

# Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Ritmik Berbasis 3N Ki Hadjar Dewantara

Faisal Permana

Universitas Swadaya Gunung Jati

---

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12, 2023

Revised Jun 20, 2023

Accepted Juli 29, 2023

---

### Kata Kunci:

Youtube

Motivasi

Ritmik

*Rhythmsyllabl*

*Assessment for learning*

Keterampilan abad 21

---

### Keywords:

Youtube

Motivation

Rhythmic

*Rhythmsyllabl*

*Assessment for learning*

21<sup>st</sup> Century Skills

---

## ABSTRAK

Perkembangan zaman kini sudah semakin pesat. Kemajuan dunia teknologi informasi dan multimedia saat ini memungkinkan kita untuk melakukan semua hal tanpa keterbatasan, karena kita dapat mengakses segalanya melalui media *online* yang terintegrasi hampir dalam seluruh media yang berada di sekitar kita. Penggunaan IT khususnya *youtube* menjadi favorit kalangan millennial. Karena bukan hanya kontennya yang asik dan beragam, tapi juga segala video yang kita inginkan bisa didapatkan dengan mudah. Dikhawatirkan generasi penerus bangsa menjadi hilang kendali dan menyalahgunakannya. Oleh karena itu sekolah perlu mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari keterampilan abad 21. Tulisan ini merupakan refleksi peneliti dan siswa terhadap proses pembelajaran ritmik yang mengintegrasikan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara, *rhythm syllable*, *assessment for learning* dan pemanfaatan *youtube*. Melalui *classroom research* dikaji kontribusi pembelajaran ini terhadap pengembangan keterampilan abad 21. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan analisis hasil refleksi guru maupun siswa. Hasil penelitian menunjukkan siswa lebih termotivasi, menguasai materi pelajaran dengan baik, mampu berkolaborasi, berkreasi, dan mengkomunikasikan hasil belajarnya melalui *youtube*.

---

## ABSTRACT

Today's developments are increasingly rapid. The current advances in the world of information technology and multimedia allow us to do everything without limitations, because we can access everything through online media which is integrated into almost all the media around us. The use of IT, especially YouTube, is a favorite among millennials. Because not only is the content fun and varied, but also all the videos we want can be obtained easily. It is feared that the nation's future generations will lose control and misuse it. Therefore, schools need to develop the ability to utilize technology as part of 21st century skills. This article is a reflection of researchers and students on the rhythmic learning process which integrates Ki Hadjar Dewantara's 3N concept, *rhythm syllable*, *assessment for learning* and the use of YouTube. Through classroom research, the contribution of this learning to the development of 21st century skills is studied. Data collection is carried out through observation, interviews and analysis of teacher and student reflection results. The research results show that students are more motivated, master the subject matter well, are able to collaborate, be creative, and communicate their learning results via YouTube.

---

### Corresponding Author:

Faisal Permana,

Program Studi PGSD, Universitas Swadaya Gunung Jati,

Jl. Perjuangan, Cirebon, Indonesia.

Email: [faisal.rahmat@ugj.ac.id](mailto:faisal.rahmat@ugj.ac.id)

---

### How to Cite:

Permana, F. (2023). Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Ritmik Berbasis 3N Ki Hadjar Dewantara. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(3), 355-366.

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu teknologi di zaman ini semakin berkembang pesat dan cepat. Hampir semua kalangan bisa merasakan dampak dari kemajuan teknologi. Dari mulai anak – anak sampai dewasa semua sudah bisa merasakan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Pada umumnya teknologi diciptakan untuk membantu memudahkan kegiatan kita sehari – hari. Namun dengan segala kemudahan yang disajikan oleh teknologi, membuat sebagian orang menjadi terlena dan cenderung lebih malas dari sebelumnya. Penggunaan teknologi ini dimanfaatkan dengan berbagai kepentingan, mulai dari pembelajaran, pekerjaan, usaha, bahkan sampai kejahatan (*cyber crime*). Sehingga pada tanggal 21 April 2008 pemerintah telah mengesahkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik.

