

Interaksi Digital Anak di Youtube dan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Catur: Perspektif *Uses and Gratifications*

Aay Aisyah Anisa¹, Amri Dunan²

^{1,2}Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma Jakarta, Indonesia

E-mail: aayaisyah5@gmail.com¹, amridunan007@gmail.com²

Article History:

Received: 14 Juli 2026

Revised: 28 Agustus 2026

Accepted: 04 September 2026

Keywords: *Interaksi Digital, Youtube, Pembelajaran Catur, Kebutuhan Belajar Anak, Uses and Gratifications.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana anak-anak memaknai interaksi digital mereka di platform YouTube dalam konteks pembelajaran catur serta bagaimana konten yang mereka akses memenuhi kebutuhan belajar dari perspektif *Uses and Gratifications*. Penelitian ini berada dalam paradigma konstruktivisme, yang melihat anak-anak sebagai subjek aktif dalam membangun makna dan pengalaman belajar melalui media digital. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, metode yang digunakan adalah wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap lima narasumber anak usia 9–13 tahun yang secara aktif mengakses dan mempelajari catur melalui YouTube. Narasumber berasal dari berbagai daerah, seperti Daerah Istimewa Yogyakarta, Bogor, Madiun dan Jakarta, dan dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi anak dalam mengakses konten catur di YouTube meliputi pemenuhan kebutuhan: Kognitif – seperti memahami strategi pembukaan seperti Italian Game dan Queen's Gambit, belajar taktik seperti fork, pin, dan skewer, serta mengenal kombinasi skakmat, Afektif – anak merasa senang, termotivasi, dan mendapatkan hiburan dari video tutorial atau pertandingan catur dengan animasi dan narasi yang menarik., Sosial – anak merasa bangga ketika bisa membagikan pemahaman baru kepada teman-teman sekolah atau bergabung dalam komunitas digital catur pemula, Kompetitif – YouTube menjadi sumber utama mereka untuk belajar sebelum mengikuti pertandingan online dan offline. Penelitian juga menemukan beberapa tantangan, antara lain kurasi konten yang tidak terstandarisasi, gangguan algoritma YouTube yang merekomendasikan konten di luar tujuan belajar, serta pola komunikasi negatif dalam komentar atau live chat seperti saling mencela yang dapat mengurangi kenyamanan anak dalam proses belajar. Dengan demikian, YouTube

berpotensi menjadi sarana pembelajaran catur yang efektif apabila digunakan secara sadar, disertai pendampingan, serta pemilihan konten yang relevan dan berkualitas.

PENDAHULUAN

YouTube telah menjadi platform digital yang banyak digunakan oleh anak-anak untuk belajar, termasuk dalam konteks pembelajaran catur. Catur, sebagai permainan yang melatih keterampilan kognitif dan strategis, semakin populer di kalangan anak-anak. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana interaksi anak dengan konten catur di YouTube dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menggunakan perspektif Uses and Gratifications untuk memahami motivasi dan kepuasan anak dalam mengonsumsi konten catur di YouTube.

Catur diakui sebagai permainan yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, strategis, dan sosial anak. Bermain catur secara rutin meningkatkan kemampuan matematika, membaca, berpikir logis, memori, konsentrasi, dan pemecahan masalah (Aciego, García, & Betancort, 2012). Dari sisi strategis, catur melatih perencanaan dan pengambilan keputusan (Gobet & Campitelli, 2002), sedangkan dari sisi sosial mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi (Ferguson, 1995).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Banyak guru belum memanfaatkan media secara optimal karena keterbatasan waktu, kemampuan teknologi, maupun kebiasaan menggunakan metode ceramah (Anggreini & Narimo, 2023; Parwati et al., 2023; Tafonao, 2018). Padahal, catur telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar, kreativitas, empati, kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta pembelajaran yang berpusat pada siswa (Hurriyati, 2020; Setiawan & Pratama, 2021; Rosyada & Haqiqi, 2022). Namun, pengembangan catur sebagai media pembelajaran yang komprehensif masih terbatas.

Perkembangan teknologi digital mendorong pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran catur. Video yang dilengkapi animasi, suara, dan instruksi pembelajaran membantu memvisualisasikan konsep, meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan siswa (Mulyaningsih, 2021; Swandi et al., 2022). Di berbagai lembaga pendidikan catur, YouTube dimanfaatkan sebagai sarana belajar, diskusi, dan analisis permainan sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Penelitian ini menggunakan Uses and Gratifications Theory, yang memandang pengguna sebagai pihak yang aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial (Katz, Blumer, & Gurevitch, 1974; Tartsea-Anshase et al., 2023). Dalam pembelajaran catur, YouTube memenuhi kebutuhan belajar melalui penyediaan strategi permainan, analisis pertandingan, serta interaksi komunitas daring. Kepuasan belajar meningkat ketika pengguna tidak hanya menonton, tetapi juga berdiskusi dan berinteraksi secara aktif (Tartsea-Anshase et al., 2023; Kurniawati & Utama, 2022). Pembelajaran catur juga dianjurkan dilakukan secara bertahap dengan menumbuhkan sportivitas dan saling menghargai (Setiawan & Pratama, 2021; Rosyada & Haqiqi, 2022).

