

# Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Youtube-SMART TV* sebagai Peningkatan Pemahaman Siswa Madrasah di Era Digital

Umama Ur Rosul <sup>1</sup>, Berly Wijayanti <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia

✉ [umanaur.iais@gmail.com](mailto:umanaur.iais@gmail.com) ✉ [berlylyber207@gmail.com](mailto:berlylyber207@gmail.com)

## Article History:

Received: August 13, 2024

Revised: November 17, 2024

Accepted: December 12, 2025

Published: January 10, 2025

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media pembelajaran infografis berbasis *canva* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Obyek penelitian ini terfokus pada kelas XI pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Lumajang dan faktor penghambat penerapan media pembelajaran infografis berbasis *canva* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Adapun analisa data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi penerapan media pembelajaran infografis berbasis *canva* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pertama guru menyiapkan modul ajar, menyesuaikan pembelajaran dengan modul ajar yang sudah dibuat, manajemen waktu, pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat, serta memberikan penilaian dan apresiasi kepada siswa. Dalam penerapan media infografis berbasis *canva* terdapat beberapa faktor penghambat, yakni penggunaan aplikasi *canva* memerlukan koneksi internet yang kuat dan stabil, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain jika tidak ada koneksi internet. Penghambat lainnya yaitu terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain, baik itu template, gambar, ikon, warna, dan lain sebagainya. inovatif.

**Keywords:** media pembelajaran, *canva*, kreativitas belajar siswa, madrasah.



## **PENDAHULUAN**

Globalisasi yang semakin berkembang pesat didunia memberi pengaruh besar, terutama dalam bidang Pendidikan. Kecanggihan teknologi yang mudah diakses dari beberapa kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa dapat memudahkan mengakses banyak hal. Dengan kecanggihan ini , anak-anak terbiasa menonton daripada membaca sehingga perlu cara baru untuk belajar. Hal ini mempengaruhi model pembelajaran yang pada awalnya hanya monoton dengan buku, kini pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menyenangkan yaitu secara audiovisual. Untuk menerapkannya, maka sekolah Madrasah di Lumajang menggunakan TV Smart untuk melakukan pembelajaran interaktif melalui aplikasi Youtube. Menurut Adi Permana (2019), Revolusi Industri 4.0 sering juga disebut sebagai revolusi digitalisasi. Ini lantaran mesin-mesin dan komputer mulai diambil alih oleh Artificial Intelligence (AI). Jadi, jika dulunya manusialah yang banyak menggunakan pikirannya, kini giliran robot yang banyak berpikir. Robot-robot dengan kecerdasan buaatannya, akan mampu menggantikan manusia untuk "berpikir". Perkembangan di era globalisasi mengharapkan semua pendidik untuk mahir dalam informasi dan teknologi serta berinovasi untuk menciptakan pendidikan yang lebih interaktif di semua bidang. Menghadapi dunia pendidikan yang semakin terpengaruh di era globalisasi , pendidik dan staf pengajar dapat berada di rumah atau bekerja dari rumah. Hal ini membuat pentingnya membentuk multimedia interaktif bagi para guru agar lebih kreatif dan inovatif terutama ditingkat dasar.

Inovasi pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menekankan pada penguasaan metode pembelajaran oleh pendidik, aplikasinya dalam pembelajaran di kelas, dan pengembangannya dalam pembelajaran. Pengembangan inovasi dalam pembelajaran harus mampu memanfaatkan semua potensi yang ada, termasuk salah satunya adalah dengan menguasai teknologi dan aplikasinya dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era 5.0 dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pendidik harus menguasai metode pembelajaran yang telah diterapkan sejauh ini,

termasuk dengan mengadopsi dan mengembangkan metode pembelajaran yang ada dengan kreativitas mereka sendiri. Teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini dan dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam Pendidikan. Contohnya, banyak siswa-siswi saat ini cenderung menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari, mencari informasi, berkomunikasi atau berinteraksi terhadap teman atau saudara, menyelesaikan tugas sekolah, dan bahkan mencari informasi terkait pembelajaran. Internet telah berkembang pesat, melalui media internet, setiap orang dapat mengakses berbagai informasi yang berguna untuk pengembangan individu yang tertarik untuk membacanya dan mengaksesnya. Salah satu media pembelajaran yang dibahas adalah melalui aplikasi YouTube.

