

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang dirancang untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara terstruktur, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Model ini tidak hanya menjadi panduan dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai acuan dalam menerapkan berbagai metode, strategi, dan teknik pengajaran agar proses belajar lebih efektif dan terarah. Dengan adanya model pembelajaran, guru dapat menyesuaikan pendekatan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal (B.Uno, 2007: 19). Sebuah rencana mengajar merupakan gambaran pola pembelajaran tertentu yang mencakup karakteristik tahapan kegiatan antara guru dan peserta didik. Tahapan ini sering kali dikenal dengan istilah sintaks dalam konteks pembelajaran (Fauzan, 2019: 10). Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan dan berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Asmara & Septiana, 2023: 6).

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan atau metode yang digunakan oleh pendidik untuk mengorganisasi, merencanakan, dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Model ini berfungsi sebagai kerangka kerja atau pedoman yang memberikan struktur pada proses pembelajaran, termasuk bagaimana cara penyampaian materi, cara Peserta didik berinteraksi dengan materi dan pengajaran, serta cara evaluasi pembelajaran.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik penting yang dijelaskan oleh Fauzan, (2019:20). Pertama, terdapat sintaks atau tahapan sistematis

yang mengatur langkah-langkah dalam proses pembelajaran agar berjalan terstruktur. Kedua, sistem sosial dalam model pembelajaran menentukan bagaimana peran guru dalam membimbing interaksi antara peserta didik, sehingga tercipta suasana belajar yang efektif. Ketiga, prinsip reaksi menggambarkan cara guru dalam memberikan bimbingan serta menanggapi respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keempat, sistem pendukung mencakup berbagai aspek yang perlu diperhatikan oleh guru, termasuk sumber daya, strategi, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran dengan baik. Terakhir, model pembelajaran juga memiliki dampak terhadap peserta didik, baik secara langsung, seperti peningkatan pemahaman materi, maupun secara tidak langsung, seperti perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian dalam belajar.

Sebelum menentukan model pembelajaran untuk aktivitas belajar, guru sebaiknya mempertimbangkan beberapa aspek penting, antara lain: a. Tujuan yang ingin dicapai, b. Hubungan dengan bahan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan, c. Perspektif dan kebutuhan peserta didik, serta d. Pertimbangan lain yang bersifat non-teknis.

3. Jenis-jenis model pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa jenis yakni sebagai berikut (Anggraini, 2024: 71-125):

a. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Pembelajaran kontekstual merupakan metode yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih bermakna dengan menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam dengan mengaitkannya pada situasi kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermanfaat dalam jangka panjang.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk mendorong kolaborasi di antara peserta didik dalam satu kelompok. Pendekatan ini mengedepankan integrasi pemahaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga proses penyampaian pendidikan dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien.

c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode pendidikan yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih topik penelitian mereka sendiri. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan penelitiannya dengan fenomena nyata, serta membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang diperoleh dari fenomena tersebut..

d. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek, yang dikenal sebagai *Project Based Learning* (PjBL), adalah suatu metode yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dengan mengembangkan sebuah proyek. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teori, tetapi juga menerapkannya dalam praktik melalui kerja tim untuk menyelesaikan suatu tugas yang nyata. Melalui kolaborasi ini, mereka belajar merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek hingga menghasilkan sebuah produk yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan dalam memecahkan masalah secara mandiri.

e. Model Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web adalah metode pendidikan modern yang mengandalkan teknologi komputer dan internet sebagai sarana utama, di mana website digunakan sebagai platform interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. Metode ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, tetapi juga meningkatkan efisiensi waktu karena materi dapat diakses kapan saja tanpa terikat jadwal tetap.

Dengan fleksibilitas yang ditawarkan, peserta didik dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, serta memanfaatkan berbagai sumber informasi yang tersedia secara daring untuk memperdalam pemahaman. Selain itu, pembelajaran berbasis web juga berkontribusi dalam menumbuhkan kemandirian dan sikap proaktif siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif mencari informasi, berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan berbagai keunggulan tersebut, metode ini menjadi salah satu solusi inovatif dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang di era digital.

f. Model Pembelajaran STEAM

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan suatu pendekatan pendidikan yang menekankan pada integrasi pengetahuan dan keterampilan dalam bidang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika (STEAM) untuk memecahkan berbagai permasalahan. Melibatkan unsur seni dalam pembelajaran bertujuan untuk membiasakan peserta didik dalam menghadapi tantangan dengan pendekatan kreatif. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan cara berpikir yang lebih fleksibel dan inovatif dalam mencari solusi terhadap berbagai permasalahan.

B. Hakikat Efektivitas Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang efektif adalah strategi yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan keterampilan motorik mereka. Selain itu, model pembelajaran yang baik membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam serta mencapai kompetensi yang telah ditargetkan (Sanjaya, 2008). Keberhasilan suatu model pembelajaran dapat diukur melalui dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa, termasuk pemahaman konsep, penerapan dalam

kehidupan nyata, serta motivasi mereka dalam belajar. Model pembelajaran yang baik adalah yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk menguasai materi pelajaran dan juga memperhatikan aspek sosial dalam pembelajaran, seperti kerjasama antar peserta didik (Slavin, 2009). Efektivitas pembelajaran harus dilihat dari sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan model yang dipilih. Ia menekankan pentingnya penilaian yang tepat untuk mengukur efektivitas model pembelajaran (Mager, 2008).

Efektivitas model pembelajaran merujuk pada sejauh mana suatu model atau pendekatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pendidikan secara efisien dan efektif. Para ahli berpendapat bahwa untuk menilai sejauh mana suatu model pembelajaran efektif, diperlukan beberapa indikator utama. Indikator tersebut mencakup peningkatan hasil belajar siswa, partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta kemampuan model tersebut dalam membangun pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Dengan kata lain, efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil akademik, tetapi juga dari seberapa besar keterlibatan siswa dan dampak jangka panjang yang ditimbulkan oleh metode yang digunakan.

C. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

1. Pengertian *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembuatan suatu proyek. Metode ini merupakan suatu paradigma pengajaran yang menitikberatkan pada tantangan kompleks yang dihadapi oleh peserta didik, di mana mereka diharuskan untuk melakukan investigasi mendalam (Y. R. Putri dkk, 2023:364). Pada dasarnya, model pembelajaran ini lebih mengutamakan peningkatan keterampilan pemecahan masalah dan pengembangan proyek yang dapat menghasilkan output tertentu (Randi, 2024: 34). Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan peserta didik belajar

secara mandiri serta hasil dari pembelajaran ini adalah produk (Asmara & Septiana, 2023: 132-133)

Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dalam lingkungan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata. Salah satu keunggulan dari pendekatan ini adalah kemampuannya dalam mengurangi rasa cemas dan tekanan yang sering dialami oleh peserta didik ketika menghadapi materi pelajaran. Selain itu, Project Based Learning juga efektif dalam meningkatkan motivasi siswa karena mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan proyek secara mandiri maupun berkelompok. Proses ini tidak hanya mengasah keterampilan pemecahan masalah, tetapi juga membangun kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan manajemen waktu yang baik. Lebih jauh lagi, pendekatan ini berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif serta mengembangkan inovasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis proyek, atau yang dikenal dengan istilah project-based learning (PjBL), didefinisikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mampu mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah, serta meningkatkan interaksi sosial (Rahman, 2022: 10). Pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa didorong untuk mengembangkan pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri dan kreatif. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Alhayat dkk, 2023: 107).

Berbagai pandangan mengenai pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) menunjukkan bahwa metode ini merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Melalui penerapan model ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Selain itu, Project Based Learning mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan tantangan nyata, baik dalam bentuk pemecahan masalah maupun pembuatan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Project Based Learning*

Yulianah (2019:34) menyatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning*, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu diterapkan dalam metode pembelajaran ini:

- a. Dalam proses pembelajaran, menentukan pertanyaan mendasar merupakan langkah awal yang penting. Pertanyaan ini harus bersifat esensial, yaitu mampu mengarahkan peserta didik dalam mengeksplorasi suatu topik secara mendalam. Oleh karena itu, pemilihan topik sebaiknya didasarkan pada situasi nyata agar lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Proses ini diawali dengan investigasi yang menyeluruh untuk memastikan bahwa topik yang diangkat tidak hanya relevan, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Selain itu, pendidik memiliki peran penting dalam menyesuaikan topik agar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.
- b. Perancangan proyek dilakukan dengan pendekatan kolaboratif antara pendidik dan peserta didik agar mereka merasa terlibat secara aktif dan memiliki rasa kepemilikan terhadap proyek tersebut. Dalam tahap ini,

ditetapkan aturan dasar yang menjadi pedoman, dipilih aktivitas yang selaras dengan tujuan pembelajaran serta membantu dalam menemukan jawaban atas pertanyaan esensial. Selain itu, perencanaan proyek juga mengupayakan integrasi berbagai disiplin ilmu agar pembelajaran menjadi lebih komprehensif. Tak hanya itu, proses ini juga mencakup pemetaan sumber daya, seperti alat dan bahan yang tersedia, sehingga peserta didik dapat bekerja secara efektif dalam menyelesaikan proyek dengan hasil yang optimal.

- c. Pengajar dan peserta didik perlu menyusun jadwal secara bersama serta merancang langkah-langkah strategis untuk memastikan proyek dapat diselesaikan dengan efektif. Dalam proses ini, penting untuk menetapkan alur waktu (timeline) yang sistematis agar setiap tahap memiliki kejelasan dan dapat diselesaikan sesuai target. Selain itu, batas akhir (deadline) yang realistis harus ditentukan guna menjaga kelancaran proyek tanpa keterlambatan. Peserta didik juga didorong untuk mengeksplorasi serta menciptakan metode baru yang dapat meningkatkan kreativitas dan memberikan alternatif solusi dalam menyelesaikan tantangan proyek. Selama prosesnya, mereka dibimbing untuk mengembangkan pendekatan inovatif yang tidak hanya efektif tetapi juga memiliki nilai tambah dalam penerapannya. Selain itu, peserta didik diminta untuk menjelaskan alasan di balik pemilihan strategi yang mereka gunakan, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep yang diterapkan serta mampu mempertanggungjawabkan keputusan yang diambil. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya membantu dalam penyelesaian proyek, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan dan karier mereka.
- d. Melakukan pemantauan terhadap peserta didik dan kemajuan proyek, pengajar memiliki tanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik selama mereka menyelesaikan proyek. Dengan kata lain, pengajar

berperan sebagai mentor dalam kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik.

- e. Proses pengujian hasil penilaian dilakukan sebagai alat bantu bagi guru dalam menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Selain itu, pengujian ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi perkembangan akademik setiap siswa, memberikan masukan yang berguna mengenai tingkat pemahaman mereka, serta membantu guru dalam merancang metode pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, hasil dari pengujian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan bimbingan yang optimal sesuai dengan kemampuan mereka.
- f. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran dalam proyek selesai, pengajar dan siswa melaksanakan sesi refleksi untuk meninjau kembali kegiatan yang telah dilakukan. Dalam tahap ini, siswa didorong untuk mengungkapkan pengalaman mereka, baik tantangan maupun keberhasilan yang dialami selama menyelesaikan proyek. Selain itu, refleksi ini juga bertujuan untuk membantu siswa memahami pembelajaran yang telah diperoleh serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan evaluatif mereka.

3. Kelebihan *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* memiliki kelebihan antara lain sebagai berikut (Dewi, 2022:221):

- a. Motivasi belajar peserta didik meningkat begitupun kemampuan memecahkan masalah dan mendorong peserta didik melakukan proyek pekerjaan.
- b. Peserta didik berperan aktif dalam memecahkan permasalahan yang kompleks dan mendapatkan pengetahuan yang luas dari pengalaman tersebut.
- c. Daya kolaborasi dan kerjasama antar peserta didik semakin meningkat.
- d. Asah keterampilan dalam berkomunikasi dan mengolah sumber data.

- e. Pengalaman baru peserta didik terhadap pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek hingga menyelesaikan tugas.
- f. Memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik yang sudah merancang dan berkembang di kehidupan nyata.
- g. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan nyaman.

D. Media Youtube

1. Pengertian Media Youtube

Secara bahasa, istilah "media" berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "penghubung", atau "perantara". Dalam bentuk jamaknya, yaitu *media*, istilah ini digunakan untuk merujuk pada berbagai sarana yang berfungsi menyampaikan informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lainnya. Dengan kata lain, media berperan sebagai jembatan dalam komunikasi, baik dalam bentuk cetak, elektronik, maupun digital, yang memungkinkan penyebaran informasi secara luas dan efektif. Media dikategorikan sebagai "media pembelajaran" (instructional media) apabila digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mendukung proses belajar.

