kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

2 Indikator Kreativitas

Menurut (Ayuningsih et al., 2022) kreativitas peserta didik terdiri dari empat indikator yaitu sebagai berikut:

- 1) Keluwesan berpikir (*flexibility*) adalah kemampuan siswa untuk memunculkan ide, jawaban atau pertanyaan berbeda *Flexibility* lebih menekankan peserta didik untuk membuat kreasi yang berbeda pada suatu tantangan.
- 2) Kefasihan (*fluency*) adalah kreativitas peserta didik dalam memunculkan ide-ide baru, memecahkan masalah atau pertanyaan.

Fluency ini lebih kepada ide-ide orisinal yang dihasilkan oleh peserta didik

- 3) Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan siswa pada menanggapi dan merespon sebuah pertanyaan menggunakan semangat, aktif, dan inovatif pada saat menuntaskan soal. Elaborasi dapat dinilai berdasarkan kerincian ide yang dikembangkan.
- 4) Originalitas (*originality*) adalah kreativitas kemampuan siswa pada menyampaikan hal baru dan unik. Originalitas dapat dinilai dari ide-ide yang dihasilkan peserta didik.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas seseorang dipengaruhi oleh factor internal, seperti keinginan dan hasrat untuk mencipta dan berkreasi, serta factor eksternal dari lingkungannya, karena kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungan sekitar

Kreativitas siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas. Sikap dan perilaku guru terhadap siswa akan berdampak pada perkembangan kreativitas siswa. Dalam buku *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Dr. Ika Lestari, S.Pd. & Linda Zakiah, 2019) Guru harus menyadari minat dan aspirasi siswa, memberi mereka waktu untuk berpikir dan membuat ide-ide baru, menciptakan lingkungan yang mendukung dan aman, memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dan mengambil keputusan, melibatkan semua siswa dalam pemecahan masalah dan mendukung rencana dan gagasan siswa untuk memecahkan masalah.

Dalam buku *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Dr. Masganti Sit et al., 2021), ada beberapa factor yang mempengaruhi kreativitas dalam belajar, yaitu:

- 1) Faktok internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi kreativitas. Faktor internal ini terdiri dari:

- a) keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu;
- b) keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman sendiri dengan menerima apa adanya;
- c) evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri;
- d) kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

a) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan disini dalam artian luas yaitu lingkungan masyarakat dan kebudayaan. Suatu kebudayaan dapat meningkatkan kreativitas jika kebudayaan tersebut mampu memberi kesempatan adil bagi pengembang kreativitas masyarakatnya. lingkungan dalam artian sempit yaitu lingkungan keluarga

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga terutama orangtua memiliki peran penting dalam pembentukan kreativitas seorang anak. Adapun sikap orangtua yang dapat menumbuhkan kreativitas anak diantaranya seperti menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya, memberikan anak waktu untuk berpikir, merenung dan berkhayal, membiarkan anak mengambil keputusan sendiri, dan sebagainya.

c) Lingkungan pendidikan

Lingkungan pendidikan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan berpikir anak untuk menghasilkan produk kreativitas. Adapun proses mengajar yang dapat mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu siswa perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka ke kelas.

4. Teori yang melandasi kreativitas

Menurut (Oktapiana, 2024) ada beberapa teori kreativitas:

- 1) Teori Psikoanalisis Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan para pengikutnya. Aliran psikoanalisis Freud merujuk pada suatu jenis perlakuan dimana orang yang dianalisis mengungkapkan pemikiran secara verbal, termasuk asosiasi bebas, khayalan dan mimpi, yang menjadi sumber bagi seorang penganalisis merumuskan konflik. Maka secara umum, psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dinilai sejak dimasa anak – anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seorang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan – gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.
- 2) Sigmund Freud. Freud menjelaskan proses kreatif dan mekanisme pertahanan (defence mechanism), yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide- ide yang tidak menyenangkan atau tidak dapat diterima. karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia anak arena menghabiskan energi psikis maka biasanya mekanisme pertahanan merintang produktivitas kreatif. Adapun macam – macam mekanisme pertahanan :represi, regresi, kompensasi, proyeksi, sublimasi, pembentukan reaksi, rasionalisasi, pemindahan, identifikasi, kompartementalisasi, introjeksi.
- 3) Ernest Krist. Krist menjelaskan bahwa proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.
- 4) Carl Jung. Jung menjelaskan bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang

tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Dengan adanya ketidaksadaran kolektif, akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya.

