

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia dan taraf kehidupan suatu bangsa. Dalam era digital seperti saat ini teknologi informasi dan komunikasi sangat memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah *platform* Youtube. Youtube menyediakan referensi video dalam berbagai kategori, salah satunya adalah kategori edukasi. Di Indonesia sudah banyak sekali bermunculan kanal Youtube edukasi, salah satunya adalah kanal Youtube “Kok Bisa?”. Objek penelitian ini adalah penggunaan *digital storytelling* pada kanal Youtube “Kok Bisa?”. “Kok Bisa?” adalah salah satu pelopor kanal edukasi di Indonesia yang menggunakan animasi sebagai media penyampaian, kanal ini juga memiliki perhatian terhadap literasi di Indonesia. Tidak hanya untuk media *online*, namun “Kok Bisa?” juga membuat kelas-kelas *offline* atau tatap muka secara langsung, dengan sebutan ‘Kelas Kok Bisa’. Pada kelas ini “Kok Bisa?” mengajar langsung bagaimana cara berfikir ilmiah, riset menggunakan internet, *storytelling*, hingga visualisasikan ide-ide, kelas ini dibuat di sekolah-sekolah seluruh di Indonesia dengan tujuan membuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik serta efektif untuk siswa. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui seberapa efektifkah penyampaian informasi yang dilakukan kanal “Kok Bisa?” dalam memberikan edukasi tentang berbagai macam pertanyaan yang sulit dijelaskan dan dijelaskan dengan media animasi dan *digital storytelling* di kanal Youtube. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan paradigma positivistik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dengan menyebarkan 100 responden yaitu *subscriber* kanal Youtube “Kok Bisa?”. hasil penelitian ini adalah regresi linier sederhana sebesar $Y = -2,166 + 0,446 X$. Selanjutnya analisis korelasi dengan hasil sebesar 0,683 termasuk pada kategori kuat. Pada penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $t_{hitung} (9.261) > t_{tabel} (1,660)$ artinya terdapat efektivitas penggunaan *digital storytelling* dalam mempengaruhi minat belajar. Serta penggunaan *digital storytelling* memberikan pengaruh sebesar 46.6% terhadap keinginan penonton untuk meningkatkan minat belajar. Sedangkan sisanya sebesar 53.4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: Kok Bisa?, *Digital Storytelling*, *New Media*, dan Minat Belajar