Oleh karena itu, berdasarkan kegunaan YouTube sebagai media pembelajaran, sangat membantu pendidik dan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Keterampilan pendidik dalam menciptakan media ajar yang menyenangkan bagi peserta didik sangat diperlukan di tingkat dasar. Melalui TV Smart yang diadakan dalam tiap kelasnya memberikan kesesuaian pengajaran dalam era globalisasi saat ini. Dengan adanya TV Smart tersebut, membantu pembelajaran melalui aplikasi youtube sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran mereka. Salah satu manfaat yang diperoleh kemudian adalah bahwa hal ini dapat membuat siswa lebih memperhatikan guru dan aktif saat pembelajaran dikelas. Berbicara mencakup kemampuan belajar siswa seperti media visual, audio, audiovisual, peserta didik lebih mampu memahami melalui audiovisual salah satunya pembelajaran dengan menonton youtube melalui TV Smart.

Interaktif merupakan hubungan timbal balik dari pengirim pesan ke penerima pesan. Sehingga media *Video Youtube Interaktif* ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian peserta didik dan mengatasi kebosanan. Penulis mengaplikasikan program Powerpoint Interaktif pada pembelajaran di Madrasah. Tujuan umum dari pembelajaran interaktif ini adalah memudahkan bagi guru atau pendidik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di era globalisasi sekarang. Pembelajaran interaktif sangat berpengaruh dalam pembelajaran era

saat ini, dimana peserta didik sudah dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi, sehingga pendidik harus mengikuti perkembangannya agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menarik minat belajar.

Metode dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh para peneliti adalah metode kualitatif. Secara umum, penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami perilaku manusia sesuai dengan perspektif masyarakat itu sendiri. Metode adalah pendekatan yang diambil oleh peneliti dalam mencari pemahaman sesuai dengan fokus dan tujuan yang ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan *Research & Development (R&D)*. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Amalia Fauziah Azhari melakukan penelitian mengenai "SMART TV AS AN INNOVATIVE LEARNING MEDIA BASED ON MULTIPERSPECTIVE GAMIFICATION SYSTEM: AN IMPLEMENTATION OF QUALITY EDUCATION". Kemudian Tanti Tiara (2021) melakukan penelitian mengenai "The Use of YouTube based Interactive Learning Media in Giving English Subject Material for Middle School Students".

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Video* yang diupload melalui aplikasi youtube sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi teks pembelajaran tingkat dasar. Penggunaan media *video interaktif* memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran sehari-hari ditingkat dasar. Media *video interaktif* dapat menampilkan berbagai menu yang berisi materi, kuis, video gambar yang bersifat interaktif. Fokus penelitian yang diambil adalah bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan TV-Smart melalui aplikasi video Youtube serta implikasi dari pembelajaran tersebut dari segi positif maupun negatifnya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada tahap ini adalah dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *Research & Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2016: 297), "metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Prosedur penelitian

ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya di deskripsikan seteliti mungkin. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (hardware) atau berupa software. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa software adapun produk yang dimaksud adalah video youtube yang dihasilkan untuk pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada materi pembelajaran bagi sekolah dasar.

## HASIL PENELITIAN

### Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah di Kabupaten Lumajang Jawa Timur, Indonesia. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa *video interaktif* yang diupload ke youtube. *Video Interaktif* pada materi pembelajaran dasar sangat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Sebelum media ini diuji coba, maka terlebih dahulu produk direview oleh validator ahli materi dan validator ahli desain. Hal ini bertujuan agar media *Video Interaktif* yang dikembangkan memperoleh pengakuan layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry pada tahun (1996). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE dengan Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

**Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (*Analysis*). Bersumber dari hasil peneliti di Madrasah Kabupaten Lumajang Jawa Timur, Indonesia. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan pengembangan media pembelajaran *Interaktif*. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran dan analisis kurikulum dan materi.