- 5) Teori Humanistik. Humanistik lebih menekankan kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada usia lima tahun pertama. Adapun tokoh – tokonya adalah: Abraham Maslow menekankan bahwa manusia mempunyai naluri – naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan primitif yang muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses kematangan.

5. Kreativitas Belajar

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia, pengembangan kreativitas peserta didik menjadi salah satu hal yang sangat penting. Adapun indikator dalam berpikir kreatif diantaranya: Pertama, berpikir lancar, dalam indikator ini peserta didik mampu berpikir untuk menemukan ide-ide pemecahan masalah. Kedua, berpikir luwes, dalam indikator ini peserta didik mampu berpikir solutif. Ketiga, berpikir orisinal, dalam indikator ini peserta didik mampu menjawab dengan kata-kata mereka sendiri yang mudah dipahami. Keempat, keterampilan mengelaborasi, dalam indikator ini peserta didik dapat menjelaskan secara luas dan rinci sebuah jawaban (Qomariyah & Subekti, 2021). Kreativitas adalah hasil dari belajar keterampilan kognitif, yang mampu menciptakan ide, pemikiran, persepsi langkah-langkah baru dalam diri seseorang.

D. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah bagian dari Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia. Sistem Pendidikan Nasional kita berdasarkan pada Pancasila. Ini tertera pada Pasal 1 ayat Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tentu ini harus dimaknai bahwa Pancasila merupakan sumber hukum dari pendidikan nasional.

Pendidikan Pancasila menjadi landasan bagi pembentukan karakter bangsa Indonesia yang berintegritas, bertanggung jawab, berkeadilan, dan berwawasan lingkungan. Dalam masyarakat yang semakin kompleks dan global, pendidikan Pancasila memainkan peran penting dalam membangun kesadaran tentang hak asasi manusia, demokrasi, pluralisme, dan keadilan sosial. Dalam konteks ini, pendidikan Pancasila bukan hanya mengenalkan nilai-nilai, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang makna dan relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Nur et al., 2023). Seluruh warga negara Republik Indonesia, dengan melalui Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menganalisis dan menjawab persoalan-persoalan, yang terdapat pada masyarakat dengan tetap sejalan dengan tujuan nasional sebagaimana tertera pada Pembukaan UUD 1945.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan diharapkan dapat membuat para peserta didik, pada umumnya, menjadi manusia Indonesia sebelum mereka menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni. Mereka harus bangga menjadi orang Indonesia, dalam arti bahwa penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi (iptek) dan seni itu jangan sampai kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia dan jangan sampai jauh dari akar budaya dan keimanannya. Pemikiran ini sejalan dengan mata kuliah Civics di negara lain, sebut saja Amerika Serikat, yang bertujuan meng-amerika-kan orang Amerika. Pendidikan Pancasila juga menumbuhkan cinta tanah air, bangsa dan negara Indonesia. Dengan kata lain, Pendidikan Pancasila menjadikan orang Indonesia lebih Indonesia. Aadaanya pendidikan pancasila perlu, karena dengan cara itulah karakter bangsa dapat lestari, terpelihara dari ancaman gelombang globalisasi yang semakin besar. Bangsa Indonesia yang plural secara sosiologis membutuhkan ideologi pemersatu Pancasila. Oleh karena itu nilai-nilai Pancasila perlu dilestarikan dari generasi ke generasi untuk menjaga keutuhan masyarakat bangsa (Hasanah, 2022).

Nilai-nilai Pancasila dari segi implementasi terdiri atas nilai dasar, nilai instrumental, dan nilai praksis. Nilai dasar terdiri atas nilai Ketuhanan Yang Maha Esa, nilai Kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai Persatuan

Indonesia, nilai Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan nilai Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Nilai dasar ini terdapat pada Pembukaan UUD NRI Tahun 1945, dan Penjelasan UUD NRI Tahun 1945 mengamanatkan bahwa nilai dasar tersebut harus dijabarkan konkret dalam Batang Tubuh UUD NRI Tahun 1945, bahkan pada semua peraturan perundang-undangan pelaksanaannya. Jika seluruh warga bangsa taat asas pada nilai-nilai instrumental, taat pada semua peraturan perundang-undangan yang betulbetul merupakan penjabaran dari nilai dasar Pancasila, maka sesungguhnya nilai praksis Pancasila telah wujud pada amaliyah setiap warga. Pemahaman perspektif hukum seperti ini sangat strategis disemaikan pada semua warga negara sesuai dengan usia dan tingkat pendidikannya, termasuk pada para penyusun peraturan perundang-undangan.