Association of Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk dan saluran yang digunakan dalam penyampaian informasi serta komunikasi (Cahyadi, 2019: 2). Dengan kata lain, media berfungsi sebagai perantara dalam transfer pengetahuan, memadukan teknologi dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi yang lebih cepat dan efisien. Keberadaan media sangat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan, di mana media berperan dalam memperkaya pengalaman belajar, memfasilitasi pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media yang tepat juga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan,

yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya membantu peserta didik dalam menerima informasi dengan lebih baik, tetapi media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih variatif dan inovatif (Setiawan dkk, 2022:1). Media pembelajran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai penyambung pesan yang akan di transfer oleh pendidik kepada peserta didik (Alti dkk, 2022:19). Media pembelajaran berperan sebagai sarana dalam proses transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik. Dengan adanya media ini, penyampaian materi menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami. Selain itu, jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis dan mendukung, peserta didik akan lebih mudah menyerap materi yang diberikan. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran dapat meningkat, dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara lebih optimal.

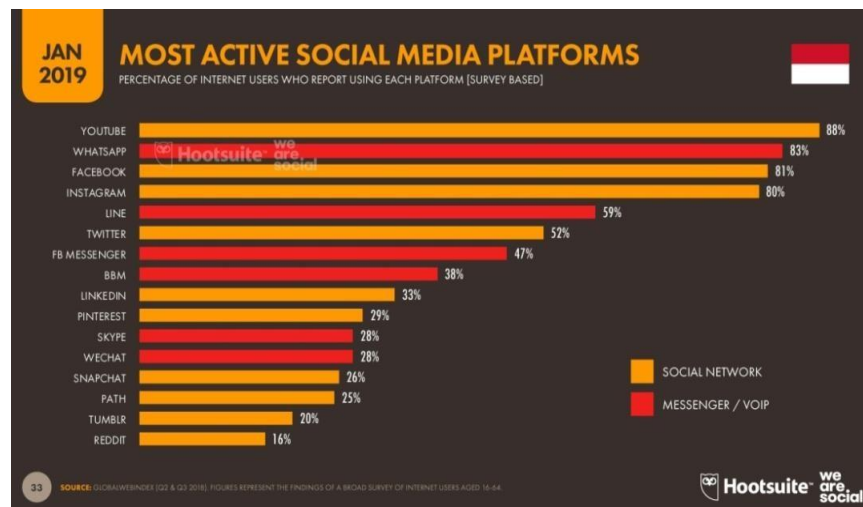
Youtube adalah sebuah platform digital yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berbagi berbagai jenis video, mulai dari hiburan hingga edukasi. Selain menonton dan mengunggah konten, pengguna juga dapat memanfaatkan fitur YouTube Studio untuk mengelola saluran mereka, menganalisis performa video, serta menyesuaikan berbagai pengaturan agar lebih optimal. Dengan adanya fitur ini, kreator dapat lebih mudah mengembangkan audiens dan meningkatkan kualitas kontennya (Birgante dkk, 2024: 17523). *Youtube* adalah platform berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah serta menonton berbagai jenis video secara daring melalui berbagai perangkat. Konten yang tersedia sangat beragam, mulai dari berita, materi edukasi, tutorial, hingga hiburan. Walaupun bagi sebagian orang video-video tersebut mungkin tidak terlalu penting, bagi yang lain, konten ini bisa sangat berguna dalam menunjang berbagai aspek kehidupan mereka.

Jadi, Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Youtube* merupakan sebuah platform penyimpanan dan berbagi video yang disediakan oleh *Google*. Layanan ini memungkinkan para pengguna untuk mengunggah, menonton, serta membagikan klip video secara gratis (Rifa'i, 2020: 1-2). *Youtube* adalah salah satu bukti nyata dari evolusi teknologi internet, di mana sistem yang awalnya bersifat "*read only web*"—hanya memungkinkan pengguna

untuk mengakses informasi—berkembang menjadi "*read write web*", yang memungkinkan pengguna tidak hanya membaca, tetapi juga berpartisipasi dalam pembuatan dan penyebaran konten. Transformasi ini telah mengubah internet menjadi ruang interaktif, di mana setiap individu memiliki kesempatan untuk berkontribusi dengan membagikan ide, pengalaman, dan kreativitas mereka dalam bentuk video.

Sebagai salah satu platform berbagi video terbesar, *Youtube* kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan digital masyarakat. Kemudahan akses dan fleksibilitasnya membuat YouTube semakin diminati, dengan jumlah penonton yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Statistik menunjukkan bahwa pertumbuhan jumlah penonton YouTube mencapai sekitar 60% per tahun dan bertambah sekitar 40% setiap harinya. Bahkan, jika dibandingkan dari tahun ke tahun, jumlah penonton bisa meningkat hingga tiga kali lipat. Selain itu, data juga mencatat bahwa dalam satu hari, lebih dari 100.000 video ditonton, sementara dalam setiap jamnya, sekitar 65.000 video baru diunggah oleh pengguna dari berbagai belahan dunia.

Fenomena ini mencerminkan betapa besar pengaruh YouTube dalam kehidupan masyarakat modern, terutama di kalangan remaja. Diperkirakan sekitar 20 juta pengguna aktif mengakses YouTube setiap bulan, dengan mayoritas penontonnya berasal dari kelompok usia 12 hingga 17 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa YouTube tidak sekadar menjadi media hiburan, tetapi juga telah bertransformasi menjadi sarana edukasi, informasi, dan ekspresi bagi banyak orang.



Gambar 2.1 Grafik Intensitas Media Sosial Sering di Kunjungi

Berdasarkan data pada grafik di atas, YouTube menjadi salah satu media sosial yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat Indonesia. Beragam kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga lansia, memanfaatkan platform ini untuk berbagai keperluan, seperti mendengarkan musik, menyaksikan video tutorial, menonton ulasan, dan lain-lain. Selain itu, YouTube merupakan salah satu platform jejaring sosial yang masih sangat diminati hingga saat ini. Sebagai situs berbagi video, YouTube telah berkembang menjadi media utama dalam penyebaran informasi berbasis audiovisual di internet. Banyak orang menggunakan platform ini tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran, termasuk mencari tutorial, berita, serta berbagai konten edukatif lainnya. Keberhasilan YouTube dalam dunia digital turut menarik perhatian berbagai perusahaan dan organisasi, yang kemudian memanfaatkannya sebagai sarana promosi dan komunikasi dengan audiens mereka melalui saluran khusus. Hal ini menjadikan YouTube tidak sekadar sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pemasaran dan edukasi yang sangat efektif.