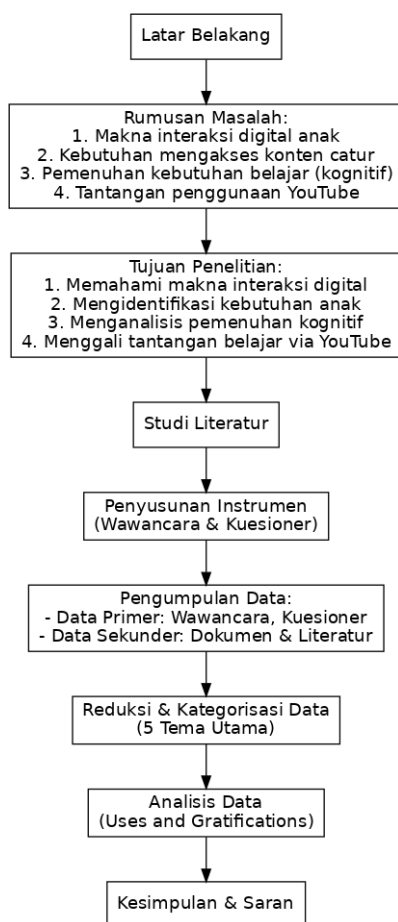
Meskipun demikian, masih terdapat kendala dalam pembelajaran catur melalui YouTube, seperti perbedaan tingkat kemampuan peserta yang memengaruhi pemahaman materi serta munculnya perilaku negatif dalam interaksi digital, seperti saling mengejek, yang dapat mengganggu kenyamanan belajar (Kurniawati & Utama, 2022; Syahputra et al., 2019). Selain itu,

YouTube memiliki manfaat sebagai sarana belajar dan kreativitas, tetapi juga berpotensi disalahgunakan apabila tidak digunakan secara bijak (Pazdor et al., 2023; Syahputra et al., 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran catur menjadi penting untuk memahami bagaimana anak memenuhi kebutuhan belajarnya melalui media digital. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis media digital yang lebih efektif. Pemilihan catur didasarkan pada kemampuannya dalam mengembangkan berpikir logis, strategi, pengambilan keputusan, disiplin, kesabaran, dan sportivitas, sementara YouTube menjadi media potensial untuk mendukung pembelajaran tersebut melalui penyajian materi yang visual, interaktif, dan mudah diakses.

METODE PENELITIAN

Diagram Alur Penelitian



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam pengalaman, makna, dan sudut pandang anak dalam memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran catur. Penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena secara holistik melalui deskripsi perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek (Moleong, 2017), serta menekankan makna dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2019).

Pendekatan ini dipilih untuk menggali motivasi, kebutuhan, kepuasan, dan tantangan anak dalam pembelajaran catur melalui YouTube.

Jenis Penelitian Kualitatif yang Digunakan (Fenomenologi)

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yang berfokus pada pengalaman hidup (*lived experience*) dan makna yang diberikan individu terhadap suatu fenomena. Menurut Creswell (2015), fenomenologi bertujuan mendeskripsikan makna pengalaman individu terhadap suatu konsep atau fenomena. Pendekatan ini digunakan untuk memahami pengalaman anak saat belajar catur melalui YouTube, mulai dari menonton, memahami materi, berinteraksi, hingga merasakan kepuasan maupun hambatan.

Penerapan Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian

Penerapan fenomenologi dilakukan dengan menggali pengalaman langsung anak sebagai informan melalui:

1. Menggali pengalaman menggunakan YouTube untuk belajar catur.
2. Memahami makna interaksi digital, seperti menonton, mengulang video, mengikuti instruksi, dan menganalisis permainan.
3. Mengidentifikasi kebutuhan dan kepuasan belajar, baik kognitif, hiburan, maupun interaksi sosial.
4. Mengeksplorasi hambatan, seperti kesulitan memahami istilah teknis, perbedaan kemampuan, dan interaksi sosial negatif.

Pendekatan ini memberikan gambaran utuh mengenai pengalaman dan makna pembelajaran catur melalui YouTube.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan secara hybrid melalui wawancara mendalam dan observasi, yaitu secara daring menggunakan Zoom serta secara langsung di Sekolah Catur Utut Adianto, Kelapa Gading, Jakarta. Wawancara daring ditujukan bagi partisipan di luar Jabodetabek atau yang memiliki keterbatasan mobilitas, sedangkan wawancara langsung dilakukan kepada murid Sekolah Catur Utut Adianto. Lokasi dipilih berdasarkan keterlibatan aktif partisipan dalam pembelajaran catur, dengan penyesuaian jadwal dan metode wawancara untuk memperoleh data yang kaya mengenai pengalaman, motivasi, dan interaksi mereka.

Metode Pengolahan dan Analisis Data

Data hasil wawancara dan observasi diolah secara sistematis untuk menemukan pola dan menyusun kesimpulan yang mudah dipahami.