Oleh karena itu, menjadi suatu kewajiban, bahkan keharusan, jika Pancasila disebarluaskan secara massif antara lain melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun nonformal. Pemanfaatan media sosial terhadap kreatifitas belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn dipengaruhi oleh perkembangan dunia pendidikan yang sudah mengglobalisasi. Guru harus memilih pendekatan dan media yang tepat dalam proses pembelajaran PPKn, sehingga Guru mampu membuat proses pembelajaran lancar dan mampu membuat siswa lebih kreatif baik di rumah maupun di sekolah.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Andra, et al., 2023) yang berjudul “Implementasi media video dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan pada peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Lunang”. Peserta didik SMA adalah subjek penelitiannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana impementasi media video dalam pembelajaran dan untuk mengetahui kendala yang dialami oleh guru dalam implementasi media video. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penulis melaporkan

bahwa dari hasil penelitian ini, diperoleh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam mengimplementasikan media video dalam pembelajaran PPKn, guru terlebih dahulu mencari video pembelajaran dalam youtube lalu disesuaikan dengan RPP dan modul, setelah itu guru memnayangkan video tersebut didalam kelas sesuai dengan metode dan prosedur yang sesuai. Sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif, efisien dan meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini dikarenakan antusias peserta didik dalam pembelajaran meningkat. 2) Kendala yang sering dialami dalam penggunaan media video adalah guru yang kesulitan mengatur waktu pembelajaran dengan durasi video, dengan durasi jam pelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Indriyati, 2023) yang berjudul “ Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”. Peserta didik MAN 1 Banyumas adalah subjek penelitiannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas youtube sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Banyumas Provinsi Jawa Tengah semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan kuisioner. Penulis melaporkan bahwa dari hasil penelitian ini, diperoleh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), media Youtube lebih menarik bagi siswa. Youtube membantu siswa dalam memahami materi pelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Waktu belajar siswa lebih rileks atau santai dengan menggunakan media Youtube. Beban belajar siswa juga menjadi lebih ringan dengan menggunakan media Youtube. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Youtube efektif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat diterima.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Doni, Et al, 2023) yang berjudul “Peran

Media Sosial Youtube Dalam Meningkatkan Kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri Medan”. Peserta didik adalah subjek penelitiannya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji bagaimana peran media social (youtube) meningkatkan kreatifitas siswa SMP Negeri 45 Medan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan deskriptif kualitatif dan metode penelitian kualitatif. Penulis melaporkan bahwa dari hasil penelitian ini, diperoleh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran media sosial (youtube) sudah sangat baik dan sangat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas, belajar, mengamati, menganalisis dan mengaplikasikan, meski ada kendala tetapi kehadiran media sosial sangat membantu Siswa untuk mendapatkan informasi dan mengasah kreativitas.

F. Hubungan Pendidikan Pancasila dengan Pemanfaatan Media

Pembelajaran Youtube, Kreativitas Belajar Siswa

1. Hubungan Pendidikan Pancasila dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube

Dalam konteks ini, konsep pendidikan pancasila mencakup pola hubungan antara siswa dengan guru, yang mana guru dan murid mempunyai peran penting dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Dalam era media sosial seperti Youtube, pendidikan pancasila dapat diaktualisasikan melalui berbagai cara, seperti membuat sebuah konten menarik ataupun belajar dari aplikasi youtube agar siswa bisa mempunyai wawasan yang luas melalui youtube dalam konteks pendidikan pancasila. Pemanfaatan youtube dapat menjadi sarana untuk mendapatkan ilmu baru dan memperluas pengaruh pendidikan pancasila ke dalam domain digital dan global.