**a) Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik, peneliti melakukan observasi, wawancara dan pengamatan secara keseluruhan serta aktivitas pembelajaran di Madrasah Kabupaten Lumajang Jawa Timur, Indonesia. Tahap analisis ini diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat menemukan permasalahan terkait dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan di kelas. Sehingga siswa tampak merasa jenuh dan bosan serta kurang menarik selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan di sekolah ini, sehingga dibentuklah madrasah digital salah satunya dengan diadakan TV-Smart karena dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru, sebab media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* maupun *offline* (*didownload*).

**b) Hasil Analisis Kurikulum dan Perangkat Pembelajaran**

Pada tahap ini penulis menganalisis kurikulum dan perangkat pembelajaran, adapun kurikulum yang diterapkan di Madrasah Kabupaten Lumajang Jawa Timur, Indonesia adalah kurikulum 2013 dan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas 3&6 adalah RPP, sedangkan 1,2,4 dan 5 modul ajar.

**c) Hasil Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator**

Pada tahap ini penulis menganalisis KI (Kompetensi Indonesia) dan KD (Kompetensi ini yang berhubungan dengan

materi pelajaran di kelas serta CP dan TP untuk kurikulum merdeka.

d) Hasil Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga peneliti dapat menyusun media yang sesuai dengan perkembangan siswa. Berdasarkan hasil analisis peserta didik Madrasah Kabupaten Lumajang Jawa Timur, Indonesia.

**Tahap Desain (*Design*)**

Tahap desain bertujuan untuk menyiapkan media pembelajaran *video interaktif* dan langkah pertama yang harus dilakukan oleh penulis adalah merumuskan isi materi berdasarkan KI, KD, Indikator dengan berkonsultasi kepada bapak Dr. Suwari, M.Pd. selaku ketua MGMP PAI Jawa Timur. Pada tahap perancangan ini, penulis merancang media pembelajaran berupa *video interaktif* sesuai dengan langkah yang ada di atas kemudian disusun sesuai dengan urutan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, menyediakan materi-materi pendukung serta kuis yang menyenangkan. Selain itu, pada tahap ini penulis menyusun naskah yang merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Langkah akhirnya peneliti membuat video interaktif yang kemudian diupload di *youtube*.

**Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan ini, penulis memproduksi media pembelajaran yang sudah dikembangkan serta melakukan validasi media dengan 2 validator yaitu Bapak Dr. Suwari, M.Pd. ketua MGMP PAI Jawa Timur sebagai validator media dan Bapak H. Hasanudin, M.Pd.I selaku Penma Kemenag Kab. Lumajang sebagai validator materi yang dilakukan secara online dengan melakukan validasi sebanyak 3 kali.

**Tahap Produksi Media Pembelajaran *Video Interaktif***

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media pembelajaran yang sudah selesai dibuat. Pembuatan di mulai dengan membuat media pembelajara, berupa ppt atau video pembelajaran mengenai materi yang diajarkan. Pembuatan video ini dengan menggunakan aplikasi *capcut* kemudian menyisipkan file

berupa ppt dan ketika selesai diupload di *youtube*. Tahap selanjutnya adalah membuka aplikasi *youtube* melalui TV-Smart kemudian dipertontonkan didalam kelas sebagai media pembelajaran sesuai dengan materi .

### **Tahap Validasi**

Setelah menghasilkan produk berupa media pembelajaran, maka sebelum masuk ke tahap implementasi terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap para ahli. Jika pada saat pengujian terdapat kekurangan di dalam media maka harus di revisi media tersebut, kemudian diuji kembali oleh ahli sampai media layak dan tidak ada revisi lagi. Produk yang telah diujikan kepada ahli materi dan media bertujuan agar penulis tahu apakah media ini sudah layak untuk digunakan dan kesalahan apa saja yang terdapat pada materi dan media pembelajaran *Video Interaktif Youtube*. Hal ini bertujuan agar ketika media diterapkan sesuai dengan RPP atau modul ajar dan juga materi yang ada di dalam media tersebut.