2. Istilah dalam Media Youtube

Adapun istilah dalam media *Youtube* sebagai berikut (Rohman & Husna, 2017:64):

- a. *Subscribe*: membantu kita untuk dengan mudah mengikuti informasi terbaru dari chanel favorit.
- b. Streaming merupakan metode pengiriman data secara berkelanjutan dari server ke perangkat pengguna (host) tanpa perlu mengunduh seluruh file terlebih dahulu. Data yang dikirimkan ini biasanya berupa audio, video, atau informasi digital lainnya yang harus diputar atau ditampilkan secara langsung (real-time). Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses konten tanpa jeda, sehingga sering digunakan dalam layanan hiburan seperti musik dan video on demand, serta dalam komunikasi langsung seperti video conference.
- c. Buffering: Jeda waktu yang dialami saat mengakses sesuatu di internet, terutama pada file video seperti di YouTube, di mana pengguna menyaksikan tanda seperti jam pasir atau lingkaran berputar selama beberapa saat hingga file yang diinginkan berhasil ditampilkan.
- d. VLOG (Video Blog): Sebuah konten kreatif yang dibuat oleh individu atau YouTuber untuk membagikan diary kehidupan mereka dalam bentuk video yang disiarkan secara gratis kepada publik.
- e. YouTuber: Istilah yang merujuk kepada individu yang sering membagikan video melalui kanal YouTube. Profesi ini dapat memberikan keuntungan finansial. Para YouTuber sering kali menghasilkan konten yang lucu, menarik, unik, kreatif, atau video tentang kehidupan sehari-hari (VLOG) sebagai hobi di waktu luang. Jika video yang diunggah cukup menarik, jumlah pelanggan (subscribers) mereka pun akan meningkat setiap harinya, meskipun hal ini bergantung pada kualitas dan daya tarik video yang dibuat.

3. Jenis Konten Video di Youtube

Adapun Jenis konten video di *Youtube* sebagai berikut (Rifa'i, 2020:5-6):

a. Video Musik

Jenis video ini sangat diminati di YouTube, terbukti dari banyaknya penilaian yang diberikan oleh penonton. Popularitasnya tidak surut seiring waktu karena selalu ada konten baru yang dirilis secara berkala, menjaga

minat audiens tetap tinggi. Faktor lain yang mendukung keberlanjutannya adalah keterlibatan para artis dan penyanyi, yang secara aktif mendaftarkan royalti serta mengklaim hak cipta atas karya mereka untuk melindungi hak atas kekayaan intelektual. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya aspek legalitas dalam industri hiburan digital.

b. Video Film

YouTube telah memudahkan para penonton untuk menikmati film atau movie hanya dari kenyamanan rumah mereka.

c. Video Lucu atau Video Humor

Hiburan yang disajikan dalam bentuk video lucu sering kali bersifat sederhana, namun yang terpenting adalah konsep untuk menghibur orang lain. Menonton video lucu dapat membantu seseorang melepaskan kelelahan dan bahkan dapat memberikan sedikit bantuan dalam meredakan stres, meskipun hanya sebentar. Video jenis ini mendapatkan banyak penilaian dari para penonton. Salah satu YouTuber muda Indonesia yang berhasil di bidang ini adalah Bayu Skak.

d. Video Olahraga

Jenis video seperti ini berhasil menarik perhatian banyak penonton, terutama mereka yang tidak sempat menyaksikan siaran langsung pertandingan olahraga karena jadwal yang padat. Konten yang menampilkan tantangan dalam dunia olahraga sangat populer di wilayah Eropa dan Amerika, sehingga banyak kreator YouTube dari kedua kawasan tersebut berlomba-lomba menciptakan video dengan konsep serupa. Popularitas video semacam ini didorong oleh minat penonton terhadap aksi yang mendebarkan serta keinginan untuk tetap terhubung dengan dunia olahraga meskipun tidak dapat menonton pertandingan secara langsung.

e. Video tentang Game

Tidak diragukan lagi bahwa game diminati oleh berbagai kalangan, baik yang berusia muda maupun dewasa. Video tentang game dan strategi banyak

diunggah oleh para gamer. Konten ini telah menjadi populer di kalangan gamer lainnya.

f. Video Berita

Tidak semua orang memiliki waktu luang untuk selalu mengikuti berita terbaru. Sebagian besar hanya bisa mengakses informasi melalui rekaman video berita yang tersedia. Umumnya, video yang disajikan berisi peristiwa terkini, terutama yang berkaitan dengan politik dan kriminalitas. Dalam beberapa waktu terakhir, banyak video yang beredar membahas ketegangan di Timur Tengah, yang menarik perhatian publik karena dampaknya yang luas. Fenomena ini menunjukkan bahwa media visual menjadi sumber utama bagi mereka yang ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan ringkas.

g. Video Tutorial

Video tutorial menjadi salah satu jenis konten yang banyak diminati, terutama oleh mereka yang lebih mudah memahami suatu materi melalui tampilan visual dan praktik langsung. Dengan adanya panduan berbentuk video, proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif dibandingkan hanya membaca teori. Bahkan bagi pemula yang belum memiliki pengalaman di bidang tertentu, video tutorial dapat membantu mereka memahami langkah-langkah dengan lebih jelas. Contohnya, terdapat video yang membahas cara mengedit video dan menambahkan efek, panduan penggunaan Photoshop, tutorial bermain gitar, serta langkah-langkah membuat blog. Selain itu, banyak juga video tutorial yang membahas keterampilan praktis lainnya, mulai dari memasak, desain grafis, hingga pemrograman.

h. Video Pengajaran dan Ilmu Pengetahuan

Konten ini menyajikan materi pelajaran atau topik lainnya dengan pendekatan yang berbeda. Media penyajiannya dapat berupa individu yang menjelaskan materi, animasi, slide presentasi, kartun, dan lain-lain, dengan tujuan untuk menarik minat penonton terhadap konten video tersebut.

i. Video Unik, Aneh, dan Menarik

Video dalam kategori ini memiliki daya tarik tersendiri bagi banyak penonton. Kontennya yang sering menyajikan kejadian unik dan tidak biasa dari berbagai belahan dunia membuat banyak orang penasaran dan ingin menyaksikannya. Fenomena ini semakin berkembang seiring dengan kemudahan akses teknologi, di mana banyak individu kini dapat merekam peristiwa menarik secara

langsung dan membagikannya melalui platform digital seperti YouTube. Hal ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga memungkinkan penyebaran informasi secara cepat ke seluruh dunia.

