



**PEDOMAN TEKNIS
DIGITAL LEARNING
CHANNEL (Penggunaan
Video Pembelajaran
Berbasis YouTube untuk
Meningkatkan
Pemahaman Konsep pada
Siswa)
TAHUN 2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Siswa kelas VI Sekolah Dasar merupakan generasi digital yang akrab dengan penggunaan gawai dan media sosial, termasuk platform video seperti YouTube.

Dalam praktik pembelajaran di kelas VI, masih ditemukan beberapa kendala, seperti rendahnya pemahaman konsep abstrak, kurangnya motivasi belajar, serta keterbatasan variasi media pembelajaran. Materi tertentu—seperti IPA (sistem tata surya), Matematika (bangun ruang), maupun IPS (peristiwa sejarah)—seringkali sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara verbal.

Video pembelajaran berbasis YouTube dapat menjadi solusi inovatif karena mampu menghadirkan visualisasi, animasi, simulasi, dan contoh konkret yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan implementasi sistematis penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube dalam proses pembelajaran kelas VI guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

B. Tujuan

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran pada siswa kelas VI Sekolah Dasar melalui implementasi video pembelajaran berbasis YouTube sebagai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaan media ini diharapkan mampu menjawab berbagai permasalahan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Selama ini, materi seperti sistem tata surya, bangun ruang, dan peristiwa sejarah seringkali sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, melalui video pembelajaran berbasis YouTube yang menyajikan visualisasi,

animasi, dan simulasi, siswa diharapkan dapat memahami konsep secara lebih konkret dan mendalam.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan video yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia digital siswa diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tujuan berikutnya adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media video, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terdorong untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat terkait materi yang disajikan. Hal ini penting untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai dampak penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis proses implementasi video pembelajaran berbasis YouTube dalam pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar. Deskripsi ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menjadi referensi atau pedoman bagi guru dalam mengintegrasikan media video ke dalam kegiatan pembelajaran secara efektif.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi alternatif solusi yang relevan dan aplikatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

C. Manfaat

Penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube dalam proses pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Salah satu manfaat utama adalah meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem tata surya, bangun ruang, dan peristiwa sejarah. Melalui video, materi dapat disajikan secara visual, dilengkapi dengan animasi dan simulasi yang membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mendalam. Hal ini tentu lebih efektif dibandingkan dengan penyampaian materi secara verbal saja.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Tampilan yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar karena materi disampaikan dengan cara yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari, yaitu melalui media digital yang sudah akrab digunakan.

Manfaat lainnya adalah mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Video pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa, sehingga memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Dengan demikian, siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda tetap dapat memahami materi secara optimal.

Di samping itu, video pembelajaran berbasis YouTube juga mendorong kemandirian belajar siswa. Siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru di kelas, tetapi juga dapat belajar secara mandiri di rumah dengan mengakses kembali materi yang telah dipelajari. Hal ini membantu memperkuat pemahaman serta membentuk kebiasaan belajar yang positif.

Penggunaan media ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Siswa dilatih untuk memanfaatkan teknologi secara bijak, termasuk dalam mencari, memilih, dan memahami informasi dari sumber digital. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan penting yang dibutuhkan di era digital.

Bagi guru, video pembelajaran berbasis YouTube memberikan alternatif media yang inovatif dan variatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat mengkombinasikan metode pembelajaran sehingga tidak monoton dan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada akhirnya, seluruh manfaat tersebut berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep, keterampilan, maupun sikap belajar.

D. Kecepatan Penciptaan Inovasi

Kecepatan penciptaan inovasi dalam penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube tergolong relatif tinggi dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar yang telah tersedia secara luas di platform YouTube. Guru tidak harus selalu membuat media dari awal, melainkan dapat memilih, mengadaptasi, dan mengkombinasikan video yang relevan dengan materi

pembelajaran. Dengan demikian, proses inovasi dapat dilakukan secara cepat, efisien, dan tetap berkualitas.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi yang pesat juga mendukung percepatan inovasi ini. Berbagai aplikasi pendukung seperti Canva, CapCut, atau aplikasi editing video lainnya memungkinkan guru untuk membuat atau memodifikasi video pembelajaran dengan mudah dalam waktu yang relatif singkat. Bahkan, guru dapat menyesuaikan konten video dengan kebutuhan dan karakteristik siswa hanya dalam beberapa tahap sederhana, seperti menambahkan teks, suara, atau ilustrasi tambahan.

Kecepatan inovasi ini juga didukung oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital serta ketersediaan jaringan internet yang semakin luas. Proses pencarian, pengunduhan, hingga penggunaan video dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cepat tanpa memerlukan waktu yang lama. Hal ini memungkinkan guru untuk segera merespons kebutuhan pembelajaran di kelas, terutama ketika menghadapi kesulitan siswa dalam memahami materi tertentu.