Data Analisis

Analisis data menggunakan Analisis Tematik dengan tahapan:

1. Familiarisasi data, melalui pembacaan transkrip wawancara dan catatan observasi.
2. Pengkodean awal, untuk mengidentifikasi tema seperti motivasi, kepuasan belajar, dan tantangan.
3. Pengembangan tema, dengan menyusun tema utama dari hasil pengkodean.
4. Penelaahan tema, melalui revisi dan validasi tema sesuai fokus penelitian.
5. Pelaporan, dengan menyusun narasi berdasarkan tema yang terbentuk untuk menjawab pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-Anak Memaknai Interaksi Digital Mereka di Youtube dalam Konteks Pembelajaran Catur

YouTube menjadi salah satu platform yang paling dekat dengan kehidupan anak-anak di era digital ini. Tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, YouTube juga dimanfaatkan sebagai ruang belajar nonformal, termasuk dalam konteks pembelajaran catur. Anak-anak yang tertarik pada permainan catur memanfaatkan YouTube sebagai sarana eksplorasi mandiri untuk memahami teknik dasar, strategi permainan, hingga analisis pertandingan.

Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak memaknai interaksi digital mereka di YouTube sebagai cara belajar yang lebih fleksibel dan personal. Mereka dapat memilih konten sesuai kebutuhan, menonton kapan saja, serta mengulang materi ketika belum memahami suatu strategi. Hal ini menunjukkan bahwa anak tidak memposisikan diri sebagai penonton pasif, melainkan sebagai pembelajar aktif yang mengatur sendiri proses belajarnya (*self-directed learner*). Anak-anak juga cenderung memilih konten yang menurut mereka menarik dan mudah dipahami, baik dari kreator luar negeri maupun lokal. Pada konteks pembelajaran catur, anak-anak menyatakan bahwa mereka sering memanfaatkan YouTube untuk memahami pola permainan tertentu, seperti pembukaan (*opening*), langkah taktis, dan strategi bertahan. Beberapa anak juga menyampaikan bahwa mereka menonton ulang video ketika merasa bingung atau mengalami kekalahan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa YouTube dipahami sebagai media untuk membantu mereka mengevaluasi kesalahan dan meningkatkan kemampuan bermain.

Selain sebagai sumber pengetahuan, interaksi digital ini juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna secara kognitif. Anak-anak mulai terbiasa untuk memikirkan langkah ke depan, mempertimbangkan strategi lawan, serta melakukan analisis sederhana terhadap posisi permainan. Proses tersebut dapat dikaitkan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking*) yang mencakup kegiatan menganalisis dan mengevaluasi strategi permainan (Anderson & Krathwohl, 2001).

Lebih jauh, anak-anak memaknai YouTube sebagai ruang belajar yang terasa lebih nyaman dibandingkan sumber belajar konvensional seperti buku. Hal ini karena penyajian video lebih visual, ritme belajar dapat diatur sendiri, serta tersedia berbagai pilihan konten sesuai level kemampuan. Kondisi ini sejalan dengan konsep pembelajaran di era digital yang menekankan keterhubungan individu dengan sumber pengetahuan melalui jaringan (Siemens, 2005).

Interaksi digital anak dalam pembelajaran catur melalui YouTube juga bermakna secara emosional. Anak-anak merasakan kepuasan ketika berhasil memahami strategi baru dan menerapkannya dalam permainan nyata. Pengalaman berhasil ini menumbuhkan rasa percaya diri serta motivasi untuk terus belajar. Hal tersebut sejalan dengan gagasan motivasi intrinsik yang menekankan bahwa rasa senang dan pencapaian personal dapat mendorong individu untuk bertahan dalam proses belajar (Ryan & Deci, 2000).

Kesimpulannya, anak-anak memaknai interaksi digital mereka di YouTube sebagai proses belajar mandiri yang fleksibel, menarik, dan relevan dengan kebutuhan mereka. YouTube tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang belajar yang membantu anak mengembangkan pemahaman strategi catur, meningkatkan kemampuan berpikir, serta memperkuat motivasi belajar mereka.

Kebutuhan yang Mendorong Anak-anak untuk Mengakses Konten Catur di Youtube

Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak mengakses konten catur di YouTube bukan hanya

untuk mengisi waktu luang, melainkan karena adanya kebutuhan tertentu yang ingin dipenuhi. Kebutuhan tersebut mendorong anak untuk secara aktif memilih video, menentukan kanal yang ditonton, serta menyesuaikan konten dengan kemampuan dan tujuan belajar mereka. Pada penelitian ini, kebutuhan anak dalam mengakses konten catur di YouTube dapat dipahami melalui beberapa bentuk kebutuhan utama, yaitu kebutuhan kognitif, afektif, sosial, dan kompetitif.

1. Kebutuhan Kognitif

Kebutuhan ini meliputi dorongan untuk memahami prinsip dasar catur, seperti pembukaan (*openings*), pertahanan, strategi akhir permainan (*endgame*), dan pengenalan terhadap pola-pola jebakan. Anak-anak ingin memahami bukan hanya *apa* yang dilakukan pemain, tetapi *mengapa* langkah tersebut diambil. Video yang membedah langkah-langkah permainan sangat membantu mereka membangun *logical reasoning*.

Kebutuhan kognitif merujuk pada dorongan anak-anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru terkait permainan catur. YouTube menyediakan akses tak terbatas terhadap materi pembelajaran mulai dari dasar hingga tingkat mahir. Video-video seperti "*Basic Chess Rules*", "*Opening Principles*", atau "*Top 10 Chess Tactics*" merupakan contoh konten yang sangat diminati oleh pemula.