j. **Video Tentang Alam dan Wisata**

Video yang menampilkan keindahan alam ini sangat diminati oleh para pecinta petualangan atau eksplorasi. Banyak wisatawan asing yang mengenal Indonesia hanya melalui tontonan video yang dipublikasikan

4. Fungsi Media Youtube

- a. Sebagai sumber pembelajaran yang praktis, karena dapat diakses dengan mudah oleh para pengguna.
- b. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan video atau konten yang bermanfaat. Dalam konteks ini, guru dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatan konten pembelajaran, seperti sosiodrama, presentasi menggunakan PowerPoint, vlog, dan bentuk konten lainnya yang dapat diunggah ke platform YouTube.
- c. Meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi yang disajikan melalui video yang menarik dan interaktif.
- d. Pembelajaran ini memberikan kebebasan bagi peserta didik dalam mengakses materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Selama memiliki koneksi internet, mereka dapat belajar dari berbagai tempat dan waktu tanpa terbatas oleh ruang kelas fisik. Hal ini memungkinkan fleksibilitas dalam proses belajar, sehingga siswa dapat menyesuaikan pembelajaran dengan ritme dan jadwal mereka sendiri.
- e. Peserta didik memiliki kemampuan untuk memutar video di YouTube secara berulang-ulang. (Rifa'i, 2020:7).

5. Langkah-langkah Media Pembelajaran Youtube

Dalam penelitian ini, penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran diilustrasikan berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh Rifa'i, (2020:8). Media ini dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan materi yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik.

- a. Menyiapkan berbagai fasilitas pendukung pembelajaran, seperti laptop dan proyektor, agar proses belajar mengajar berjalan lancar.
- b. Menguraikan target pembelajaran yang hendak dicapai dalam sesi tersebut.
- c. Memutar video edukatif yang relevan dengan pembahasan mengenai pendapatan nasional.
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang masih kurang dipahami.
- e. Siswa diminta untuk membuat ringkasan mengenai submateri yang telah dipelajari sebagai bentuk pemahaman.

E. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan penting dalam berbahasa yang berfungsi sebagai sarana komunikasi, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan. Kemampuan ini mencakup berbagai aspek, termasuk membaca dan mendengarkan, yang saling berkaitan dalam proses memahami serta menyampaikan informasi. Untuk menghasilkan tulisan yang baik, seseorang tidak hanya memerlukan latihan yang konsisten, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemahaman terhadap tata bahasa dan struktur kalimat yang benar. Selain itu, seorang penulis harus mampu mengidentifikasi serta menentukan topik yang relevan agar isi tulisannya memiliki kejelasan dan daya tarik bagi pembaca.

Menulis juga dapat dikategorikan sebagai bentuk komunikasi tidak langsung yang memungkinkan seseorang menyampaikan ide, gagasan, atau informasi tanpa perlu melakukan interaksi tatap muka (Syamsuddin, 2021: 34). Dalam konteks akademik, menulis menjadi aktivitas produktif yang tidak hanya bertujuan untuk mengekspresikan pemikiran, tetapi juga melatih keterampilan berpikir logis dan sistematis (Sukma & Puspita, 2023:22).

Menulis adalah suatu aktivitas yang melibatkan kreativitas serta kemampuan berpikir secara sistematis. Dalam prosesnya, seorang penulis perlu memahami berbagai aspek penting, seperti grafologi, struktur bahasa, dan

pemilihan kosa kata yang sesuai agar tulisannya dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Kemampuan dalam menulis bukanlah sesuatu yang muncul secara instan, tetapi harus dibangun melalui latihan yang berkesinambungan serta pengalaman yang terus diasah. Menulis juga dapat dipandang sebagai suatu keterampilan yang mencerminkan kecakapan seseorang dalam mengorganisasi ide serta menuangkannya dalam bentuk tulisan yang runtut dan menarik. Agar kemampuan ini berkembang dengan optimal, diperlukan latihan yang konsisten serta bimbingan yang tepat dari pihak yang berpengalaman. Selain itu, proses menulis melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan, sehingga memerlukan koordinasi yang baik agar hasil tulisan menjadi efektif dan komunikatif.

2. Tujuan Menulis

Menulis memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan, karena dapat memfasilitasi proses berpikir para pelajar. Selain itu, kegiatan menulis juga dapat membantu individu dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis. Berikut adalah tujuan dari menulis (Sukma & Puspita, 2023:23):

- a. Tujuan penugasan ini sesungguhnya tidak memiliki tujuan yang jelas. Penulis menghasilkan karya ini semata-mata karena adanya tugas yang diberikan, bukan berdasarkan inisiatif pribadi.
- b. Tujuan altruistik dari penulisan ini adalah untuk memberikan kepuasan kepada para pembaca. Penulis berupaya untuk membantu pembaca dalam memahami serta menghargai perasaan dan pemikiran yang terkandung dalam teks.
- c. Tujuan persuasif dari tulisan ini adalah untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran dari gagasan yang disampaikan.

3. Jenis-Jenis Tulisan

Dalam dunia kepenulisan, seiring dengan perkembangannya, muncul berbagai jenis tulisan yang semakin beragam. Jika sebelumnya tulisan umumnya diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu tulisan ilmiah dan non-ilmiah, kini ada satu kategori tambahan yang disebut tulisan semi-ilmiah atau populer. Tulisan semi-ilmiah ini berada di antara tulisan ilmiah yang bersifat formal dan berbasis penelitian serta tulisan non-ilmiah yang lebih bebas dan

bersifat subjektif. Setiap jenis tulisan memiliki karakteristik serta fungsi yang berbeda tergantung pada tujuan dan audiens yang dituju. Penjelasan lebih lanjut mengenai ketiga kategori tulisan ini dapat ditemukan dalam uraian berikut (Helaluddin, 2020:14):

a. Tulisan ilmiah

Dalam menyusun sebuah tulisan, diperlukan kepatuhan terhadap aturan dan sistematika tertentu agar isinya tersusun secara logis dan mudah dipahami. Selain struktur yang harus diperhatikan, pemilihan dan penggunaan bahasa yang sesuai juga menjadi faktor krusial dalam menghasilkan tulisan yang baik. Karya ilmiah sendiri termasuk dalam kategori tulisan akademik yang memiliki karakteristik formal dan berbasis penelitian. Beberapa contoh tulisan ilmiah meliputi makalah, proposal penelitian, skripsi, buku ajar, serta tesis, yang masing-masing memiliki tujuan dan cakupan pembahasannya sendiri.

b. Tulisan nonilmiah

Karya tulis nonilmiah merupakan jenis tulisan yang bersifat lebih bebas dan tidak terikat oleh aturan-aturan baku sebagaimana tulisan ilmiah. Tulisan ini sering kali berbentuk fiksi, rekaan, atau hasil dari kreativitas dan imajinasi penulis. Karena didasarkan pada daya khayal, karya nonilmiah lebih menekankan aspek ekspresi dan kebebasan dalam menyusun alur cerita, tokoh, serta latar yang dibuat sesuai keinginan penulis.