### **Hasil Validasi Materi dan Media Tahap**

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli materi dan media adalah berupa media pembelajaran yang berbentuk *Video Interaktif*. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 7 Mei 2024 oleh Bapak Dr. Suwari, M.Pd. ketua MGMP PAI Jawa Timur sebagai validasi ahli media dan validasi materi Bapak H. Hasanudin, M.Pd.I selaku Penma Kemenag Kab. Lumajang. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi dan media akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket dengan memperoleh skor sebagai berikut

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi dan media hasil validasi ahli media skor 106 dari skor maksimal 130 dengan persentase 81% berdasarkan pedoman konversi data kualitatif yang digunakan, skor tersebut termasuk ke dalam kriteria "Baik" dan kategori layak dengan revisi sesuai catatan validator ahli media yaitu media hendaklah lebih menekankan pada animasi yang sesuai dengan anak tingkat dasar.

Pada validasi materi oleh Bapak H.Hasanudin, M.Pd.I memperoleh skor 71 dari skor maksimal 90 dengan persentase 78%

termasuk pada kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dengan revisi sesuai catatan dari ahli materi yaitu kebutuhan materi serta kesesuaian terhadap peserta didik dengan usianya maupun keidupan sehari-harinya.

### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi atau *implementation* ini bertujuan agar mengetahui efektivitas dari penerapan media pembelajaran dengan uji cobakan media pembelajaran *Video Interaktif* yang telah dibuat kepada peserta didik.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dihasilkan dalam hal ini media pembelajaran menggunakan *Powerpoint Interaktif* materi teks fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan yang telah dilakukan pada saat validasi I, II dan III. Berikut ini adalah data hasil penilaian produk setiap tahapan.

#### **a. Penilaian Produk**

Adapun hasil analisis dari setiap masing-masing tahapan dan produk akhir adalah sebagai berikut :

Berdasarkan table 1.1 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *Video Interaktif Media TV-Smart melalui youtube* mengalami peningkatan dari tingkat pemahaman siswanya.

#### **b. Produk Akhir**

Pada tahap produk akhir ini dalam peneleitian adalah menghasilkan media pembelajaran dengan *TV-Smart melalui Video Interkatif dari Youtube* . Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas baik kelas 1-6 yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

## **DISCUSSION**

Berdasarkan hasil yang tercantum dalam tabel 1.1, metode pembelajaran audiovisual yang telah dievaluasi menunjukkan kualitas yang baik dan dianggap layak oleh validator, meskipun evaluasi ini hanya dilakukan sekali. Namun, untuk memastikan keberlanjutan dan

peningkatan mutu pembelajaran, rencananya adalah melakukan evaluasi ulang yang lebih mendalam guna menciptakan inovasi baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Dari observasi langsung, terlihat bahwa siswa sering kali mudah merasa bosan dan cenderung mencari hal-hal yang menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Awalnya, mereka mungkin tampak tenang dan patuh terhadap instruksi guru, namun seiring berjalannya waktu, minat mereka bisa memudar dan mereka mungkin mencari cara lain untuk menghibur diri, termasuk mengganggu teman sekelas. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang dinamika psikologis siswa sangat penting dalam merancang lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi keterlibatan dan pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development (R&D)* untuk mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Fokus utamanya adalah pada penerapan video interaktif yang diunggah ke platform YouTube sebagai alat pembelajaran. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan media yang mereka gemari, serta memperluas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Implikasi dari penggunaan media baru ini akan dieksplorasi secara mendalam dalam konteks siswa Madrasah, dengan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar mereka secara substansial dan memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman belajar mereka.

### **Implementasi Pembelajaran dengan Inovasi Youtube melalui TV-Smart**

Penerapan video interaktif telah terbukti efektif bagi siswa dan guru di Madrasah, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa-siswi menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi ketika materi diajarkan melalui video interaktif. Contohnya, ketika guru menggunakan video dari YouTube untuk menjelaskan bab surat Al-Fiil dalam Pelajaran Al-Qur'an Hadist, siswa-siswi lebih terlibat dan memahami konsep yang disampaikan dengan lebih baik. Mereka mengalami perubahan dalam pemahaman mereka terhadap materi tersebut, karena visualisasi dan narasi yang

diberikan melalui video membuat informasi lebih jelas dan mudah dicerna.

