



Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran di Youtube dan Aplikasi Edukasi pada *Smartphone* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Usia Dini

Annisa Fahira[✉], Ratih Kusumawardani, Siti Khosiah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Univeristas Sultan Ageng Tirtayasa

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1199>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 18/10/2021

Disetujui 30/01/2022

Dipublikasikan 09/02/2022

Kata Kunci:

Pembelajaran Jarak Jauh, Video Pembelajaran, Aplikasi Edukasi

Keywords:

Distance learning, Video learning, Educational Apps

Abstrak

Media pembelajaran dalam fenomena pembelajaran jarak jauh sangat bervariasi sehingga Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penggunaan video pembelajaran di YouTube dan Aplikasi edukasi dalam pembelajaran jarak jauh pada anak usai dini usia 2-7 tahun. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian adalah kuisisioner disebarakan secara daring. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa video pembelajaran di YouTube diperoleh nilai sig sebesar 0,001 dan nilai thitung sebesar 3,552 untuk Aplikasi edukasi diperoleh nilai sig sebesar -0,550 dan nilai t hitung sebesar 0,559, Maka disimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan video Pembelajaran di YouTube terhadap pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini dan tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan Aplikasi Edukasi

Abstract

Learning media during distance learning are variative moreover This research aims to determine the effect of the use of learning videos on YouTube and educational applications in distance learning on children aged 2-7 years. This research uses quantitative methods. The instrument used for data collection in the research was a questionnaire which distributed online. The results of this research indicate that learning videos on YouTube have a sig value of 0.001 and a tcount value of 3.552 for educational applications, a sig value of -0.550 and a tcount of 0.559. From there, it is concluded that there is a significant impact in the use of learning videos on YouTube on distance learning.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2022 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author : Annisa Fahira
Address: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: 2228170071@untirta.ac.id

e-ISSN: 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Pandemi Coronavirus 2019 yang sedang mewabahi seluruh dunia, memberikan tantangan dalam bidang Pendidikan tidak terkecuali Pendidikan anak usia dini, tujuan utama dari pendidikan anak usia dini ialah untuk memberikan pewatan yang aman dan mengasuh dalam lingkungan yang sesuai dengan perkembangan anak (Essa & Burnham, 2019). Oleh sebab itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah memberikan larangan kepada instansi pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh secara daring berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020 yang dilaksanakan dari rumah. (Harahap et al., 2021), diantaranya kurangnya sarana dan prasarana, pemahaman orang tua dan guru, ketidaksiapan, serta kurangnya minat anak dalam belajar. karena pembelajaran di PAUD hanya sebatas pemberian dan pengumpulan tugas melalui aplikasi WhatsApp dan sesekali melakukan pertemuan daring di aplikasi Zoom. Masalah lain yang ditemukan ialah, guru cenderung lebih sering monoton dalam pembelajaran dan hanya berfokus pada teks buku dan tulisan serta belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Seperti hasil penelitian (Nalika, 2014) 98% anak menggunakan *Smartphone* 67% menggunakan *Smartphone* milik orang tua, 18% menggunakan perangkat keluarga bersama (tablet, komputer, dll), dan 14% menggunakan *Smartphone* sendiri. alasan orang tua menggunakan dan mengizinkan anaknya menggunakan gadget sebesar 80% untuk pendidikan, 68% untuk pengenalan teknologi, 57% untuk hiburan, 55% membuat anak sibuk.

Banyak sekali perangkat yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran selain menggunakan WhatsApp dan Zoom. Salah satunya adalah *Smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah telpon seluler, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, dan masih banyak lagi dan dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan. Selanjutnya, (Taulany & Fauziah, 2018) mengungkapkan pengaruh dunia digital sebagai konsekuensi dari revolusi industri 4.0 ini juga mempengaruhi dunia pendidikan termasuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Smartphone* juga kerap digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, pembelajaran berbasis elektronik. Seperti yang sudah dijabarkan diatas, *Smartphone* juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Hess, 2014). Hal ini sependapat dengan (Chuang, 2014) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memaksimalkan hasil belajar. Hal ini lah yang membuat banyak orang yang memilih *Smartphone* sebagai salah satu alat pembantu media pembelajaran tidak terkecuali pada anak usia dini. Banyak sekali aplikasi-aplikasi pendukung untuk dijadikan media pembelajaran diantaranya Video

pembelajaran, Dengan menggunakan media video pembelajaran maka, dapat mengefektifkan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat (Megawati, 2017). Video pembelajaran di YouTube dan Aplikasi Edukasi yang bisa digunakan untuk belajar dan mendapatkan pemahaman pembelajaran. YouTube ialah sebuah situs kumpulan video berbasis *online* sebagai wadah untuk mencari, menonton, dan berbagi video (Akbar, 2018). YouTube kian memiliki karakteristik diantaranya tidak memiliki atasan durasi, memiliki sistem pengamanan, bayar dan berbayar, memiliki sistem *offline* (Faiqah1 et al., 2016).