Meskipun demikian, bukan berarti tulisan nonilmiah dibuat secara sembarangan. Justru, seorang penulis karya nonilmiah harus memiliki kepekaan, kreativitas, serta kemampuan dalam membangun narasi yang menarik agar mampu memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi pembaca. Selain itu, meskipun tidak sepenuhnya berbasis fakta, beberapa tulisan nonilmiah juga dapat mengandung unsur realitas yang diolah secara kreatif.

Contoh karya tulis nonilmiah yang sering dijumpai antara lain novel, cerpen, dan puisi. Ketiga bentuk tulisan ini banyak digunakan sebagai

media untuk menyampaikan pesan moral, hiburan, atau bahkan kritik sosial dengan cara yang lebih imajinatif dan tidak terbatas oleh kaidah akademik.

c. Tulisan semi-ilmiah (populer)

Tulisan yang ketiga adalah suatu karya yang menggabungkan karakteristik tulisan ilmiah dengan tulisan nonilmiah. Karya ini disusun untuk memberikan pilihan bacaan yang berbeda bagi para pembaca. Penulis memiliki beberapa pertimbangan dalam menyusun tulisan populer ini, seperti keinginan untuk menyajikan informasi yang lebih mudah dipahami, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembaca. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembaca dapat memperoleh wawasan baru dengan cara yang lebih ringan dan menyenangkan. Salah satu alasan utama adalah sasaran atau objek pembaca yang ingin dijangkau. Dengan demikian, penulis bertujuan untuk mencapai audiens yang lebih luas tanpa terbatas oleh latar belakang pendidikan mereka.

Sebagai ilustrasi, pertimbangkan kasus berikut. Seorang dokter yang juga merupakan pakar dalam bidang kesehatan telah menyelesaikan penelitian mengenai bahaya suatu virus baru. Apabila dokter tersebut menyajikan hasil penelitian dalam bentuk artikel atau tulisan ilmiah dengan menggunakan terminologi yang khas dalam bidang medis, maka ketertarikan pembaca untuk membaca karya tersebut akan terbatas pada kalangan yang memiliki latar belakang serupa. Oleh karena itu, tulisan populer diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Informasi tentang virus dalam bidang medis diperoleh dari hasil penelitian yang merupakan bagian dari kegiatan ilmiah.

Agar lebih menarik bagi masyarakat umum, tulisan ini sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami. Karakteristik utama yang membuat tulisan ini lebih komunikatif adalah penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan langsung ke inti pembahasan. Dengan memilih diksi yang ringan dan tidak terlalu rumit, pembaca dari berbagai latar belakang tetap dapat memahami isi tulisan tanpa kesulitan.

Pendekatan ini juga membantu menyampaikan gagasan secara lebih efektif, sehingga pesan yang ingin disampaikan penulis dapat diterima dengan baik oleh audiens yang lebih luas.

4. Manfaat Menulis

Ada beberapa manfaat yang diperoleh dalam kegiatan menulis, antara lain (Helaluddin, 2020:5):

- a. Dengan semakin sering melakukan kegiatan menulis, penulis akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kemampuan serta potensi diri yang perlu dikembangkan.
- b. Penulis dapat mengembangkan gagasan yang sejalan dengan kemampuan penalarannya.
- c. Penulis dapat memperluas wawasan dan merumuskan fakta-fakta yang saling berkaitan.
- d. Kegiatan menulis akan selalu mendorong munculnya ide-ide baru bagi penulis.
- e. Menulis juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa objektivitas pada diri penulis.
- f. Kegiatan ini dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

F. Teks Ceramah

1. Pengertian Teks Ceramah

Teks ceramah adalah naskah yang memuat informasi atau nasihat yang akan disampaikan di hadapan banyak orang. Umumnya, teks ceramah bertujuan untuk memberikan pencerahan kepada para pendengar (Sutji, 2022: 22).

Teks ceramah biasanya memiliki pesan yang bertujuan untuk memberikan nasihat, petunjuk, atau petunjuk secara lisan. Ceramah bersifat lebih umum, ceramah menyampaikan suatu pengetahuan, informasi, atau isu tertentu yang umum (mencakup semua bidang) dan disampaikan oleh pakar atau orang-orang ahli dalam bidangnya.

Teks ceramah umumnya memuat pesan yang bertujuan untuk memberikan nasihat, petunjuk, atau petuah secara lisan. Pendengar yang menyimak ceramah tersebut dapat berasal dari berbagai lapisan masyarakat. Namun demikian, secara umum, khalayak yang menjadi sasaran teks ceramah cenderung bersifat spesifik, karena biasanya disampaikan dalam konteks komunitas atau kelompok tertentu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penulisan teks ceramah merupakan suatu kemampuan, keterampilan, serta segala upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk menghasilkan karya tulis yang berisi informasi atau nasihat yang akan disampaikan di hadapan audiens yang lebih luas.

2. Tujuan Ceramah

Tujuan ceramah umumnya adalah untuk memberikan informasi, pendidikan, atau pemahaman kepada audiens mengenai suatu topik tertentu. Tujuan ini bisa bersifat:

- a. Memberikan edukasi: Ceramah sering digunakan untuk mengajarkan audiens tentang hal-hal yang belum mereka ketahui atau untuk mengubah pemahaman mereka terhadap sesuatu.
- b. Menyampaikan nilai moral atau agama: Ceramah agama, misalnya, bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang ajaran agama serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Meningkatkan kesadaran sosial: Ceramah juga dapat digunakan untuk menyadarkan audiens tentang isu-isu sosial yang relevan, seperti kesehatan, lingkungan, atau politik.
- d. Mempengaruhi perilaku atau sikap: Dengan memberikan argumen dan bukti yang kuat, ceramah dapat merubah cara pandang atau sikap audiens terhadap suatu masalah

3. Struktur Teks Ceramah

Adapun Struktur Teks Ceramah yakni sebagai berikut (Sutji, 2022:23):

a. Pendahuluan

Bagian ini merupakan pengantar dari teks ceramah. Seperti teks-teks lainnya, terutama teks eksposisi, pembuka mengenalkan isu, masalah, atau

pandangan pembicara terkait topik yang akan dibahas. Bagian pembuka ini juga dapat disebut sebagai tesis.

b. Isi

Bagian ini merupakan rangkaian argumen atau pendapat yang disampaikan oleh pembicara mengenai topik yang diangkat sebagai bahan materi ceramah. Bagian ini berhubungan erat dengan bagian sebelumnya, yaitu tesis. Pada bagian ini, argumen-argumen pembicara diperkuat dengan fakta-fakta yang relevan.

c. Penutup

Bagian ini juga dikenal sebagai penegasan kembali. Di dalamnya terdapat simpulan atau rangkuman yang merupakan hasil penalaran dari pernyataan-pernyataan sebelumnya. Dalam struktur teks ceramah, terdapat unsur-unsur yang menyusun setiap bagiannya. Berikut adalah unsur-unsur yang terdapat dalam teks ceramah..

