

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Saat ini, Indonesia dan warga dunia sedang mengalami pandemi *Covid-19* yang sudah berlangsung cukup lama. Setelah lebih dari satu tahun sejak kasus pertama kali positif *Covid-19* diumumkan, maka sejak itu pula banyak terjadi perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Memakai masker, menjaga jarak dan mencuci tangan yang merupakan protokol kesehatan yang harus dilaksanakan dan entah sampai kapan masih akan terus dilaksanakan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang sangat terdampak dengan adanya pandemik *Covid-19* ini. Sampai dengan saat ini sekolah belum dapat menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran secara langsung. Ketentuan pembukaan sekolah secara langsung masih menunggu sampai benar-benar kondisi dirasa aman baik bagi guru, peserta didik dan seluruh warga sekolah. Untuk melindungi segenap warga sekolah dari penyebaran virus *Covid-19*, sekolah tentunya harus memiliki strategi agar kegiatan pembelajaran tetap dapat berlangsung walau di masa pandemi, hampir seluruh sekolah melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah (BDR). Seperti dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Pembelajaran daring (dalam jaringan) pembelajaran yang dilakukan secara *Online* atau pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka secara langsung, dapat melalui penggunaan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Berdasarkan situs layanan manajemen konten yang menyediakan layanan media *Online* yang terhubung dengan berbagai situs jejaring sosial *Hootsuite* merilis data pada Februari 2020 bahwa dari total jumlah penduduk di Indonesia 272,1 jiwa, sebanyak 175,4 juta jiwa sebagai pengguna internet aktif, dan 160 juta diantaranya aktif menggunakan media sosial. Adapun rata-rata perhari waktu yang dihabiskan untuk menggunakan internet melalui berbagai perangkat sekitar 7 jam, 59 menit dan 3 jam, 26 menit per harinya dihabiskan untuk menggunakan media sosial. Media sosial yang populer digunakan diantaranya *Youtube* sebanyak 88%, *WhatsApp* 84

%, *Facebook* 82%, dan *Instagram* 79 % dari jumlah populasi pengguna *Internet* di Indonesia.

Di era digital ini hampir semua orang sudah mengakses *Youtube* untuk menonton atau mengunggah. *Youtube* situs media sosial berbagi video yang dibuat oleh 3 orang mantan karyawan *Paypal* yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim di Amerika pada februari tahun 2005 yang berkantor pusat di San Bruno, California, Amerika Serikat, Aplikasi *Youtube* bisa dengan mudah diunduh di *Play Store* dan situs web lainnya dan diakses secara gratis dengan menggunakan internet. *Youtube* juga sebagai media hiburan maupun pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh semua penggunanya dengan beragam layanan diantaranya video klip, film media promosi iklan dan konten-konten yang dibuat oleh penggunanya dengan sebutan *Youtuber*. *Youtube* sendiri bisa dijadikan pekerjaan oleh semua orang yang menjanjikan dengan membuat video yang menarik, menghibur dan edukasi dengan membuat konten yang diinginkan dan apa tujuan dari konten tersebut. Dengan bergitu penggunanya yang membuat konten tersebut bisa menarik perhatian semua orang yang memakai *Youtube* dengan cara mengklik fitur *Subscribe*. *Youtube* situs berbagi video yang sangat populer didunia yang mampu dimanfaatkan dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Keunggulan *Youtube* dalam pembelajaran bisa digunakan dengan mudah oleh guru sebagai media pembelajaran yang bisa diikuti oleh peserta didik. *Youtube* bisa memberikan informasi mengenai perkembangan ilmu diberbagai bidang Pendidikan. *Youtube* menawarkan fasilitas interaktif untuk berdiskusi

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran?
2. Bagaimana pemanfaatan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran?
3. Bagaimana kelebihan dalam pemanfaatan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran?
4. Bagaimana kekurangan dalam pemanfaatan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan berdasarkan latar belakang rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut

- a. Untuk mengetahui penerapan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui pemanfaatan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui kelebihan dalam pemanfaatan media sosial (*Youtube*) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran.
- d. Untuk mengetahui kekurangan dalam pemanfaatan media sosial (*Youtube*)

1.4. Manfaat Penelitian.

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya sebagai berikut :

1.4.1. Segi Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat untuk menjadi bahan kajian dan pengembangan keilmuan dan juga menambah informasi.

1.4.2. Segi Praktis

a. Bagi Penulis

Bagi penulis, diharapkan dapat memberikan ilmu serta wawasan dalam bidang keilmuan program studi pendidikan guru sekolah dasar.

b. Bagi lembaga

Diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada lembaga tenaga kependidikan di satuan sekolah dasar dan bisa bermanfaat kedepannya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti, mahasiswa dan masyarakat.