Penerapan ini juga memberikan dampak positif pada guru dengan meningkatkan efektivitas penjelasan mereka. Guru dapat mengadaptasi cara mereka menyampaikan materi dengan lebih baik, berdasarkan respons positif dari siswa terhadap penggunaan video interaktif. Melalui diskusi dan tanya jawab setelah menonton video, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung dan memberikan penjelasan tambahan yang diperlukan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga membantu guru untuk lebih mengenali gaya belajar masing-masing siswa dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka. Dengan demikian, penerapan video interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran guru di Madrasah.

Di Madrasah, inovasi seperti ujian tanpa kertas telah diterapkan dengan sukses. Melalui penggunaan TV-Smart untuk menayangkan soal ujian, sekolah tidak hanya mengurangi biaya penyalinan soal, tetapi juga memberikan kemudahan dalam administrasi ujian. Siswa-siswi dapat dengan nyaman melihat dan menjawab soal langsung dari layar TV-Smart, menciptakan pengalaman ujian yang lebih modern dan efisien. Inovasi ini mencerminkan komitmen sekolah dalam mengadopsi teknologi terbaru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pendidikan.

Contoh lain dari penerapan video interaktif di Madrasah adalah dalam pembelajaran organ tubuh untuk siswa kelas 5. Melalui video, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan dan memahami proses pencernaan manusia. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks dengan cara yang lebih konkret dan visual. Penggunaan TV-Smart juga membantu mengurangi tingkat kejenuhan siswa selama proses pembelajaran, memberikan sedikit hiburan yang sekaligus edukatif setelah pelajaran selesai. Hasilnya, siswa menunjukkan kecenderungan lebih besar untuk menikmati pembelajaran audiovisual

dan mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi serta retensi informasi.

Media TV-Smart membawa dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran di Madrasah. Melalui TV-Smart, akses terhadap berbagai pengetahuan dari YouTube menjadi lebih mudah dan cepat. Guru-guru telah aktif menciptakan saluran YouTube mereka sendiri untuk menyampaikan pengetahuan melalui rekaman video atau presentasi PowerPoint interaktif. Hal ini tidak hanya memberikan alternatif baru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mendorong para guru untuk terus mengikuti perkembangan teknologi. Dengan adanya inovasi ini, guru-guru merasa didorong untuk tidak tertinggal dalam mengadopsi teknologi terbaru, sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesenjangan teknologi di antara generasi guru.

Implementasi pembelajaran melalui TV-Smart memang memberikan tantangan terkait infrastruktur, seperti kebutuhan akan sinyal jaringan yang kuat untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. Sebagai contoh, beberapa guru di Madrasah mengunduh video terlebih dahulu sebelum menyelipkannya ke dalam presentasi PowerPoint. Hal ini dilakukan untuk mengatasi potensi kendala teknis terkait koneksi internet yang tidak stabil, yang dapat mengganggu kelancaran penggunaan konten multimedia dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan TV-Smart sebagai media pembelajaran telah terbukti sangat relevan dengan preferensi dan kebutuhan generasi siswa saat ini, yang terbiasa dengan teknologi dan menganggapnya sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka.

### **Implikasi Pembelajaran dengan Inovasi Youtube melalui TV-Smart**

Implikasi dari penggunaan inovasi YouTube melalui Smart TV dalam pembelajaran adalah meningkatnya keterlibatan berbagai pihak yang terlibat, seperti guru, siswa, dan orangtua. Guru tidak hanya menjadi fasilitator dalam menyampaikan materi melalui video interaktif yang diunggah di YouTube, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi ini secara efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Mereka perlu mengembangkan keterampilan baru dalam merancang

konten yang menarik dan relevan bagi siswa, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Di sisi lain, keterlibatan orangtua menjadi kunci penting dalam mendukung pembelajaran anak-anak mereka dengan teknologi yang ada. Orangtua perlu terlibat aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak-anak saat menggunakan Smart TV atau gadget lainnya untuk tujuan pendidikan. Hal ini tidak hanya membantu memastikan penggunaan teknologi yang tepat dan aman, tetapi juga memperkuat dukungan sosial yang dibutuhkan siswa dalam proses belajar mereka. Dengan kolaborasi yang kuat antara guru, siswa, dan orangtua, implementasi inovasi YouTube melalui Smart TV dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan efektif bagi semua pihak yang terlibat.