4. Gaya Bahasa dan Pilihan Kata

Gaya bahasa ceramah mencerminkan cara penyampaian pesan dari pembicara kepada audiens. Gaya bahasa dapat bervariasi tergantung pada audiens dan tujuan ceramah tersebut. Beberapa contoh gaya bahasa dalam ceramah antara lain:

- a. Formal: Digunakan dalam ceramah akademis atau profesional, biasanya mengandung bahasa yang baku dan teknis.
- b. Santai atau informal: Gaya bahasa ini digunakan untuk membuat audiens merasa lebih dekat dan nyaman, misalnya dalam ceramah motivasi atau ceramah umum.
- c. Persuasif: Gaya bahasa yang digunakan untuk meyakinkan audiens agar mengikuti saran atau ajakan pembicara.
- d. Retoris: Digunakan untuk menggugah perasaan audiens, dengan penggunaan pertanyaan retoris atau ungkapan yang kuat untuk memberikan kesan mendalam.

Pilihan kata dalam ceramah juga harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Sederhana dan mudah dimengerti: Agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh semua kalangan audiens.
- b. Berbeda sesuai konteks: Misalnya, ceramah agama menggunakan istilah-istilah keagamaan, sementara ceramah ilmiah menggunakan istilah teknis yang sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.
- c. Penuh makna: Pilihan kata yang dipilih sebaiknya mengandung makna yang dalam, sesuai dengan tujuan ceramah untuk mendalami pemahaman audiens

5. Keterkaitan dan Alur pemikiran

Alur pemikiran dalam ceramah penting untuk menjaga agar penyampaian pesan bisa diterima dengan baik oleh audiens. Sebuah ceramah yang baik memiliki alur pemikiran yang jelas, dimulai dari pendahuluan yang menarik, pengembangan isi yang terstruktur dengan baik, hingga penutupan yang memberikan kesimpulan atau ajakan. Beberapa elemen utama dalam alur ceramah:

- a. Pendahuluan: Biasanya berisi pengenalan topik, tujuan ceramah, dan latar belakang pentingnya topik tersebut. Pendahuluan yang baik akan menarik perhatian audiens dan memotivasi mereka untuk mendengarkan lebih lanjut.
- b. Isi Ceramah: Isi ceramah harus mengandung informasi yang terorganisir dengan baik, dengan pembahasan yang mendalam dan logis. Ini bisa berupa penjabaran konsep, data, atau narasi yang terkait dengan tema ceramah.
- c. Penutupan: Merupakan bagian terakhir yang harus menyimpulkan pembahasan dan memberikan audiens sesuatu yang bisa mereka renungkan atau praktekan dalam kehidupan mereka.

Keterkaitan dalam ceramah mengacu pada cara bagian-bagian dalam ceramah saling terhubung satu sama lain, mulai dari pendahuluan, isi, hingga penutupan. Setiap bagian harus relevan dan mendukung pesan utama ceramah agar audiens tidak merasa kehilangan arah.

6. Cara Menyusun Teks Ceramah

Langkah-langkah penyusunan ceramah dimulai dengan penentuan topik dan tujuan, dilanjutkan dengan penyusunan kerangka ceramah, penyusunan teks ceramah berdasarkan kerangka tersebut dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami, hingga akhirnya dilakukan penyuntingan teks ceramah (Sutji, 2022:24).

a. Penentuan Topik

Beberapa topik yang dapat dijadikan sebagai bahan ceramah meliputi:

1. Pengalaman pribadi,
2. Hobi dan keterampilan,
3. Pengalaman dalam dunia kerja,
4. Materi pelajaran sekolah atau kuliah,
5. Pendapat pribadi,
6. Isu terkini dan pembicaraan publik,
7. Masalah keagamaan,
8. Permasalahan pribadi,
9. Biografi tokoh terkenal, dan
10. Minat khalayak.

b. Merumuskan Tujuan Ceramah

Tujuan ceramah biasanya dirumuskan dalam tiga hal yaitu memberitahukan (informatif), memengaruhi (persuasif), dan menghibur (rekreatif) sebagai berikut (Ria Yusnita, 2020:9):

1. Ceramah informatif bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pendengar. Sebagai contoh, ceramah yang membahas peran para pelajar selama masa perjuangan kemerdekaan serta posisi Indonesia di kancah internasional.
2. Ceramah persuasif memiliki tujuan untuk meyakinkan pendengar agar menerima, menyetujui, atau bahkan mengikuti ajakan yang diajukan oleh pembicara. Salah satu contohnya adalah ceramah mengenai cara-cara hidup sehat serta upaya menjaga kesehatan lingkungan.
3. Ceramah rekreatif ditujukan untuk memberikan hiburan kepada pendengar. Oleh karena itu, ceramah jenis ini sering kali diselingi dengan

humor, anekdot, atau guyonan yang mampu memicu tawa dari para pendengar.

c. Menyusun Kerangka Ceramah

Kerangka ceramah merupakan rencana yang mencakup pokok-pokok materi yang akan disampaikan dalam suatu ceramah. Penyusunan kerangka ceramah memiliki manfaat yang signifikan, antara lain mempermudah penulisan karangan secara sistematis dan teratur, mencegah terjadinya pengulangan dalam pembahasan, serta membantu dalam pengumpulan data dan sumber-sumber yang diperlukan.