Video pembelajaran di YouTube dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran yang sangat dibutuhkan saat ini terutama pada fenomena yang terjadi saat ini pandemi covid-19 dimana diharuskan belajar dari rumah dan dituntut untuk belajar dengan mandiri. Video pembelajaran di YouTube yang dikemas secara kreatif dan menarik sehingga membuat anak tertarik untuk belajar banyak sekali Channel YouTube yang bertema pembelajaran seperti Nussa Official, Diva the Series, Cocomelon, Omer dan Hana, Riko the Series, dll. Selain YouTube terdapat juga Aplikasi Edukasi. Media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu fenomena baru dalam dunia pendidikan, dikemas menjadi sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran (Erri Wahyu Puspitarini, 2016) untuk anak usia dini diantaranya Ruang Guru, SECIL™ Pelajaran Anak, Anak Bunda, Game Edukasi, dan masih banyak lagi. Aplikasi edukasi merupakan sebuah program yang didesain untuk membantu pengguna dalam pembelajaran di (Hirsh-Pasek et al., 2015) dalam-nya terdapat ringkasan materi yang dikemas melalui ringkasan materi, video, dll kemudian yang paling membuat sangat menarik pada aplikasi edukasi adalah feedback langsung yang diberikan untuk anak melalui games yang sangat variatif (Asniati et al., 2016). *Game* simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* (Vitianingsih, 2016) membuktikan bahwa penggunaan Aplikasi edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi pendidikan dengan tujuan yang jelas dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Di mana siswa prasekolah baru mulai membangun keterampilan pemrosesan kognitif mereka (Hirsh-Pasek et al., 2015).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran di YouTube dan Aplikasi edukasi selama pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran di YouTube dan Aplikasi edukasi dalam masa pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini di Kecamatan Tangerang. Peneliti menggunakan teknik random sampling terhadap 63 orang tua yang memiliki anak berusia 2 sampai 7 tahun. Penelitian ini berlangsung pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2021 di Kecamatan Tangerang. Data dari penelitian ini adalah mengenai karakteristik-karakteristik pada variabel penelitian ini.

Dalam pengumpulan data, peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan untuk penelitian berdasarkan indikator. Berikut indikator pada video pembelajaran di YouTube : 1) *clarity of messages* 2) *stand alone* 3) *user friendly* 4) Representasi isi 5) menggunakan resolusi tinggi 6) Dapat digunakan secara klasikal atau individual (Riyana, 2007). Kemudian indikator aplikasi edukasi : konten video, mudah digunakan, terdapat tutorial, *testing knowledge* dan *gamification, offline mode*, kejelasan pada konten dan tujuan (Callaghan & Reich, 2018).

Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuisisioner kepada 63 orang tua yang menjadi sample penelitian. Data yang diperoleh kemudian dilakukan uji coba instrumen dan setelah dilakukan uji coba, dilakukan analisis data menggunakan *SPSS.23*. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan distribusi pada data dan menentukan teknik statistik yang akan dilakukan selanjutnya. Selanjutnya akan dilakukan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*. Uji hipotesis menggunakan uji parametrik berupa uji t dan uji f. Dimana peneliti melakukan perhitungan terhadap jawaban yang dijawab responden dalam kuisisioner. Setelah data selesai di analisis, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang diperoleh untuk disusun menjadi sebuah kesimpulan. Dalam penelitian ini responden menyatakan ketersediaan mereka menjawab kuisisioner dengan sukarela. Kemudian penelitian ini diharapkan menjadi refleksi bagi responden khususnya para orang tua anak usia dini dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Uji Normalitas Data

Table 1. Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.064	63	.200*	.966	63	.081

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: SPSS Statistic 23)

Dari hasil data Test of Normality, dapat membuat kesimpulan untuk data lebih besar dari 50, mengacu kepada Kolmogorov-Smirnov. Sedangkan, untuk jumlah data kurang dari 50 mengacu kepada Shapiro-Wilk. Karena data sampel (N=63) maka digunakan data dibagian kolom Sig. Kolmogorove-Smirnov, maka, nilai Sig > 0,05 yaitu 0,200 > 0,05 maka dapat dikatakan data berdistribusi normal.

