

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan cepat sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, di mana munculnya inovasi-inovasi terbaru. Media sosial yang secara sadar dipakai telah mengubah pola komunikasi antarindividu. Hubungan antara individu yang biasa dilakukan dengan kontak langsung sekarang diambil alih oleh media sosial, berhubungan dengan keluarga, teman, bahkan hubungan dengan tetangga sekarang bisa lewat *whatsapp*, *line*, *twitter*, dan media sosial lainnya. Keberadaan media sosial pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan dan cara kerja komputer. Tiga bentuk bersosial seperti pengenalan, komunikasi, dan kerja sama bisa dianalogikan dengan cara kerja komputer yang juga membentuk sebuah sistem sebagaimana adanya sistem diantara individu atau masyarakat. Bentuk-bentuk itu merupakan lapisan dimana lapisan pertama menjadi dasar untuk terbentuknya lapisan lain, pengenalan pada dasarnya merupakan dasar untuk berkomunikasi dan komunikasi merupakan dasar untuk melakukan kerja sama.

Menurut Pendapat Nasrullah (2015:51), akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda. Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-

perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam genggamannya”.

Menurut Pendapat Nurudin (2020:4), media sosial memang telah mengubah proses alur pesan yang beredar. Pesan komunikasi saat ini mengalami *demasifikasi*, dimana kontrol pesan ada pada khalayak atau individu sendiri. Secara umum Media sosial adalah media bebas. Pemilik akun media sosial bisa berbuat apa saja karena tidak ada sensor. Misalnya, mereka bisa mengumpat apa saja, ngomong apa saja, menyebar tautan apapun, mengomentari status atau tautan dengan cara apapun. Di *twitter*, mereka juga bisa menulis beragam kalimat dan mengirimkan foto serta *me retweet* apa saja yang ia suka. Intinya, apa saja bisa dilakukan tanpa melihat apakah yang dikirimkannya itu benar sesuai fakta atau tidak.

Proses penyampaian informasi pada saat ini sudah semakin canggih, dalam menyampaikan informasi maupun melakukan proses komunikasi sudah sangat mudah dilakukan dimana saja dalam skala global. Manusia membutuhkan media komunikasi untuk mendapatkan informasi. Salah satu jenis dari perkembangan teknologi ialah adanya *Internet*, Media baru biasanya menggeser media lama dalam hal penggunaannya, dikarenakan kebutuhan manusia semakin hari semakin banyak sehingga eksistensi media baru sangat dibutuhkan pada era sekarang. Akan tetapi pada saat sekarang media baru biasanya bisa menjadi pelengkap media lama. Karena karakteristik media lama masih bisa bertahan dengan seiring populernya media baru. dengan sebagai contoh masyarakat yang berada diatas umur 40 atau 50 lebih senang mengkonsumsi televisi atau surat kabar, hal ini berbeda dengan kelompok umur yang masih berkategori remaja dan dewasa yang menggunakan

internet sebagai media dikonsumsi dibandingkan media lama, akan tetapi faktor umur bukan menjadi penentu dalam menggunakan media.

Menurut Sistadewi (2021:188), tujuan penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar dari awal sampai akhir, memahami materi dengan waktu pembelajaran di kelas yang begitu singkat, namun tetap menyimak materi dengan baik, menyenangkan dan juga ada komunikasi dan interaksi yang baik.

Pembelajaran pantun juga bisa terkait di dalam media sosial *Youtube* Karena bisa melihat bagaimana cara berpantun yang benar mulai dari ekspresi, intonasi dan pemahaman. Media sosial *Youtube* ini bisa memberikan contoh bagaimana berpantun yang baik dan benar. Menurut Tarigan (2015:7), Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan mengamati, meneliti, dan mencari data mengenai Efektivitas Media Sosial *Youtube* dalam Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V di SD Negeri 151 OKU.

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang berkaitan dengan masalah tersebut, dan supaya penelitian ini menjadi terarah dan jelas peneliti menetapkan batasan masalah yaitu kemampuan membaca pantun sesuai dengan kurikulum 2013, yang tertulis dalam kompetensi dasar, dipelajari siswa kelas V SD Negeri 151 OKU, dengan menggunakan media sosial *Youtube* dalam pembelajaran pantun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 151 OKU Membaca Pantun sebelum Menggunakan Media Sosial *Youtube* ?
2. Bagaimanakah Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 151 OKU Membaca Pantun setelah Menggunakan Media Sosial *Youtube* ?
3. Apakah Media Sosial *Youtube* Efektif digunakan dalam Pembelajaran Membaca Pantun pada Siswa Kelas V di SD Negeri 151 OKU ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan Kemampuan Siswa kelas V SD Negeri 151 OKU Membaca Pantun sebelum Menggunakan Media Sosial *Youtube*.
2. Untuk mendeskripsikan Kemampuan Siswa Kelas V di SD Negeri 151 OKU Membaca Pantun setelah Menggunakan Media Sosial *Youtube*.

3. Untuk mengetahui Efektivitas Media Sosial *Youtube* dalam Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V di SD Negeri 151 OKU.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini bisa menambah informasi tentang Efektivitas Media Sosial *Youtube* dalam Pembelajaran Pantun di sekolah dasar serta menambah masukan terhadap pengembangan teori.
 - b. Sebagai rujukan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, menambah pengetahuan serta menjadikan inspirasi mengenai penggunaan *Youtube* dalam pembelajaran pantun dan bisa juga untuk pelajaran lainnya, dalam suatu proses belajar siswa di sekolah dasar.
 - b. Bagi guru dan dosen memberikan informasi yang benar tentang penggunaan video dari *Youtube* dalam pembelajaran dan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan tidak membosankan siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Mahsun (2012:75), hipotesis merupakan jawaban ternatif terhadap masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian, yang dirumuskan atas pengetahuan yang ada dan logika yang kemudian akan diuji kebenarannya melalui

penelitian yang hendak dilakukan. Sementara itu, menurut Arikunto (2013:71) Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan media sosial *Youtube* dalam pembelajaran membaca pantun siswa kelas V di SD Negeri 151 OKU.

Untuk keperluan pengujian Hipotesis, dirumuskan Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis alternative (H_a). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Media sosial *Youtube* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pantun siswa kelas V di SD Negeri 151 OKU

H_0 : Media sosial *Youtube* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pantun siswa kelas V di SD Negeri 151 OKU

G. Kriteria Uji Hipotesis

Teknik untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji (t). Rumus uji (t) digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil tes siswa sebelum dan setelah diterapkan media sosial *Youtube* dalam pembelajaran membaca pantun. Hipotesis penelitian di atas diuji dengan kriteria berikut ini.

1. Jika t hitung \geq tabel, maka media sosial *Youtube* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pantun siswa kelas V di SD Negeri 151 OKU.
2. Jika t hitung \leq tabel, maka media sosial *Youtube* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pantun siswa kelas V di SD Negeri 151 OKU.