Di sisi lain, siswa sebagai generasi digital juga turut mempercepat implementasi inovasi ini. Karena mereka sudah terbiasa menggunakan teknologi dan mengakses video digital, proses adaptasi terhadap penggunaan video pembelajaran menjadi lebih cepat dan tidak memerlukan waktu lama. Hal ini menjadikan inovasi pembelajaran berbasis YouTube dapat segera diterapkan dan dirasakan manfaatnya dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecepatan penciptaan inovasi penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube sangat tinggi karena didukung oleh kemudahan akses, ketersediaan teknologi, serta kesiapan guru dan siswa dalam memanfaatkan media digital. Kondisi ini menjadikan inovasi tersebut sebagai solusi yang praktis, relevan, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital.

E. Penggunaan IT

Penggunaan teknologi informasi (IT) dalam inovasi pembelajaran berbasis video YouTube menjadi komponen utama dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Dalam implementasinya, teknologi informasi dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk mengakses, memilih, mengelola, serta menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Guru menggunakan perangkat seperti laptop, komputer, atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet untuk mengakses platform YouTube. Melalui perangkat tersebut, guru dapat mencari video pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan, kemudian menyeleksi konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu, guru juga dapat mengunduh atau menyimpan video untuk digunakan secara offline, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung meskipun terdapat keterbatasan jaringan internet.

Dalam proses pengembangan media, guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis IT seperti Canva, CapCut, atau aplikasi pengedit video lainnya untuk membuat atau memodifikasi video pembelajaran. Guru dapat menambahkan teks, gambar, animasi, maupun suara agar video lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi informasi tidak hanya digunakan sebagai alat akses, tetapi juga sebagai sarana kreasi dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan IT juga terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Guru dapat menampilkan video melalui proyektor atau layar digital sehingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan video dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi, tanya jawab, maupun penugasan berbasis proyek, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Di sisi siswa, teknologi informasi dimanfaatkan untuk mengakses kembali video pembelajaran secara mandiri melalui perangkat pribadi seperti smartphone atau tablet. Siswa dapat menonton ulang video untuk memperdalam pemahaman, mengerjakan tugas, atau mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan materi. Dengan demikian, penggunaan IT tidak hanya terbatas pada kegiatan di kelas, tetapi juga mendukung proses belajar di luar kelas.

Lebih lanjut, penggunaan teknologi informasi dalam inovasi ini juga berperan dalam meningkatkan literasi digital siswa. Siswa dilatih untuk menggunakan teknologi secara bijak, memahami konten digital, serta mengembangkan kemampuan dalam mencari dan mengelola informasi. Hal ini menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di abad ke-21.

Dengan demikian, penggunaan IT dalam pembelajaran berbasis video YouTube tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta relevan dengan perkembangan zaman.

BAB II

KERANGKA PIKIRAN

A. Kebaharuan (Novelty Inovasi)

Kebaharuan dalam inovasi pembelajaran berbasis video YouTube terletak pada pemanfaatan media digital yang terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar. Selama ini, penggunaan video seringkali hanya bersifat pelengkap atau selingan, namun dalam inovasi ini video pembelajaran dijadikan sebagai bagian inti dari strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep yang abstrak.

Selain itu, kebaruan juga terlihat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan isi video. Inovasi ini juga mengakomodasi pembelajaran berdiferensiasi, karena siswa dapat mengakses video sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.

Kebaharuan lainnya adalah integrasi antara teknologi digital dengan metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan berbasis proyek. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

B. Desain Inovasi

Desain inovasi pembelajaran berbasis video YouTube dirancang secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Desain ini meliputi beberapa komponen utama, yaitu:

1. Perencanaan Pembelajaran

Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan penggunaan video YouTube sesuai dengan capaian pembelajaran. Guru juga menentukan materi yang membutuhkan visualisasi, seperti IPA, Matematika, dan IPS.

2. Pemilihan dan Pengembangan Media

Guru memilih video pembelajaran yang relevan, berkualitas, dan sesuai dengan usia siswa. Jika diperlukan, guru melakukan modifikasi atau membuat video sendiri menggunakan aplikasi pendukung.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

- Kegiatan pendahuluan: Guru memberikan apersepsi dan motivasi.
- Kegiatan inti: Siswa menonton video, dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab, dan aktivitas pembelajaran lainnya.
- Kegiatan penutup: Guru bersama siswa menyimpulkan materi dan melakukan refleksi.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui tes, tugas, atau proyek. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Desain inovasi ini menekankan pada keterpaduan antara media, metode, dan tujuan pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan bermakna.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Identifikasi Permasalahan dan Pembentukan Tim Inovasi

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas VI, seperti rendahnya pemahaman konsep, kurangnya motivasi belajar, serta keterbatasan media pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui observasi, refleksi pembelajaran, serta analisis hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dibentuk tim inovasi yang terdiri dari guru kelas, rekan sejawat, dan jika memungkinkan melibatkan kepala sekolah atau pihak terkait lainnya. Tim ini bertugas merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi inovasi pembelajaran berbasis video YouTube.