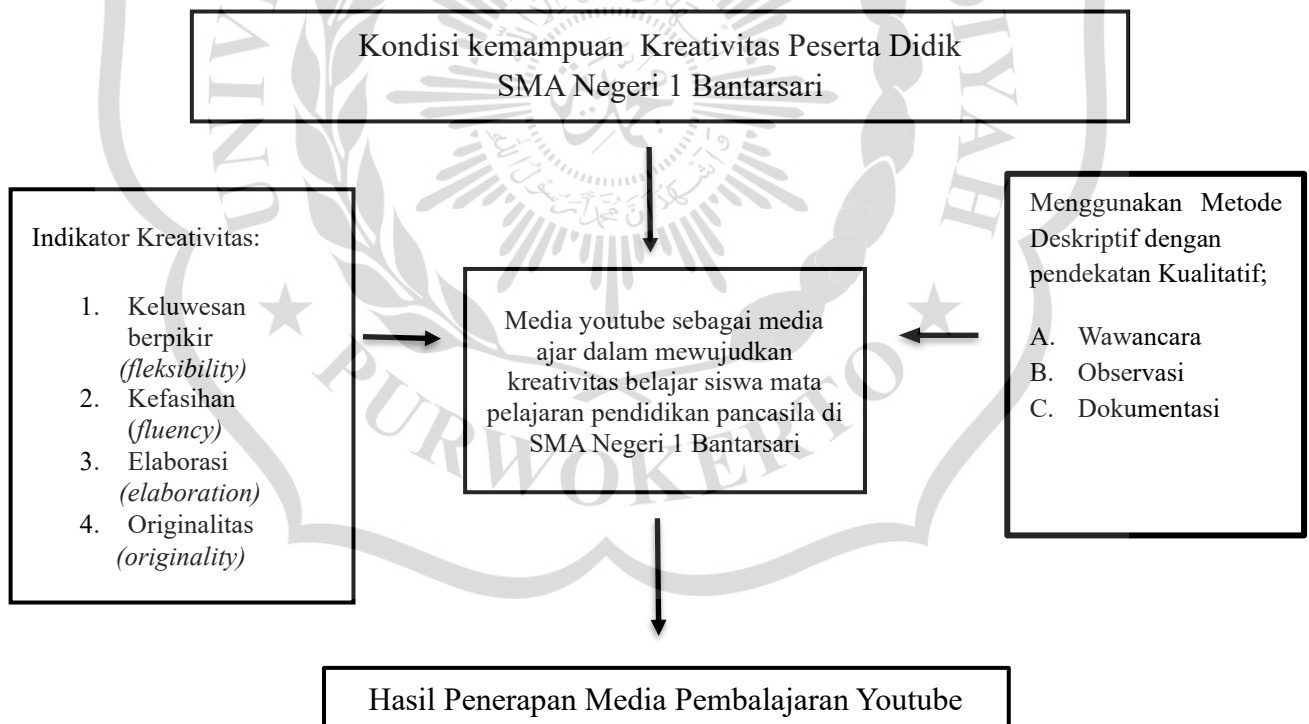
2. Hubungan Pendidikan Pancasila dengan Kreativitas Belajar Siswa

Hubungan yang dimiliki pendidikan pancasila dengan kreativitas belajar siswa adalah bagaimana siswa bisa memanfaatkan materi yang ada di pendidikan pancasila agar bisa di praktekan kedalam kreativitas mereka sendiri. Ketika seorang siswa mempunyai kreativitas yang tinggi mereka cenderung lebih berfikir terbuka dan bisa belajar dengan luas, luas disini

dimaksud siswa bisa belajar pendidikan pancasila tidak hanya dimateri saja akan tetapi mereka bisa belajar melalui sikap dan perilaku sendiri. Maka dari itu peran guru disini sebagai pengajar bisa memberikan pengalaman kepada siswa bukan hanya dimateri saja akan tetapi suatu praktek juga dibutuhkan agar siswa bisa mempunyai kreativitas yang cukup tinggi.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran merupakan konsep pemikiran yang menafsirkan secara garis besar alur berjalannya sebuah penelitian yang akan dilaksanakan. Penjelasan kerangka pemikiran diatas adalah bagaimana pemanfaatan youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa mata pelajaran pendidikan pancasila di SMA Negeri 1 Bantarsari. Adapun kerangka penelitian ini yaitu :



Gambar 2.2 Kerangka Pikir