Dewasa ini, generasi *millennials* menjadi topik yang cukup hangat dikalangan masyarakat, mulai dari segi pendidikan, teknologi maupun moral dan budaya. *Millennials* atau kadang juga disebut dengan generasi Y adalah sekelompok orang yang lahir setelah Generasi X, yaitu orang yang lahir pada kisaran tahun 1980-2000an. Maka ini berarti millennials adalah generasi muda yang berumur 17- 37 pada tahun ini. Millennials sendiri dianggap spesial karena generasi ini sangat berbeda dengan generasi sebelumnya, apalagi dalam hal yang berkaitan dengan teknologi.

William Strauss dan Neil Howe secara luas dianggap sebagai pencetus penamaan Milenial. Mereka menciptakan istilah ini pada tahun 1987, di saat anak-anak yang lahir di tahun 1982 masuk pra-sekolah, dan saat itu media mulai menyebut sebagai kelompok yang terhubung ke milenium baru di saat lulus SMA di tahun - tahun 2000. Mereka menulis tentang kelompok ini dalam buku-buku mereka *Generations: The History of America's Future Generations, 1584 to 2069* (1991) dan *Millennials Rising: The Next Great Generation* (2000).

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu teknologi, harusnya bisa dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam bidang pendidikan. Peran sekolah sangat penting untuk bisa megembangkan keterampilan siswa di abad 21 dengan baik dan bijak. Jangan sampai siswa menyalahgunakannya dan malah menjadi dampak yang buruk bagi semuanya. Oleh karena itu sekolah perlu mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari keterampilan abad 21.

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Dikatakan abad ke-21 adalah abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan

hasil kerja manusia. Dengan sendirinya abad ke-21 meminta sumberdaya manusia yang berkualitas, yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga membuahkan hasil unggulan. Tuntutan-tuntutan yang serba baru tersebut meminta berbagai terobosan dalam berfikir, penyusunan konsep, dan tindakan-tindakan. Dengan kata lain diperlukan suatu paradigma baru dalam menghadapi tantangan-tantangan yang baru, demikian kata filsuf Khun.

Menurut filsuf Khun apabila tantangan-tantangan baru tersebut dihadapi dengan menggunakan paradigm lama, maka segala usaha akan menemui kegagalan. Tantangan yang baru menuntut proses terobosan pemikiran (*breakthrough thinking process*) apabila yang diinginkan adalah *output* yang bermutu yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia yang serba terbuka (Yunus & Mitrohardjono, 2020).

Sebagian siswa pada umumnya sulit memahami tentang teori musik dasar seperti membaca notasi balok. Bukan hanya karena tidak bisa, namun kurangnya semangat dan cenderung tidak ingin berusaha memahaminya. Padahal apabila kita bisa memahami cara membaca notasi balok dan ritmik dasarnya dengan baik dan benar, itu akan memudahkan kita dalam bermain musik, khususnya apabila bermain bersama (*Ansamble*).

Agar siswa menjadi semangat dalam belajar musik khususnya ritmik dasar, maka dari itu penulis menggunakan metode pembelajaran *Rhythm Syllable* dari Zoltan Kodaly, sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menarik dan interaktif dan merangsang siswa untuk lebih kreatif dalam belajar musik.

Kemajuan teknologi saat ini, telah menemukan salah satu media social seperti YouTube. YouTube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat, dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Aqila & Ardina, 2021).

YouTube sebagai media penunjang yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan video interaktif seperti YouTube ke dalam proses pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dan penguasaan ketrampilan peserta didik (Tumaloto & Adiko, 2020). YouTube dapat menjadi alat bantu peserta didik dalam memahami materi – materi yang bersifat abstrak untuk mempermudah pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran.

Ajaran Ki Hadjar Dewantara yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran menggunakan media YouTube adalah prinsip 3N yakni Niteni, Niroke, Nambahi (Wigati et al., 2018). Niteni berarti mengamati, semacam observasi. Niroke itu menirukan, terutama praktik – praktik yang terbaik. Nambahi itu menambahkan, sehingga produk atau jasa yang kita hasilkan lebih

baik dari pada yang sebelumnya (Helmi et al., 2021). Niteni – Niroke – Nambahi adalah sebuah revolusi dari pemikiran Ki Hadjar Dewantara, dalam konteks pembelajaran, dimana Tamansiswa adalah laboratorium kreatif beliau. Dalam mengimplementasikan konsep Niteni – Niroke – Nambahi, bukanlah perkara mudah, dikarenakan tahapannya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, ini adalah metode sistemik, berseri dan bertahap. Tiap tahapnya tidak boleh saling mendahului supaya menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang utuh (Sumiati et al., 2019).