Kerangka ceramah yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (Sutji, 2022:25):

1. Ceramah meliputi tiga bagian pokok, yaitu pengantar, isi, dan penutup.
2. Maksud dari ceramah diungkapkan dengan jelas.
3. Setiap bagian dalam kerangka ceramah hanya memiliki satu gagasan.
4. Bagian-bagian dalam kerangka ceramah harus tersusun secara logis.
5. Menyusun Ceramah Berdasarkan Kerangka

Langkah selanjutnya adalah mengembangkan kerangka yang telah disusun menjadi naskah ceramah yang utuh dan komprehensif. Seiring dengan proses tersebut, penting untuk melakukan pemahaman dan penghayatan yang mendalam terhadap bahan-bahan yang telah ada, melalui langkah-langkah sebagai berikut (Sutji, 2022:26):

1. Melakukan kajian kritis terhadap bahan,
2. Menilai kelayakan bahan dalam konteks audiens,
3. Mempertimbangkan bahan yang berpotensi menimbulkan pro dan kontra,
4. Menyusun sistematika penyampaian bahan ceramah, dan
5. Menguasai bahan ceramah berdasarkan pola pemikiran yang logis.

G. Pembelajaran Teks Ceramah di Sekolah

Pembelajaran teks ceramah di SMK/SMAN dapat menjadi bagian penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menyampaikan informasi dengan cara yang efektif, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran teks ceramah dilaksanakan di kelas XI di semester ganjil materi BAB ke 2 dalam pembelajaran kurikulum merdeka. Pembelajaran teks ceramah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK/SMA pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dengan cara yang efektif, terutama dalam menyampaikan informasi, gagasan, atau pendapat di depan umum. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis pada kompetensi, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Adapun tujuan Pembelajaran teks ceramah dalam kurikulum merdeka yakni untuk mengembangkan keterampilan berbicara sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbicara di depan banyak orang serta mengungkapkan ide atau informasi dengan cara yang jelas dan meyakinkan. Meningkatkan Pemahaman terhadap Struktur Teks agar peserta didik memahami struktur teks ceramah yang terdiri dari pendahuluan, isi, dan penutupan, serta bagaimana menyusunnya dengan baik dan sistematis.

Menggunakan bahasa yang tepat dan efektif sehingga peserta didik belajar menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks, termasuk intonasi, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh yang mendukung penyampaian pesan. Peningkatan keterampilan menulis selain keterampilan berbicara, siswa juga belajar menulis teks ceramah yang terstruktur dan bermakna, sehingga mereka dapat menyampaikan pesan secara tertulis maupun lisan. Mengembangkan kreativitas dan kritis agar peserta didik diberi kesempatan untuk memilih tema yang relevan dan menarik, serta dapat mengembangkan ide-ide kreatif yang relevan dengan isu-isu terkini dalam masyarakat.

H. Hasil Penelitian Relevan

Dalam upaya untuk mengeksplorasi dan menganalisis pokok-pokok permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan tema yang sedang diteliti oleh penulis. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Andrean pada tahun 2024 dengan judul “Efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran desain grafis”. Penelitian ini menggunakan desain satu kelas dibagi menjadi dua kelompok diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing siswa berjumlah 11 orang pada tiap kelas.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan Angket hasil belajar siswa yang memiliki nilai tertinggi untuk kelas kontrol 83 dan nilai tertinggi kelas eksperimen 92. Dan didapat nilai dari t hitung $< t$ tabel yakni $7,622 > 2,306$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Bintang Langkat (Andrean, 2024:7).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andrean menggunakan instrumen angket hasil belajar siswa yang memiliki nilai tertinggi untuk kelas kontrol 83 dan nilai tertinggi kelas eksperimen 92. Sedangkan peneliti menggunakan eksperimen one grup pretest posttest. Persamaan penelitian ini dengan sebelumnya yakni menggunakan *project based learning*.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ryand January pada tahun 2024 dengan judul “efektivitas kombinasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan penggunaan *platform Youtube* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di Kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 4 Makassar”.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain siklus yang terdiri dari 4 tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, 3 dari 8 indikator terlaksana dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 64,86% siswa yang menguasai materi pelajaran dan mendapatkan nilai diatas KKM. Selanjutnya pada siklus II, 6 dari 8 indikator terlaksana dengan kualifikasi Sangat Baik (SB) dan 2 indikator dengan kualifikasi Baik (B). Hasil tes menunjukkan bahwa 84,21% dari 35 peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran berhasil mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pemanfaatan kombinasi PjBL dan platform YouTube terbukti meningkatkan efektivitas mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan (January, 2024:86).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Ryand January menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan peneliti menggunakan eksperimen *one grup pretest posttest*. Persamaan penelitian ini dengan sebelumnya yakni menggunakan *project based learning* sebagai model pembelajaran.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Halwati Najwa pada tahun 2024 dengan judul “Efektivitas penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan perangkat lunak *Sketchup* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak interior bangunan (APLIP)”.

Penelitian ini mengadopsi tinjauan literatur dari artikel-artikel yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024, dengan menganalisis sepuluh dari empat puluh artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Project-Based Learning* menggunakan software *Sketchup* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara signifikan. Namun, beberapa kendala yang diidentifikasi antara lain keterbatasan akses terhadap teknologi, kurangnya pelatihan bagi para guru, dan adanya resistensi terhadap perubahan metode

pembelajaran (Najwa, 2024:256).(Najwa, 2024:256).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Halwati Najwa menggunakan Penelitian ini menggunakan tinjauan literatur. Sedangkan peneliti menggunakan eksperimen *one grup pretest posttest*. Persamaan penelitian ini dengan sebelumnya yakni menggunakan *project based learning* sebagai model pembelajaran.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani pada tahun 2022 dengan judul “Efektivitas pembelajaran daring menggunakan model project based learning terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran teknologi layanan jaringan SMKN 7 Majene”.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen yang mengadopsi desain Pre-test Post-test Control Group Design. Sampel yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 57 siswa, yaitu 27 siswa dari kelas XI. TKJ 1 dan 30 siswa dari kelas XI. TKJ 2, yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes, dokumentasi, dan angket. Uji persyaratan dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis dilaksanakan dengan menerapkan uji-t serta uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar daring yang menggunakan model project-based learning. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata hasil belajar post-test pada kelas eksperimen yang mencapai 74,13, sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,9. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih besar dibandingkan dengan ttabel ($4,214 > 2,093$). Hasil perhitungan n-gain pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,45, yang berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh n-gain sebesar 0,28, yang tergolong dalam kategori rendah (Fitriani, 2022:48).

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriani terletak pada metode yang digunakan; penelitian ini menggunakan desain Pre-test Post-test Control Group, sedangkan penelitian oleh Fitriani menerapkan eksperimen one group pretest posttest. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menerapkan model pembelajaran project-based learning.

.