**Pengembangan Kurikulum :** Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis YouTube-Smart TV dalam kurikulum memungkinkan siswa untuk belajar melalui konten video yang menarik dan relevan. Konten yang dapat diakses melalui YouTube mencakup berbagai subjek dan topik, sehingga dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran. Misalnya, dalam pelajaran sains, guru dapat menayangkan video proses pencernaan manusia yang sulit dilakukan di kelas, sehingga siswa dapat melihat prosesnya secara langsung dan memahami konsepnya dengan lebih baik. Video sejarah dapat memberikan gambaran visual tentang peristiwa masa lalu, membuat pelajaran lebih hidup dan menarik. Selain itu, YouTube menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan global, memungkinkan siswa untuk belajar dari pakar di berbagai bidang dan mendapatkan perspektif yang lebih luas. Konten-konten ini juga dapat diupdate secara berkala, memastikan bahwa materi yang disampaikan selalu relevan dengan perkembangan terbaru di bidang ilmu pengetahuan.

Dengan adanya teknologi ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan dinamis, menggabungkan video, kuis interaktif, dan diskusi yang dipicu oleh materi video. Hal ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, dimana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Sebagai contoh, setelah menonton video,

guru dapat menggunakan fitur kuis interaktif di Smart TV untuk menguji pemahaman siswa secara real-time, dan segera memberikan umpan balik. Diskusi kelas yang dipicu oleh video dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru dapat menugaskan siswa untuk mencari dan menyajikan video yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka sendiri. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern ini.

**Keterlibatan Siswa :** Penggunaan video dari YouTube dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media ini menawarkan kombinasi visual dan auditori yang sangat menarik, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung lebih statis dan monoton. Dengan bantuan video, konsep-konsep yang kompleks dapat dijelaskan secara lebih jelas dan menarik melalui penggambaran visual yang konkret, sehingga membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan.

YouTube-Smart TV juga memiliki potensi besar untuk memperluas kolaborasi di antara siswa. Misalnya, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten video yang mereka tonton, berdiskusi dalam kelompok tentang bagaimana menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan nyata, atau bahkan berkolaborasi dalam proyek-proyek kreatif yang memanfaatkan video sebagai medium utama. Siswa bisa bekerja sama untuk membuat video pembelajaran mereka sendiri, yang kemudian bisa diunggah ke YouTube sebagai bagian dari tugas kelas. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka dengan memberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif yang sangat penting di era digital saat ini.

Selain itu, penggunaan YouTube-Smart TV dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan dunia modern. Dengan terbiasa menggunakan

teknologi ini, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan dan peluang di masa depan yang semakin bergantung pada teknologi. Penggunaan video interaktif juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, mengurangi kejenuhan dan kebosanan yang sering terjadi dalam metode pembelajaran konvensional. Ini pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan mendalam.

**Pengembangan Keprofesionalan Guru :** Guru perlu dilatih untuk menggunakan YouTube-Smart TV secara efektif dalam pembelajaran agar mereka dapat memanfaatkan potensi penuh teknologi ini dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Pelatihan ini penting karena mencakup beberapa aspek kunci, termasuk bagaimana mencari dan memilih konten yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran kelas. Guru perlu mampu mengidentifikasi video yang relevan, akurat, dan bermutu tinggi yang dapat mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit dipahami atau menghadirkan perspektif yang berbeda bagi siswa.

Selain itu, pelatihan ini juga harus fokus pada cara mengintegrasikan video ke dalam rencana pembelajaran yang telah ada, sehingga video tersebut tidak hanya menjadi tambahan, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang berkelanjutan. Guru perlu memahami bagaimana mengatur waktu penggunaan video, berinteraksi dengan siswa selama dan setelah menonton, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa. Fitur-fitur interaktif dari Smart TV seperti kuis, polling, dan diskusi online harus digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung evaluasi formatif dalam pembelajaran. Dengan meningkatkan kompetensi dalam penggunaan teknologi pendidikan ini, guru dapat menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan dan tren baru dalam pendidikan, memungkinkan mereka untuk terus mengembangkan diri dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan bagi siswa.