2. Penyusunan SOP Program Inovasi dan Dokumentasi

Setelah permasalahan teridentifikasi, tim inovasi menyusun rencana program secara sistematis dalam bentuk SOP. Penyusunan meliputi tujuan inovasi, langkah-langkah pelaksanaan, perangkat yang digunakan, serta indikator keberhasilan. Selain itu, disiapkan dokumen pendukung seperti RPP, bahan ajar, daftar video pembelajaran yang digunakan, serta instrumen penilaian. Dokumentasi ini bertujuan agar program inovasi dapat dilaksanakan secara terarah, konsisten, dan mudah direplikasi.

3. Sosialisasi Inovasi dan Pelatihan Peserta

Tahap berikutnya adalah melakukan sosialisasi kepada pihak-pihak terkait, seperti guru lain dan siswa, mengenai tujuan dan manfaat inovasi pembelajaran berbasis video YouTube.

Guru juga diberikan pelatihan sederhana terkait penggunaan teknologi, seperti cara mengakses, memilih, dan memanfaatkan video pembelajaran secara efektif. Siswa diarahkan untuk memahami cara belajar menggunakan media video secara aktif, seperti mencatat poin penting dan berdiskusi.

4. Implementasi Program Inovasi dan Pendokumentasian

Pada tahap ini, inovasi mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menggunakan video YouTube sebagai media utama atau pendukung dalam menyampaikan materi.

Proses pembelajaran dilakukan secara interaktif melalui kegiatan menonton, diskusi, tanya jawab, serta penugasan. Selama pelaksanaan, dilakukan pendokumentasian berupa foto, video, maupun catatan kegiatan sebagai bukti implementasi inovasi. Dokumentasi ini juga berguna untuk evaluasi dan laporan kegiatan.

5. Monitoring Berkala, Evaluasi, dan Penyempurnaan Sistem

Tahap terakhir adalah melakukan monitoring secara berkala terhadap pelaksanaan inovasi. Guru dan tim inovasi mengevaluasi efektivitas penggunaan video pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa, keaktifan, serta respon siswa terhadap pembelajaran.

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem inovasi, baik dari segi pemilihan media, metode pembelajaran, maupun strategi pelaksanaan. Dengan demikian, inovasi dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap kualitas pembelajaran.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Tahapan proses penciptaan inovasi pembelajaran berbasis video YouTube dilaksanakan secara sistematis dan terjadwal guna memastikan efektivitas implementasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Minggu ke-1 Februari 2025)

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kondisi pembelajaran di kelas VI. Guru mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul, seperti rendahnya pemahaman konsep siswa, kurangnya motivasi belajar, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung, refleksi pembelajaran, serta analisis hasil belajar siswa. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merumuskan inovasi yang akan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform (Minggu ke-2 s.d. Minggu ke-3 Februari 2025)

Pada tahap ini, guru mulai merancang inovasi pembelajaran berbasis video YouTube. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran (RPP), pemilihan dan pengelolaan video pembelajaran yang relevan, serta perancangan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan video dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru juga menyiapkan perangkat teknologi yang diperlukan, seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet.

3. Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim Konsultasi (Minggu ke-4 Februari s.d. Minggu ke-1 Maret 2025)

Pada tahap ini dilakukan sosialisasi inovasi kepada pihak terkait, seperti guru sejawat dan siswa. Guru menjelaskan tujuan, manfaat, serta cara pelaksanaan inovasi pembelajaran berbasis video YouTube. Selain itu, dibentuk tim konsultasi yang bertugas memberikan

masukan, pendampingan, serta membantu dalam pelaksanaan inovasi agar berjalan dengan optimal.

4. Tahap Uji Coba dan Implementasi (Minggu ke-2 s.d. Minggu ke-4 Maret 2025)

Tahap ini merupakan pelaksanaan inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru mulai menerapkan penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube sebagai media dalam menyampaikan materi. Siswa diajak untuk mengamati, memahami, dan mendiskusikan isi video. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab, diskusi kelompok, serta penugasan. Selama proses ini, dilakukan dokumentasi sebagai bahan evaluasi.

5. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (Minggu ke-1 April 2025)

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan inovasi dengan melihat hasil belajar siswa, tingkat keaktifan, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Guru melakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan inovasi yang telah diterapkan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan agar inovasi dapat berjalan lebih efektif di masa mendatang.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Inovasi pembelajaran berbasis video YouTube merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar. Melalui tahapan proses yang sistematis, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi dan penyempurnaan, inovasi ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

B. Saran

1. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
2. Sekolah perlu mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis digital.
3. Penelitian atau inovasi serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan variasi metode dan media pembelajaran lainnya agar hasil yang diperoleh semakin optimal.

PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