Tulisan ini merupakan refleksi penulis dan siswa terhadap proses pembelajaran ritmik yang mengintegrasikan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara, yakni Niteni, Niroke, Nambahi. Berdasarkan hal tersebut, artikel ini sebagai ide gagasan penulis yang bertujuan untuk mengungkapkan implikasi dari pengembangan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran ritmik berbasis 3N Ki Hadjar Dewantara.

Keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (keterampilan hidup dan berkarir) meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan mengatur diri sendiri, interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas dan kepemimpinan dan tanggungjawab. (2) *learning and innovation skills*, (keterampilan belajar dan berinovasi) meliputi berpikir kritis dan mengatasi masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi. (3) *Information media and technology skills*, (keterampilan teknologi dan media informasi) meliputi literasi informasi, literasi media dan literasi ICT/*Information and Communication Technology literacy*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Ningsih, 2019).

Saat ini, pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway* (Pratiwi, 2018). Gaya kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Bahan pembelajaran harus memberikan desain yang lebih otentik untuk melalui tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran. Pemecahan masalah mengarah ke pertanyaan dan mencari jawaban oleh peserta didik yang kemudian dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia (Fernandes, 2019).

Perubahan yang terjadi pada abad ke-21 menurut Trilling and Fadel dalam Sadat (2018) adalah: (a) dunia yang kecil, karena dihubungkan oleh teknologi dan transportasi; (b) pertumbuhan yang cepat untuk layanan teknologi dan media informasi; (c) pertumbuhan ekonomi global yang mempengaruhi perubahan pekerjaan dan pendapatan; (d) menekankan pada pengelolaan sumberdaya: air, makanan dan energi; (e) kerjasama dalam penanganan pengelolaan lingkungan; (f) peningkatan keamanan terhadap privasi, keamanan dan teroris; dan (g) kebutuhan ekonomi untuk berkompetisi pada persaingan global.

Youtube adalah sebuah situs web berupa layanan video sharing populer yang memungkinkan penggunaannya memuat, menonton dan berbagai klip video secara gratis (Fauzi, 2020). Salah satu kegunaan youtube yaitu untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Tujuan pembelajaran youtube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline (Lasabuda, 2017).

Budiman & Al-Ahyar (2022) berpendapat bahwa keunggulan youtube sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Potensial yaitu youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap pendidikan.
- b. Praktis yaitu youtube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- c. *Informative* yaitu youtube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- d. Interaktif yaitu youtube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan Tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- e. *Shearable* yaitu youtube memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring social seperti facebook, twitter dan juga blog/website.
- f. Ekonomis yaitu youtube gratis untuk semua kalangan.

Konsep 3N Ki Hadjar Dewantara, yakni Niteni, Niroke, Nambahi. Niteni berarti mengamati, semacam observasi. Niroke itu menirukan, terutama praktik – praktik yang terbaik. Nambahi itu menambahkan, sehingga produk atau jasa yang kita hasilkan lebih baik dari pada yang sebelumnya (Helmi et al., 2021). Niteni – Niroke – Nambahi adalah sebuah revolusi dari pemikiran Ki Hadjar Dewantara, dalam konteks pembelajaran, dimana Taman siswa adalah laboratorium kreatif beliau.

Dalam mengimplementasikan konsep Niteni – Niroke – Nambahi, bukanlah perkara mudah, dikarenakan tahapannya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, ini adalah metode sistemik, berseri dan bertahap. Tiap tahapannya tidak boleh saling mendahului supaya menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang utuh (Sumiati et al., 2019).

Niteni adalah proses kognitif/pikiran manusia, berasal dari kata “titen”, yang menunjukkan pada kemampuan untuk secara cermat mengenali, dan menangkap makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu objek amatan, dengan cara memperhatikan, membanding - bandingkan, mengamati secara seksama, jeli dan mendalam serta melibatkan seluruh indra (Lestari & Kusmanto, 2018).