**Instruktur Teknologi :** Sekolah perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang diperlukan untuk penggunaan YouTube-Smart TV

tersedia dan siap digunakan agar implementasi teknologi ini berjalan lancar dan efektif. Hal ini meliputi memastikan bahwa akses internet yang stabil dan cepat tersedia di seluruh area sekolah, sehingga siswa dan guru dapat mengakses konten YouTube secara optimal dan tanpa hambatan. Selain itu, perangkat Smart TV yang dipilih harus memiliki fitur-fitur interaktif yang memadai dan menjamin kualitas gambar yang baik, serta terdapat di setiap ruang kelas yang direncanakan untuk menggunakan teknologi ini.

Tidak hanya pengadaan perangkat keras yang penting, sekolah juga harus menyediakan sistem pendukung tambahan seperti proyektor dan sistem suara untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan audio dan visual yang jelas dan dinamis. Ketersediaan layanan pemeliharaan rutin dan dukungan teknis yang memadai juga menjadi faktor krusial. Ini mencakup pemeliharaan berkala untuk menjaga kondisi perangkat tetap optimal, penanganan cepat terhadap masalah teknis yang mungkin timbul, serta pelatihan tambahan bagi staf teknis dan guru dalam menggunakan serta memelihara perangkat ini secara efektif.

Dengan memperhatikan detail infrastruktur dan dukungan teknis yang memadai, sekolah dapat memastikan bahwa implementasi YouTube-Smart TV dalam pembelajaran tidak hanya berjalan lancar, tetapi juga memberikan manfaat maksimal bagi proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan efektivitas pengajaran melalui pemanfaatan teknologi modern.

**Kebijakan Pendidikan:** Penting bagi pembuat kebijakan di bidang pendidikan untuk mempertimbangkan hasil penelitian ini dalam menyusun kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sebagai langkah awal, diperlukan alokasi anggaran yang memadai untuk mendukung pengadaan infrastruktur teknologi seperti TV-Smart, internet berkecepatan tinggi, dan perangkat lunak yang mendukung proses pembelajaran di berbagai sekolah. Investasi ini krusial untuk memastikan bahwa teknologi dapat diimplementasikan secara efektif dan merata di seluruh lingkungan pendidikan.

Selain itu, penting juga untuk memprioritaskan pelatihan yang komprehensif bagi para guru dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka. Pelatihan ini tidak hanya sebatas pada penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mencakup pengembangan strategi pengajaran yang inovatif dan adaptif sesuai dengan kemajuan teknologi. Guru perlu diberdayakan dengan keterampilan baru untuk merancang pengalaman belajar yang menarik dan efektif menggunakan teknologi, sehingga dapat memperkuat keterlibatan dan pencapaian akademik siswa secara signifikan.

Pengembangan kurikulum berbasis teknologi juga menjadi fokus utama dalam mengoptimalkan manfaat teknologi dalam proses pendidikan. Kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan dinamis bagi siswa, sesuai dengan tantangan zaman digital saat ini. Temuan dari penelitian ini, yang mengungkapkan manfaat positif dari penggunaan TV-Smart dan video interaktif dalam pembelajaran, harus menjadi landasan kuat untuk menggalakkan implementasi teknologi dalam skala besar di berbagai institusi pendidikan, terutama di jenjang pendidikan dasar. Kebijakan pendidikan yang mendukung inovasi ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas keseluruhan pendidikan, tetapi juga memastikan bahwa pendidikan yang diberikan relevan dengan perkembangan teknologi modern, memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih baik dan sesuai dengan tuntutan zaman.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah perlu mengembangkan media pembelajaran yang modern sesuai dengan perkembangannya agar memudahkan peserta didik maupun guru dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran ditingkat dasar memerlukan metode yang menyenangkan dan tidak terlalu monoton. Adapun implementasi dari metode pembelajaran melalui video interaktif di TV-Smart sudah dilakukan di Madrasah Kabupaten Lumajang Jawa Timur, Indonesia dan mengalami peningkatan dari segi pemahaman siswa. Sedangkan dari implikasinya sekolah memang

memerlukan sarana dan prasarana yang memadai guna proses pembelajaran yang lancar serta adanya dukungan dari pihak lain seperti orangtua dan yang tergabung dalam bidang Pendidikan.