Anak-anak menggunakan YouTube untuk memahami berbagai teknik dan prinsip, seperti:

- a. Langkah pembukaan (*opening*) seperti *Italian Game*, *Sicilian Defense*, dan *Queen's Gambit*.
- b. Strategi pertengahan permainan (*middlegame*) seperti *pin*, *fork*, dan *discovered attack*.
- c. Teknik babak akhir (*endgame*) seperti checkmate dengan dua benteng atau menteri dan raja melawan raja.

Penggunaan konten ini mencerminkan penerapan *cognitive needs* dalam kerangka teori *Uses and Gratifications* oleh Katz et al., yang menyebut bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi dorongan belajar dan peningkatan kemampuan berpikir. (Piaget, 1950)

"Aku sering nonton video atau streaming cara buka awal catur biar langsung nyerang. Kayak Queen's Gambit itu keren banget, aku coba ke temen aku, dan menang!" (*Syadza, 8 Tahun*)

"Kalau bingung kenapa aku kalah, aku nonton ulang video strategi. Jadi bisa tahu kesalahan aku di mana." (*Fitri, 12 tahun,*)

2. Kebutuhan Afektif

Selain kebutuhan belajar, anak-anak juga terdorong oleh aspek afektif dalam berinteraksi dengan konten catur di YouTube. Mereka tidak hanya menyerap pengetahuan, tetapi juga mencari pengalaman emosional yang menyenangkan, seperti rasa senang saat memahami strategi baru atau bangga saat berhasil mengaplikasikannya dalam permainan nyata.

Beberapa video disajikan dengan narasi yang humoris dan interaktif, sehingga merangsang keterlibatan emosional. Bahkan, tokoh-tokoh seperti Gotham Chess (Levy Rozman) sering menggunakan pendekatan naratif yang menghibur dan mendorong keterikatan emosional dengan penonton. Anak-anak merasa bahwa belajar catur bukanlah aktivitas yang kaku, melainkan sesuatu yang fun dan relatable. Aspek afektif ini berkaitan dengan teori *Self-Determination* dari Ryan & Deci (2000), yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam pembelajaran.

Motivasi ini tumbuh ketika individu merasa bahwa aktivitas yang dilakukan memberi mereka rasa puas, kompeten, dan berharga.

"Videonya lucu kadang. Apalagi yang ngomongnya cepet tapi seru.

Jadi belajar catur nggak bikin bosan." (*Rio, 9 tahun*)

"Aku ngerasa bangga kalau ngerti strategi dari video terus bisa menangin permainan. Jadi makin semangat."

(Umar, 10 tahun)

3. Kebutuhan Sosial

Catur bukan hanya aktivitas individual, tetapi juga sarana sosial. Ketika di sekolah atau komunitas digital, anak-anak ingin dikenal sebagai "anak yang jago catur." Maka, mereka mengakses konten catur di YouTube bukan hanya untuk belajar, tetapi juga untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan meningkatkan status sosial.

Beberapa anak menyebut bahwa mereka menonton konten tertentu karena sedang tren di kalangan teman-teman mereka. Anak-anak juga sering berbagi video catur favorit ke dalam grup WhatsApp sekolah atau forum digital. Bahkan mereka meniru gaya bicara kreator catur saat bermain, sebagai bentuk *identity performance*. Teori *social comparison* oleh Festinger (1954) menjelaskan bahwa individu terdorong untuk menilai kemampuan mereka dengan membandingkan diri dengan orang lain. Pada konteks ini, YouTube menjadi alat pembanding, sekaligus ruang pencarian validasi sosial.

"Temen aku suka pamer video catur di WA. Jadi aku juga nonton biar bisa bahas bareng dan nggak kudet." (Rio, 9 tahun)

"Aku upload video aku main catur ke YouTube juga, biar dilihat temen-temen. Jadi saling support gitu." (Zahra, 12 tahun)

4. Kebutuhan Kompetitif

Anak-anak yang terlibat dalam kompetisi catur secara formal-baik di sekolah, kecamatan, atau tingkat provinsi-menggunakan YouTube sebagai sarana latihan strategi dan analisis permainan lawan. Mereka menonton ulang pertandingan Grandmaster seperti Magnus Carlsen atau Hikaru Nakamura untuk mengadaptasi teknik tingkat tinggi.

Kebutuhan ini mendorong terbentuknya perilaku belajar yang terstruktur, berorientasi pada hasil, dan kadang bahkan membentuk jadwal latihan mandiri berdasarkan video tutorial. Mereka menulis ulang langkah-langkah pembukaan dalam buku catatan pribadi, lalu menguji strategi tersebut di papan catur digital seperti Chess.com.

Kebutuhan ini sejalan dengan konsep *achievement motivation* dari McClelland, di mana individu terdorong untuk mencapai keberhasilan dan menunjukkan kinerja unggul⁴. Pada konteks ini, YouTube berfungsi sebagai *coach digital*.