b) Uji Regresi Berganda

Table 2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.331 ^a	.109	.080	5.402

a. Predictors: (Constant), SKOR_X2, SKOR_X1

b. Dependent Variable: SKOR_Y

(Sumber: SPSS Statistic 23)

Dari pengolahan menggunakan SPSS diperoleh nilai Koefisien Determinasi (R Square) sebesar 0,109 atau 10,9%. Angka ini menunjukkan bahwa variabel bebas X1 dan X2 berkontribusi sebesar 10,9% terhadap variabel dependen (Y). Sedangkan sebesar 91,1% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Melihat nilai ini, pengaruh variabel lain kalau diteliti cukup berpengaruh

Table 3. ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	214.948	2	107.474	3.683	.031 ^b
	Residual	1750.767	60	29.179		
	Total	1965.714	62			

a. Dependent Variable: SKOR_Y

b. Predictors: (Constant), SKOR_X2, SKOR_X1

(Sumber: SPSS Statistic 23)

Dari pengolahan Uji – F menggunakan SPSS diperoleh nilai F sebesar 3.683 dan nilai Sig. 0,31. Sementara, dasar untuk melakukan penyimpulan adalah dengan membandingkan nilai Fhitung terhadap Ftabel, dimana besar Ftabel-nya adalah 3,150. Ho tidak ada pengaruh secara simultan kedua

variabel prediktor (bebas) terhadap variabel dependennya jika $F_{tabel} < F_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$ akan diterima, sebaliknya $F_{tabel} > F_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$, maka H1 diterima dengan kata lain ada pengaruh secara simultan kedua variabel prediktor (bebas) terhadap variabel dependennya. Dari nilai tabel ANOVA dapat disimpulkan $F_{tabel} > F_{tabel}$ ($3,683 > 3,150$) atau $Sig. < 0,05$ dan H1 diterima berarti ada pengaruh simultan kedua variabel bebas terhadap variabel dependennya.

c) Uji T

Table 4. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	44.592	4.292		10.391	.000		
Video pembelajaran Youtube	.157	.044	.349	3.552	.001	.904	1.106
Aplikasi Edukasi Smartphone	.027	.045	.059	.599	.550	.904	1.106

a. Dependent Variable: Pembelajaran jarak jauh

(Sumber: SPSS Statistic 23)

Nilai t tabel untuk n-2 dan tingkat signifikansi 0,05 atau 95% terbaca pada tabel sebesar 1.998 Untuk aplikasi YouTube diperoleh nilai sig sebesar 0,001 dan nilai t hitungnya sebesar 3,552. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh secara parsial atau mandiri antara penggunaan aplikasi YouTube terhadap pembelajaran anak usia dini. Sebaliknya, karena nilai sig untuk aplikasi edukasi via smartphone diperoleh sebesar -0,550 dan nilai t hitung 0,559, maka dapat disimpulkan tidak ada pengaruh secara parsial antara variabel aplikasi edukasi via *smartphone* terhadap pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini.

d) Uji F

Table 5. ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	409.417	2	204.708	7.908	.001 ^b
	Residual	2562.789	99	25.887		
	Total	2972.206	101			

- a. Dependent Variable: Pembelajaran Usia Dini
- b. Predictors: (Constant), Aplikasi Edukasi *Smartphone*, Aplikasi *YouTube*
(Sumber SPSS Statiscs 23)

Berdasarkan table di atas, nilai sig = 0,001 artinya $< 0,05$ dan nilai FHitung $> F_{tabel}$ yaitu $7,908 > 3,150$. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara simultan oleh variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y atau Ho: Video pembelajaran di YouTube tidak berpengaruh terhadap pembelajaran jarak jauh anak usia dini. Ha: video pembelajaran di YouTube berpengaruh terhadap pembelajaran jarak jauh anak usia dini. Jadi pada kesimpulannya, Ho ditolak dan Ha diterima dengan Model Persamaan Regresinya: $Y = 44.592 + 0,157X_1 + 0,027X_2$

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan video pembelajaran di YouTube dan aplikasi edukasi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada anak usia dini di masa pandemik COVID-19, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan video pembelajaran di YouTube. Hal ini terlihat dari hasil untuk video pembelajaran di YouTube diperoleh nilai Sig sebesar 0,001 dan nilai t hitungnya sebesar 3,552. Sedangkan aplikasi edukasi pada smartphone diperoleh sebesar -0,550 dan nilai t hitung sebesar 0,559.