Wigati, et al. (2018) menjelaskan bahwa nirokké adalah aktivitas menirukan dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dalam bentuk contoh atau teladan yang baik. Perilaku meniru ini tidak salah, meniru diartikan sebagai menduplikasi diri terhadap desainer, atau perupa yang hendak dicontoh metodenya, semangatnya, bagaimana mengolah permasalahan menjadi karya yang baik, yang mudah dicerna dan dipahami. Tapi, tegasnya ini bukan sebuah pembiaran dalam praktik plagiarisme, ini adalah proses belajar. Nambahi merupakan tujuan mulia yaitu untuk membuat rancangan yang lebih baik, menyempurnakan sehingga menjadikan pengalaman estetis dengan perujudan suatu temuan, atau kemungkinan – kemungkinan atau sebuah makna kebaruan.

### **Metode**

Dalam pembelajaran ritmik, penulis menggunakan metode Kodaly untuk memudahkan siswa memahami materi dengan cepat dan menyenangkan. Metode Kodaly atau yang biasa disebut sebagai konsep Kodaly adalah pendekatan untuk pendidikan musik yang dikembangkan di Hungaria pada pertengahan abad ke-20 oleh Zoltán Kodály. Filosofinya tentang pendidikan berfungsi sebagai inspirasi untuk metode, yang kemudian dikembangkan selama beberapa tahun oleh rekan-rekannya. Pada tahun 2016, metode ini ditulis sebagai Warisan Budaya bukan benda UNESCO.

Ajaran Ki Hadjar Dewantara yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran menggunakan media YouTube adalah prinsip 3N yakni Niteni, Niroke, Nambahi (Wigati et al., 2018). Niteni berarti mengamati, semacam observasi. Niroke itu menirukan, terutama praktik – praktik yang terbaik. Nambahi itu menambahkan, sehingga produk atau jasa yang kita hasilkan lebih baik dari pada yang sebelumnya (Helmi et al., 2021). Niteni – Niroke – Nambahi adalah sebuah revolusi dari pemikiran Ki Hadjar Dewantara, dalam konteks pembelajaran, dimana Tamansiswa adalah laboratorium kreatif beliau. Dalam mengimplementasikan konsep Niteni – Niroke – Nambahi, bukanlah perkara

mudah, dikarenakan tahapannya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, ini adalah metode sistemik, berseri dan bertahap. Tiap tahapannya tidak boleh saling mendahului supaya menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang utuh (Sumiati et al., 2019).

### Hasil dan Pembahasan

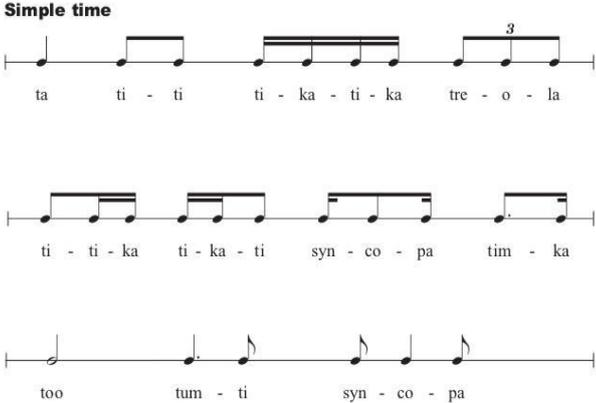
Kemajuan dunia teknologi informasi dan multimedia saat ini memungkinkan kita untuk melakukan semua hal tanpa keterbatasan, karena kita dapat mengakses segalanya melalui media *online* yang terintegrasi hampir dalam seluruh media yang berada di sekitar kita. Penggunaan teknologi ini dimanfaatkan dengan berbagai kepentingan, mulai dari pekerjaan, pembelajaran, usaha, sampai kejahatan (*cyber crime*). Sehingga munculah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik yang telah disahkan dan diundangkan pada tanggal 21 April 2008.

Tahapan pembelajarannya mengintegrasikan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara, yakni Niteni, Niroke, Nambahi. Dalam proses pembelajaran ritmiknya, penulis menggunakan metode Zoldan Kodaly tentang *Rhythm Syllable*.