"Aku suka lomba catur. Nonton YouTube kayak belajar strategi dari master. Jadi pas tanding bisa lebih pede." (Syaza, 9 tahun)

"Aku jadwalin belajar lewat YouTube tiap malam. Targetku bisa ikut seleksi catur ke tingkat provinsi." (Fitri, 12 tahun)

Konten Catur di Youtube Memenuhi Kebutuhan Belajar Anak, Secara Kognitif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten catur di YouTube mampu memenuhi kebutuhan belajar anak secara kognitif. Anak-anak tidak hanya menonton video untuk hiburan, tetapi memanfaatkan konten tersebut sebagai sarana memahami konsep, mengembangkan strategi, serta mengevaluasi permainan mereka. Pada konteks ini, YouTube menjadi media belajar nonformal yang membantu anak mencapai tahapan berpikir dari pemahaman dasar hingga kemampuan menciptakan strategi bermain secara mandiri.

1. Pemahaman Konseptual dan Aplikasi Langsung

Pada tahap awal, anak-anak menggunakan YouTube untuk memahami konsep dasar permainan catur, seperti pembukaan (opening), cara menyerang, bertahan, hingga mengenali pola-pola taktik sederhana. Konten video yang menampilkan langkah-langkah secara visual membuat anak lebih mudah memahami strategi dibandingkan membaca teori dalam buku.

Rio menyampaikan bahwa ia dapat memahami cara bermain melalui penjelasan video:

“Kalau nonton YouTube, aku ngerti cara buka pakai bidak menteri.

Terus diajarin kapan harus serang dan kapan bertahan.”

Temuan ini menunjukkan bahwa anak dapat mengembangkan pemahaman konsep (understanding) sekaligus menerapkan strategi tersebut dalam permainan (applying). Hal ini sejalan dengan taksonomi kognitif yang menjelaskan bahwa proses belajar dapat berkembang dari memahami informasi hingga mampu menggunakannya dalam praktik (Anderson & Krathwohl, 2001).

Selain itu, anak-anak juga menyatakan bahwa strategi yang mereka pelajari dari YouTube langsung mereka coba dalam permainan, baik ketika bermain dengan teman maupun melalui platform catur digital. Hal ini menandakan bahwa konten video memberikan pengalaman belajar yang bersifat aplikatif dan relevan.

2. Analisis dan Evaluasi

Anak-anak juga belajar membandingkan beberapa strategi, seperti perbedaan antara *Sicilian Defense* dan *Queen's Gambit*. Mereka mengembangkan kemampuan untuk mengevaluasi efektivitas suatu strategi dalam konteks permainan mereka sendiri. Tahap selanjutnya yang diamati adalah kemampuan analisis dan evaluasi anak terhadap permainan mereka sendiri maupun orang lain.

Zahra mengatakan bahwa :

“Aku suka nonton ulang video aku main, terus bandingin sama video grandmaster. Jadi bisa tahu harusnya langkah ke-9 itu jangan gerakin gajah dulu.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak sudah masuk ke tahap berpikir yang lebih tinggi, yaitu menganalisis (*analyzing*) dan mengevaluasi (*evaluating*) langkah permainan. Anak tidak lagi sekadar meniru, melainkan mampu menilai apakah langkah tertentu efektif atau tidak dalam konteks permainan yang mereka jalani.

Kemampuan ini juga memperlihatkan adanya proses refleksi dan kesadaran strategi, sehingga YouTube tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi menjadi alat bantu untuk mengembangkan kemampuan berpikir taktis dan metakognitif.

3. Sintesis dan Kreasi Strategi

Anak-anak yang lebih mahir mampu menciptakan strategi mereka sendiri berdasarkan kombinasi dari berbagai sumber video. Mereka tidak lagi sekadar meniru, tetapi menciptakan pendekatan personal dalam bermain. Konten multimodal dengan kombinasi visual, narasi verbal, diagram interaktif, dan kadang humor - menjadi salah satu kelebihan YouTube. Mayer (2001) menyatakan bahwa pembelajaran multimodal lebih efektif dalam meningkatkan *retensi* dan *transfer* pengetahuan karena aktivasi simultan berbagai pusat kognitif di otak.

Dimensi tertinggi dalam proses kognitif anak yang diamati adalah sintesis dan kreasi strategi. Anak-anak yang rutin mengakses YouTube tidak hanya meniru, tetapi mulai mengembangkan kombinasi strategi sendiri berdasarkan berbagai sumber yang mereka tonton. Umar mengatakan bahwa:

“Aku gabungin opening Queen’s Gambit sama strategi serangan dari video lain. Jadi kayak bikin gaya mainku sendiri.”

Tindakan ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menyerap, tetapi mulai memodifikasi dan menciptakan pendekatan baru yang sesuai dengan gaya bermain mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun aktif oleh individu berdasarkan pengalaman. Kanal-kanal seperti *Hanging Pawns* sering mendorong audiens untuk menguji gaya bermain sendiri dan memikirkan ulang keputusan taktis dalam konteks berbeda. Ini

memperkaya kemampuan berpikir kreatif dan reflektif anak.

Tantangan yang Dihadapi Anak-anak dalam Memanfaatkan Youtube sebagai Media Pembelajaran Catur

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun YouTube memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam belajar catur secara mandiri, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Tantangan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga berkaitan dengan kualitas konten, pola konsumsi media, serta lingkungan interaksi digital yang dialami anak-anak saat mengakses video maupun live streaming catur. Artinya, YouTube dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, namun efektivitas tersebut sangat bergantung pada bagaimana anak-anak mengakses, memilih, serta berinteraksi dalam ruang digital tersebut. Berbagai tantangan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk utama, yaitu keterbatasan akses teknologi, kesulitan memilih konten yang sesuai, distraksi algoritma, perbedaan tingkat pemahaman anak, serta munculnya komunikasi negatif seperti saling mencela dalam kolom komentar atau live chat.