Penggunaan video pembelajaran di YouTube dan aplikasi edukasi di masa pembelajaran jarak jauh untuk anak usia dini saat ini memang dapat dijadikan media pembantu pembelajaran untuk anak usia dini. Namun, dari kedua aplikasi di atas terdapat kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari hasil penelitian pada video pembelajaran di YouTube, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang ditemukan bahwa aplikasi ini lebih mudah diunduh dan diakses. Bahasa yang digunakan juga lebih sederhana dan mudah di pahami anak, terdapat umpan balik, dan video bersifat aplikatif serta memiliki materi yang tidak terbatas untuk anak usia dini.

SIMPULAN

Penggunaan video pembelajaran di YouTube dan aplikasi edukasi di masa pembelajaran jarak jauh untuk anak usia dini saat ini memang dapat dijadikan media pembantu pembelajaran untuk anak usia dini. Dari hasil penelitian pada video pembelajaran di YouTube, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang ditemukan bahwa aplikasi ini lebih mudah diunduh dan diakses. Bahasa yang digunakan juga lebih sederhana dan mudah di pahami anak, terdapat umpan balik, dan video bersifat aplikatif serta memiliki materi yang tidak terbatas untuk anak usia dini. Kemudian dengan menggunakan video pembelajaran di YouTube, anak cenderung melakukannya tanpa paksaan, sehingga dapat membantu pembelajaran dirumah, serta hal ini lah yang membuat aplikasi ini lebih

berpengaruh untuk anak dalam pembelajaran jarak jauh. Akan tetapi, aplikasi YouTube kurang dalam pemberian *feedback* bagi anak usia dini seperti fitur *game/quiz* yang dapat dimainkan anak. Sebaliknya, aplikasi edukasi memiliki fitur *game* dan *quiz* hingga *scoring* yang mampu mengetahui sejauh mana pembelajaran anak. Adapun kekurangan pada aplikasi edukasi, yaitu materi pembelajaran untuk anak terbatas dan diketahui dari hasil angket penelitian bahwa tidak sedikit bahwa aplikasi edukasi berbayar. Kemudian, tidak semua *smartphone* dapat mengakses Aplikasi Edukasi, contohnya *smartphone* yang memiliki spek rendah.

REFERENSI

- Akbar, A. (2018). *Efektifitas Youtube sebagai Media Penyebaran Informasi (Studi pada Serambi on TV)*. 1–112. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/5845/4/Ali Akbar.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/5845/4/Ali%20Akbar.pdf)
- Asniati, Pasrahmay, W. O. H., & Fatimah, S. (2016). *Aplikasi Edukasi Interaktif Berbasis Android Sebagai*. 5(1), 3–6.
- Callaghan, M. N., & Reich, S. M. (2018). Are educational preschool apps designed to teach? An analysis of the app market. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 280–293. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1498355>
- Chuang, Y.-T. (2014). Increasing Learning Motivation and Student Engagement through the Technology- Supported Learning Environment. *Creative Education*, 05(23), 1969–1978. <https://doi.org/10.4236/ce.2014.523221>
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Essa, Eva. L., & Burnham, Melissa. M. (2019). *Introduction to Early Childhood Education*. Sage Publications,inc.https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=FBd7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=definition+early+childhood+education&ots=rFuJpqIAqK&sig=ehsKmnKj_DZvhIvrNuOMk2pclg&redir_esc=y#v=onepage&q=definition%20early%20childhood%20education&f=false
- Faiqah1, F., Nadjib2, Muh., & Andi Subhan Ami. (2016). Youtube sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5.
- Harahap, S. A., Dimiyati, & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>
- Hess, Sara. A. (2014). Digital Media and Student Learning: Impact of Electronic Books on Motivation and Achievement. *The NERA Journal*, 49.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting Education in “Educational” Apps: Lessons From the Science of Learning. In

Psychological Science in the Public Interest, Supplement (Vol. 16, Issue 1).
<https://doi.org/10.1177/1529100615569721>

- Megawati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Ekosistem*. <http://semnasfis.unimed.ac.id/>
- Nalika, U. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. *Asianparent Insights Mobile, November*, 1–61. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>
- Riyana, C. (2007). Media Pembelajaran. *Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan UPI*, 1.
- Taulany, H., & Fauziah, S. (2018). The Possibility of Digital Preschool. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 249. Atlantis Press. 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018).
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.