## REFERENSI

- Ajizah, Ratna Utami Nur, Khalis Zamrani Putra, and Miftahudin. 2022. "Using The Problem Based Learning Model With Youtube Media to Improve Student's Learning Interest." *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education* 3(1):77-98. doi: 10.55380/tarbawi.v3i1.170.
- Bisnis, Departemen Manajemen, Universitas Negara Bebas, Departemen Manajemen Pemasaran, Ilmu Pengetahuan, Universitas Pretoria, and Jurnal Instruksi Internasional. 2020. "Jurnal Instruksi Internasional April 2020 •." 13(2):1-18.
- Dasar, Pendidikan, and Magister Fakultas. n.d. "TRANSFORMASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ( YOUTUBE ) UNTUK MEMPERKUAT SIKAP EMPATI."
- Ftik, Iconie, U. I. N. K. H. Abdurrahman, and Wahid Pekalongan. n.d. "SMART TV SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS SISTEM GAMIFIKASI MULTIPERSPEKTIF: AN PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN YANG BERKUALITAS Amalia Fauziah Azhari<sup>1</sup>, Akhmad Dalil Rohman<sup>2</sup>, Ririn Novita Sari<sup>3</sup>." 1-8.
- Haqiqi, Halifah. 2019. *Revolusi Industri 4.0*. edited by anak hebat Indonesia. surakarta.
- Inggris, Pendidikan Bahasa, and Universitas Sanata Dharma. 2022. "PERAN YOUTUBE SEBAGAI EFEKTIVITAS KOMUNIKASI, MOTIVASI, EVALUASI, PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DALAM KESEHATAN MASYARAKAT Khaerunisa Putri Lorenzo<sup>1</sup> and Suciana Wijirahayu <sup>2</sup>." 2.
- Maziriri, Eugene Tafadzwa, Parson Gapa, and Tinashe Chuchu. 2020. "C, 2020-Apr." *International Journal of Instruction* 13(2):119-38.
- Ode, Wa, Nur Aidah, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Muhammadiyah Buton. 2024. "Peran Platform Youtube Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal Of Social Science Research* 4:3081-90.
- Permatasari, Dian, Amirudin Amirudin, and Achmad Junaedi Sittika.

2021. "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Glasser* 6(1):10. doi: 10.32529/glasser.v6i1.1164.
- Siregar, Yanti Rahmadhani, and Rosmaini. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP." *KODE: Jurnal Bahasa* 11(3):44-55.
- Suradika, Agus, Andi Ahmad Gunadi, and Sastra Aditya Jaya. 2020. "Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An - Nizomiyah." *Prosiding SEMNASLIT LPPM UMJ* 1-10.
- Vemmi, R. Roro, Kesuma Dewi, Ade Muslimat, Kharisma Danang Yuangga, Denok Sunarsi, Ahmad Khoiri, Soleh Suryadi, Makmur Solahudin, and Udi Iswadi. 2021. "E-Learning Sebagai Inovasi Media Pendidikan Di Era Revolusi Industri Dan Pendidikan 4 . 0 ." *Jurnal Pendidikan* 27(1):2868-81.
- Yousef, Ahmed Mohamed Fahmy, Chatti, Mohamed Amine, and Ulrik Schroeder. 2014. "Keadaan Pembelajaran Berbasis Video : Tinjauan Dan Perspektif Masa Depan." *Jurnal Internasional Tentang Kemajuan Ilmu Hayati* 6(3-4):122-35.
- Youtube, Media. 2014. "PENGUNAAN MEDIA YOUTUBE DALAM KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS SISWA DI IPA KELAS XI SMA NEGERI 9 REJANG LEBONG." 1-12.