1. Ketimpangan Akses Teknologi

Tantangan pertama yang ditemukan adalah keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Tidak semua anak memiliki gawai pribadi atau koneksi internet yang stabil untuk mengakses video pembelajaran catur secara konsisten. Kondisi ini menyebabkan anak-anak tidak selalu bisa belajar secara rutin, sehingga proses pemahaman mereka berjalan lebih lambat dibandingkan anak-anak yang memiliki akses lebih memadai.

Beberapa anak menyampaikan bahwa mereka harus menunggu waktu tertentu untuk dapat mengakses YouTube, misalnya menunggu orang tua pulang kerja atau menunggu giliran menggunakan ponsel keluarga. Fitri menyampaikan bahwa ia harus menunggu orang tua untuk dapat menonton video. Fitri mengatakan bahwa :

“Kadang harus nunggu ayah pulang kerja, baru bisa pinjam HP buat nonton video catur.”

Selain keterbatasan perangkat, kualitas jaringan internet juga memengaruhi kenyamanan belajar. Anak-anak menyebutkan bahwa video sering berhenti atau buffering, terutama ketika menonton live streaming. Kondisi ini dapat mengganggu fokus anak dalam memahami langkah-langkah permainan yang membutuhkan konsentrasi dan perhatian detail.

Secara keseluruhan, keterbatasan akses teknologi ini membuat proses belajar melalui YouTube tidak selalu berjalan lancar, dan pada akhirnya berpotensi memengaruhi kontinuitas pembelajaran catur anak-anak.)

2. Kesulitan memilih konten yang sesuai dengan level kemampuan

Tantangan kedua adalah kesulitan anak dalam memilih konten yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. YouTube menyediakan konten catur dalam jumlah sangat banyak, mulai dari level pemula hingga tingkat lanjut. Namun, tidak semua anak mampu mengidentifikasi video mana yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pada beberapa kasus, anak-anak memilih video berdasarkan judul yang terlihat menarik, jumlah penonton yang tinggi, atau karena rekomendasi dari teman, bukan berdasarkan kesesuaian materi dengan level mereka. Hal ini menyebabkan anak sering mengalami kebingungan ketika materi terlalu kompleks atau penjelasan terlalu cepat. Fitri menjelaskan bahwa beberapa video terasa terlalu sulit. Fitri mengatakan bahwa :

“Kadang videonya terlalu susah. Belum ngerti, tapi udah diajarin jebakan catur yang rumit.”

Kesulitan ini menunjukkan bahwa proses belajar anak dapat terhambat ketika konten yang dikonsumsi tidak sesuai dengan tahapan pemahaman mereka. Akibatnya, anak-anak berpotensi

kehilangan rasa percaya diri dan menilai bahwa belajar catur itu “susah”, padahal yang terjadi adalah ketidaksesuaian level pembelajaran.

3. Distraksi algoritma YouTube dan pola konsumsi yang tidak konsisten

Tantangan ketiga adalah distraksi yang berasal dari fitur rekomendasi, autoplay, serta berbagai konten hiburan lain yang tersedia di YouTube. Anak-anak sering kali memulai dengan niat belajar catur, namun kemudian terdorong untuk menonton konten lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Syadza mengatakan bahwa :

“Lagi nonton strategi catur, eh tiba-tiba klik video Minecraft. Jadi lupa belajar.”

Kondisi ini menunjukkan bahwa YouTube memiliki karakteristik sebagai media yang “mengalir”, sehingga anak dapat berpindah dari satu video ke video lain tanpa perencanaan. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak terstruktur dan tidak berkelanjutan.

Selain itu, distraksi ini juga membuat anak-anak sulit mempertahankan fokus dalam jangka panjang. Hal ini cukup penting karena belajar catur membutuhkan konsistensi, pengulangan, dan latihan bertahap agar anak benar-benar memahami pola permainan.

4. Perbedaan tingkat pemahaman anak dan istilah teknis yang membingungkan

Tantangan berikutnya adalah adanya perbedaan tingkat pemahaman antar anak dalam mempelajari catur melalui YouTube. Beberapa anak sudah memahami dasar-dasar permainan, sementara sebagian lainnya masih berada pada tahap awal. Perbedaan ini membuat pengalaman belajar melalui YouTube menjadi tidak merata.

Anak-anak yang masih pemula sering mengalami kesulitan ketika video langsung menggunakan istilah teknis, seperti *fork*, *pin*, *skewer*, atau *sacrifice*, tanpa penjelasan yang sederhana. Kondisi ini dapat menghambat pemahaman materi secara menyeluruh. Rio mengatakan bahwa :

“Aku sering langsung ikutin aja langkahnya. Kadang gak ngerti kenapa harus begitu.”

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak bisa saja meniru strategi secara mekanis, namun belum tentu memahami konsep di balik langkah tersebut. Tantangan ini menjadi penting karena tujuan pembelajaran catur bukan hanya menghafal langkah, melainkan memahami logika permainan agar dapat diterapkan dalam situasi berbeda.