Pada tahapan yang pertama guru memberikan materi tentang ritmik menggunakan metode kodaly dengan menyaksikan terlebih dahulu video tentang *Rhythm Syllable*. Metode Kodály menggabungkan suku kata irama yang mirip dengan yang dibuat oleh teoritikus Perancis abad 19 Emile-Joseph Chêvé. Dalam sistem ini, nilai not diberikan suku kata khusus yang mengekspresikan durasinya. Misalnya, not seperempat yang diekspresikan oleh suku kata ta sementara pasangan not kedelapan diekspresikan menggunakan suku kata ti-ti. Nilai not yang lebih besar diekspresikan dengan memperluas ta menjadi ta-a atau "ta-o" (*Half Not*), ta-aa atau "ta-oo" (*Dotted Half Not*), dan ta-aaa atau "ta-ooo" (*Whole Not*).

### Rhythm Syllable Guide

**Simple time**



ta ti - ti ti - ka - ti - ka tre - o - la

ti - ti - ka ti - ka - ti syn - co - pa tim - ka

too tum - ti syn - co - pa

Gambar 1. Rhythm Sillable

Agar siswa lebih mudah memahami metode kodaly tersebut, guru menggunakan nama – nama makanan dan minuman yang biasa dijumpai oleh siswa. Seperti untuk not 1/16 menggunakan kata “na-si-go-reng” , not 1/8 menggunakan “ba-so”, not 1/4 menggunakan “mie” dll.

Dengan menggunakan nama – nama makanan sebagai kata utamanya, diharapkan membantu siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam mempelajari ritmik dasar musik. Tahapan ini merupakan tahapan pertama yang dijelaskan oleh Ki Hadjar Dewantara yaitu Niteni.



mie mie ba so mie na si go reng ba so mie mie

es teh so ba na si reng mie ba so mie

Gambar 2. Notasi Ritmik 1/16, 1/8 dan 1/4

Setelah guru memberikan materi tentang ritmik kepada siswa, selanjutnya siswa mempraktekannya dengan mencoba menirukan langkah – langkah yang telah diajarkan oleh guru. Tahapan ini disebut niroke atau menirukan. Dibawah ini contoh notasi ritmik yang guru contohkan dan ditiru oleh siswa.

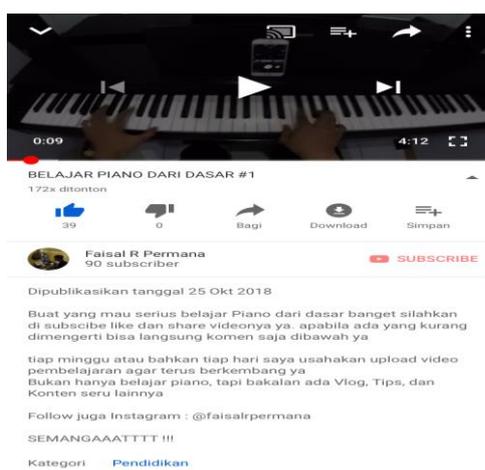


Guru memberikan pengarahan kepada siswa cara membuat video yang asik, menarik, dan bisa bermanfaat bagi semua yang menonton dengan melihat video referensi sebelumnya. Selanjutnya siswa mengunggah video tersebut ke akun youtube yang telah dibuat sebelumnya oleh kelompok masing – masing.

Pada tahapan ini guru memperhatikan dan menilai perkembangan siswa. Guru menggunakan *Assessment for Learning* dalam proses pembelajarannya. *Assessment for Learning* bisa dilihat guru dari jumlah *like* dan komentar yang didapat oleh setiap kelompok.

Dari pembahasan diatas kerangka berfikirnya yaitu Perkembangan teknologi sangat berpengaruh dengan perkembangan pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah YouTube.

Media pembelajaran berbasis YouTube adalah salah satu alternative pembelajaran yang dirancang dan dibuat untuk keperluan dalam pembelajaran ritmik.

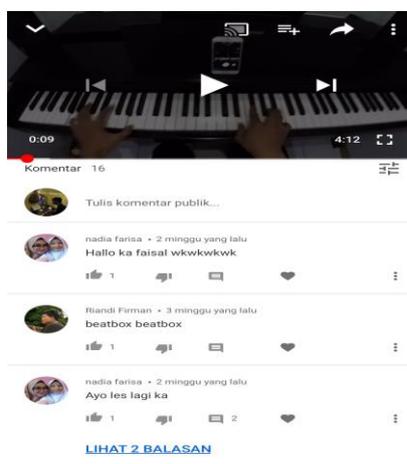


Gambar 5 Fitur Like di Youtube

Gambar diatas adalah salah satu contoh menu yang ada di *youtube*. Disana terdapat pilihan untuk menyukai atau tidak menyukai video yang diunggah. Bukan hanya itu, video tersebut bisa di bagikan langsung ke sosial media lainnya seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, dan lainnya. Semakin banyak yang menonton dan menyukai video tersebut, maka itu akan menjadi motivasi bagi siswa untuk terus membuat video selanjutnya.