5. Lingkungan interaksi digital yang kurang nyaman (komentar saling mencela di live chat/kolom komentar)

Tantangan yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah munculnya interaksi sosial negatif dalam ruang digital, terutama pada kolom komentar dan live chat saat *live streaming*. Anak-anak menemukan adanya perilaku saling mengejek, merendahkan, atau menggunakan kata-kata yang kurang pantas ketika membahas permainan catur.

Fenomena saling mencela ini muncul ketika ada pengguna yang melakukan kesalahan langkah, ketika ada pemain yang dianggap “lemah”, atau ketika penonton berbeda pendapat tentang strategi permainan. Situasi tersebut membuat ruang belajar yang seharusnya positif menjadi kurang nyaman. Rio mengatakan bahwa :

“Aku pernah baca live chat pas streaming. Ada yang ngomong ‘ih noob banget’ gitu. Aku jadi males baca chatnya.”

Zahra juga menjelaskan bahwa komentar negatif membuatnya ragu untuk bertanya:

“Kadang ada yang bantu jelasin langkah, tapi ada juga yang ngejek kalau ada yang salah. Jadi aku takut kalau nanya di chat.”

Temuan ini menunjukkan bahwa tantangan dalam pembelajaran catur melalui YouTube bukan hanya terletak pada konten yang ditonton, tetapi juga pada kualitas komunikasi antar pengguna. Komentar yang saling mencela dapat menurunkan rasa aman anak untuk berpartisipasi, mengurangi motivasi untuk belajar, serta membuat anak memilih untuk pasif meskipun sebenarnya

mereka ingin bertanya atau berdiskusi.

Kesimpulan dari temuan ini adalah interaksi digital yang tidak sehat dapat menjadi hambatan dalam pemenuhan kebutuhan belajar anak, karena anak tidak hanya membutuhkan informasi, tetapi juga membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung, nyaman, dan tidak mengintimidasi.

Pembahasan

1. Kesesuaian Temuan dengan Teori Uses and Gratifications

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak secara aktif memilih konten catur di YouTube berdasarkan berbagai kebutuhan yang mencakup dimensi kognitif, afektif, sosial, dan kompetitif. Temuan ini secara langsung mendukung asumsi-asumsi dasar dalam teori Uses and Gratifications yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1973), yaitu bahwa audiens bersifat aktif, penggunaan media berorientasi pada tujuan, dan media bersaing dengan sumber lain untuk pemenuhan kebutuhan.

Teori U&G menyatakan bahwa pemirsa menggunakan media secara sadar untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial tertentu. Pada konteks penelitian ini, YouTube tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan atau informasi, tetapi sebagai medium edukatif yang diseleksi berdasarkan preferensi individual anak. Hal ini konsisten dengan pandangan Bhatiasavi (2024), yang menekankan media sebagai alat pemenuh kepuasan emosional dan kognitif pengguna.

2. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

a. Penelitian oleh Wicaksono (2020) menyimpulkan adanya pengaruh signifikan antara konten pengetahuan olahraga di YouTube terhadap perilaku belajar mahasiswa. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian ini, bahwa anak-anak mengembangkan strategi belajar mandiri melalui video catur dan bahkan menciptakan gaya bermain sendiri hal yang menunjukkan internalisasi pengetahuan dan refleksi aktif.

b. Studi oleh Hanah et al. (2024) dan Uswatun Khasanah (2019) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan catur menemukan bahwa catur dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menambahkan dimensi digital bagaimana YouTube menjadi katalisator pengayaan pengalaman belajar yang bersifat nonformal dan berbasis pada eksplorasi pribadi. Pada konteks ini, konten video dan live streaming dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel serta dapat diakses berulang sesuai kebutuhan.

c. Penelitian oleh Rahmayanti (2022) menyoroti motif informasi dan hiburan dalam media sosial, yang juga muncul dalam temuan penelitian ini. Anak-anak tidak hanya termotivasi oleh tujuan kognitif, tetapi juga oleh kebutuhan afektif seperti kesenangan, rasa percaya diri, dan motivasi intrinsik untuk mengalahkan lawan.

3. Analisis Kritis Terhadap Kompleksitas Interaksi Media

Interaksi anak dengan konten YouTube tidak bersifat linier dan pasif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak menjadi produsen makna, tidak hanya konsumen. Mereka menggabungkan strategi dari berbagai kanal, mengevaluasi kesalahan sendiri, dan memodifikasi gaya bermain berdasarkan pengalaman. Ini selaras dengan pendekatan konstruktivisme (Siemens, 2005; Anderson & Krathwohl, 2001) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses aktif membangun pengetahuan.

Namun, sejalan dengan kritik dari Chi (2009), ditemukan pula adanya keterbatasan dalam model belajar berbasis video yang terlalu visual dan demonstratif, sehingga mengurangi kesempatan refleksi dan pengujian konsep secara mendalam. Kelemahan ini semakin diperparah oleh

kurangnya interaksi dua arah dan potensi distraksi dari algoritma YouTube, yang selaras dengan kekhawatiran Warschauer (2004) mengenai ketimpangan digital dan fragmentasi akses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan tantangan sosial dalam ruang interaksi digital, yaitu adanya komentar atau percakapan yang saling mencela pada kolom komentar maupun live chat. Kondisi ini dapat menurunkan kenyamanan belajar anak, mengurangi motivasi untuk berpartisipasi, serta membuat anak cenderung pasif dalam interaksi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun fitur interaktif seperti live streaming membuka peluang komunikasi, kualitas interaksi tersebut tetap menjadi faktor penting dalam mendukung pemenuhan kebutuhan belajar anak secara optimal.

4. Kontribusi Unik dan Implikasi Temuan

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak menitikberatkan pada pengaruh YouTube dalam ranah umum atau populasi remaja dan dewasa, penelitian ini menekankan konteks spesifik anak-anak usia 9–13 tahun dalam kegiatan pembelajaran nonformal catur. Temuan ini menegaskan bahwa YouTube dapat berperan sebagai media pembelajaran berbasis kebutuhan (*need-driven learning environment*), yang mendukung pencapaian pada seluruh level taksonomi kognitif, mulai dari memahami hingga menciptakan strategi permainan.

Kontribusi utama penelitian ini adalah menggabungkan perspektif teori media (U&G) dengan pendekatan pedagogis kontemporer, serta menyoroti pentingnya keterlibatan digital yang sadar, kritis, dan terarah. Rekomendasi yang dihasilkan memperkaya praktik pendidikan, pengembangan konten edukatif, serta pembentukan kebijakan literasi digital anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis literatur, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Makna Interaksi Digital dalam Pembelajaran Catur di YouTube
Anak-anak memaknai YouTube sebagai media pembelajaran yang fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Mereka tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga aktif memilih konten, mengulang video, mencoba strategi, serta mengevaluasi permainan. YouTube menjadi pelengkap pembelajaran di sekolah catur dengan memberikan wawasan dan strategi tambahan. Namun, interaksi negatif pada kolom komentar dan *live chat* dapat mengurangi kenyamanan serta partisipasi anak dalam proses belajar.
2. Kebutuhan Anak dalam Mengakses Konten Catur di YouTube
Motivasi anak dalam menggunakan YouTube meliputi empat kebutuhan utama, yaitu: (a) kebutuhan kognitif untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir; (b) kebutuhan afektif untuk memperoleh kesenangan, motivasi, dan rasa percaya diri; (c) kebutuhan sosial untuk memperoleh pengakuan dari lingkungan; serta (d) kebutuhan kompetitif untuk meningkatkan prestasi dan memenangkan pertandingan.
3. Pemenuhan Kognitif oleh Konten Catur di YouTube
Konten catur di YouTube membantu memenuhi kebutuhan kognitif melalui penyajian strategi, *opening*, taktik, dan analisis permainan yang disampaikan secara visual dan verbal. Media ini mendukung kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah, meskipun efektivitasnya bergantung pada kemampuan anak memilih konten yang sesuai dengan tingkat kemampuannya.
4. Tantangan Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pembelajaran

Pemanfaatan YouTube masih menghadapi beberapa kendala, yaitu keterbatasan akses teknologi, kurangnya kurasi konten sesuai tingkat kemampuan anak, gangguan algoritma yang mengalihkan perhatian ke konten hiburan, kecenderungan meniru tanpa memahami strategi, serta pola komunikasi negatif pada ruang diskusi digital. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi aspek teknis dan konten, tetapi juga kualitas interaksi sosial dalam lingkungan digital.

DAFTAR REFERENSI

- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. *Spanish Journal of Psychology*, 15(2), 551-559. DOI: 10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n2.38866
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Bhatiasevi, V. (2024). The uses and gratifications of social media and their impact on social relationships and psychological well-being. *Frontiers in Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1260565>
- Ferguson, R. (1995). Chess in education research summary. Paper presented at the Chess in Education: A Wise Move Conference, New York, USA. (Wulandari et al., 2021). (Amelia & Lestari, 2021).
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117-140.
- Gobet, F., & Campitelli, G. (2002). Education and chess: A critical review. *International Journal of Special Education*, 17(1), 1-12.
- Hanah, N., Dotrimensi, D., & Mustika, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Catur PPKn Kelas VII SMP. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4141-4156. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7138>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research.
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. (2022). Dampak Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Negatif Anak (Studi Kasus Pada Sdn 2 Sumbawa). *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2585-2592. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3154>
- Mulyaningsih, S. N. (2021). Pengaruh Youtube Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Biologi Pada Peserta Didik Kelas X Ipa Di Sman 1 Ciampel. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 204-209. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.764>
- Pazdor, A. G. M., Leung, C. K., Czubyrt, T. J., & Lu, J. (2023). Science and Innovations for Food Systems Transformation. *International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining (ASONAM)*, 303- 307. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-15703-5>
- Piaget, J. (1950). *The Psychology of Intelligence*. Routledge.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Setiawan, A., & Pratama, R. (2021). Manfaat permainan catur terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 98- 107.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Tartsea-Anshase, M., Aloo, E., & Anshase, J. (2023). Uses and gratifications of YouTube consumption among youth. *Journal of Media and Communication Studies*, 15(1), 1-10.
- Wicaksono, I. D. A. (2020). Pengaruh Konten Pengetahuan Olahraga Di Youtube Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Olahraga Prodi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fakultas

Ilmu Keolahragaan Universita Negeri Yogyakarta.7(1),1–9.
<http://190.119.145.154/handle/20.500.12773/11756>