Di *youtube* juga terdapat menu *subscribe* atau yang bisa disebut pengikut. Semakin banyak orang mengikuti *channel youtube* kita, maka akan semakin banyak penonton yang melihat video kita.

Bukan hanya itu saja, namun terdapat kolom komentar seperti gambar dibawah ini :



Gambar 6 Fitur Komentar di Youtube

Di kolom komentar, penonton bisa memberikan komentarnya baik positif maupun negatif. Maka dari itu guru harus bisa mengarahkan siswa agar selalu bisa mengapresiasi karya seseorang. Jangan sampai mereka memberikan komentar negatif yang bisa menjatuhkan semangat seseorang. Pemilik *chanel* tersebut bisa membalas komentar tersebut dan bisa menyukainya.

Semakin banyak komentar positif yang diterima, maka itu akan membuat siswa semakin semangat dalam berkarya, dan memotivasi untuk terus belajar. Dengan adanya menu komentar di video juga membuat siswa menjadi tau apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

### Simpulan

Dari pembahasan diatas, Untuk mengembangkan keterampilan di abad 21 menggunakan pembelajaran ritmik berbasis 3N Ki Hadjar Dewantara, penggunaan youtube sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih aktif, kreatif dan memotivasi untuk terus belajar dan berkarya. Dengan diberikannya pemahaman tentang pemanfaatan teknologi di abad 21 salah satunya youtube membuat siswa menjadi lebih bijaksana dalam menggunakan teknologi, memanfaatkan dengan baik teknologi yang semakin canggih, dan menjadi lebih semangat dalam belajar.

### Daftar Pustaka

- Aqila, F., & Ardina, M. (2021). YouTube Approach Sebagai Media Pembelajaran Komunikasi Digital Preschool di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Audiens*, 2(2). <https://doi.org/10.18196/jas.v2i2.11863>
- Budiman, A., & Al-Ahyar, Moh. (2022). Penggunaan Media Youtube dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Maharah Al-Kalam Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).

- Fauzi, W. N. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Online masa Pandemi Covid-19 di SDIT Luqman Al-Hakim Sleman. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v14i2.2885>
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- Helmi, D. A., Pritasari, O., & Kusianti, N. (2021). Penerapan Strategi Pemasaran Pameran Exhibition “Traditional Wedding Royal Plaza Surabaya” Di Era Pandemi Covid 19. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 10(2).
- Lasabuda, N. E. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA (SUATU PENELITIAN DI SMK KESEHATAN BAKTI NUSANTARA GORONTALO). *Jurnal Riset Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, 2(2).
- Lestari, N. D., & Kusmanto, B. (2018). PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DENGAN MODEL NITENI, NIROKKE, NAMBAHI KELAS X SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/v6i1.2044>
- Ningsih, I. H. (2019). PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN MENGHADAI ABAD 21. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um007v3i12019p038>
- Pratiwi, A. A. (2018). Mengembangkan Skill Pembelajaran Dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 1(1).
- Sadat, F. A. (2018). Paradigma Pendidikan Islam Abad 21. *Tsaqafatuna: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1).
- Sumiati, S., Arcana, I. N., & Taufiq, I. (2019). Modul Geometri Kubus dan Balok pada Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Ajaran Ki Hadjar Dewantara. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(3). <https://doi.org/10.30738/union.v7i3.5200>
- Tumaloto, E. H., & Adiko, F. (2020). DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING MEDIA USING CCY (CHANNEL AND YOUTUBE CONTENT). *Jambura Journal of Sports Coaching*, 2(2). <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i2.7086>
- Wigati, S., Rahmawati, D. S., & Widodo, S. A. (2018). Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Kihadjar Dewantara Untuk Materi Integral Di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*.
- Yunus, M., & Mitrohardjono, M. (2020). Pengembangan Tehnologi Di Era Industri 4.0 Dalam Pengelolaan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam, Vol 3*(No. 2).