

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN YOUTUBE PADA MATERI GERAK KELAS VII DI SMPN 1 BANYUKE HULU

Supriadi Incan^{1*}, Lia Angraeni², Eti Sukadi³
^{1,2,3}Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia
*Email : Visca.incan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis YouTube pada materi gerak untuk siswa kelas VII di SMPN 1 Banyuke Hulu. Pengembangan dilakukan menggunakan model Research and Development (R&D) yang dimodifikasi dari model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) menjadi 3D (tanpa tahap penyebaran). Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut dan diunggah melalui platform YouTube. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji coba dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi dan angket respon peserta didik, yang dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran dinyatakan *sangat layak* dengan persentase lebih dari 81%. Respon peserta didik terhadap video pembelajaran juga sangat positif, ditunjukkan dengan skor respon di atas 76%. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPA khususnya materi gerak di tingkat SMP.

Kata kunci: video pembelajaran, YouTube, CapCut, materi gerak, R&D, SMP

Abstract

This study aims to develop and determine the feasibility and student responses to YouTube-based learning videos on movement material for seventh-grade students at SMPN 1 Banyuke Hulu. The development was carried out using a Research and Development (R&D) model modified from the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) to 3D (without the dissemination stage). The product developed was a learning video using the CapCut application and uploaded via the YouTube platform. Product validation was carried out by media experts and material experts, while trials were conducted on 30 seventh-grade students. Data collection instruments were in the form of validation questionnaires and student response questionnaires, which were analyzed using descriptive statistical techniques. The validation results showed that the learning video media was declared very feasible with a percentage of more than 81%. Student responses to the learning videos were also very positive, indicated by a response score above 76%. Thus, this learning media was declared suitable for use as an alternative to science learning, especially movement material at the junior high school level.

Keywords: learning videos, YouTube, CapCut, motion material, R&D, junior high school

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menuntut adanya pendekatan yang mampu mengintegrasikan konsep-konsep abstrak dengan kehidupan sehari-hari agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah materi gerak, yang merupakan bagian penting dalam kurikulum IPA kelas VII karena berkaitan erat dengan fenomena alam yang sering dijumpai.

Namun, hasil praobservasi di SMPN 1 Banyuke Hulu menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks dan LKS, serta presentasi PowerPoint yang bersifat statis. Hal ini berdampak pada rendahnya

pemahaman siswa terhadap konsep gerak, yang ditunjukkan dengan lebih dari 50% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Keadaan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis video dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan (Astuti & Mustadi, 2014). Selain itu, penggunaan platform YouTube memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel di luar jam pelajaran. Video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi CapCut dapat mendukung visualisasi gerakan, menampilkan animasi, serta menyisipkan kuis dan penilaian, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Bytedance et al., 2020). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis YouTube efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan (Badariah, 2021).

Melalui latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan YouTube dengan bantuan aplikasi CapCut sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi gerak di kelas VII SMPN 1 Banyuke Hulu.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis YouTube pada materi gerak. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dari Thiagarajan yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop* (Thiagarajan et al., 1974). Pengujian kelayakan dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik kelas VII SMPN 1 Banyuke Hulu.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas tiga kategori, yaitu:

1. Ahli media (3 orang) yang menilai kualitas desain video pembelajaran.
2. Ahli materi (3 orang) yang menilai kesesuaian isi dengan kurikulum.
3. Peserta didik kelas VII SMPN 1 Banyuke Hulu sebanyak 30 orang yang terlibat dalam uji coba produk.

Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media dilakukan melalui tiga tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Define

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru IPA untuk mengidentifikasi keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Tahap Design

Pada tahap ini, peneliti merancang alur isi video pembelajaran, menentukan indikator pembelajaran, dan menyusun instrumen validasi. Video dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut dengan konten visual yang dikaitkan langsung dengan materi gerak.

3. Tahap Develop

Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket skala Likert. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli, video diuji coba kepada siswa. Respon siswa terhadap video dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan dan daya tarik media.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket validasi ahli: menilai aspek kualitas isi, tampilan, dan efektivitas produk.

2. Angket respon siswa: menilai pemahaman materi, motivasi belajar, dan kemudahan penggunaan media.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data dari angket divalidasi menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–5. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan:

- 81–100% = Sangat Layak
- 61–80% = Layak
- 41–60% = Cukup Layak
- 21–40% = Tidak Layak
- 0–20% = Sangat Tidak Layak

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis YouTube yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi CapCut pada materi gerak untuk siswa kelas VII SMPN 1 Banyuke Hulu. Penilaian kelayakan dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi, sedangkan uji coba dilakukan kepada 30 siswa sebagai responden untuk menilai keterpahaman dan motivasi belajar melalui video tersebut.

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media dilakukan berdasarkan dua aspek, yaitu kualitas isi dan tampilan produk, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Skor penilaian diolah menggunakan skala Likert 1–5 dan dikonversikan dalam bentuk persentase. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1	Kualitas isi dan tampilan video	25	23	92.00	Sangat Layak
2	Efektivitas media pembelajaran	15	14	93.33	Sangat Layak
Total Rata-rata		40	37	92.50	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, video pembelajaran dinilai sangat layak oleh ahli media dengan rata-rata persentase sebesar 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa secara visual dan teknis, media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang diperlukan dalam pembelajaran IPA berbasis digital.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kelengkapan penjelasan, dan efektivitas waktu penyampaian. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian isi dengan KD/indikator	20	18	90.00	Sangat Layak
2	Efisiensi dan kebermaknaan materi	15	14	93.33	Sangat Layak
Total Rata-rata		35	32	91.43	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 2, ahli materi memberikan penilaian sangat layak terhadap konten pembelajaran yang disajikan. Materi dinilai relevan, disajikan secara runtut, dan efektif dalam waktu yang tersedia.

Hasil Respon Siswa

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, media diuji coba kepada peserta didik untuk melihat tanggapan mereka terhadap kejelasan materi, tampilan media, serta motivasi yang ditimbulkan. Hasil respon siswa terhadap media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa terhadap Video Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1	Pemahaman konsep dan aplikasi materi	60	54	90.00	Sangat Setuju
2	Daya tarik dan tampilan media	40	36	90.00	Sangat Setuju
3	Kemudahan akses dan penggunaan	20	18	90.00	Sangat Setuju
Total Rata-rata		120	108	90.00	Sangat Setuju

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan sangat positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis YouTube menggunakan CapCut tidak hanya memudahkan pemahaman, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi gerak. Kelayakan media didukung oleh hasil validasi ahli yang menunjukkan kategori *sangat layak* dengan persentase di atas 90%, baik dari segi isi maupun tampilan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh

Badariah (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki efektivitas tinggi dalam menyampaikan materi tematik di sekolah dasar.

Respon peserta didik juga sangat positif terhadap media ini, dengan persentase respon mencapai 90%. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan video berbasis YouTube dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahma Aulia (2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis YouTube membantu meningkatkan kemandirian belajar dan daya tarik peserta didik.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini terbukti memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran, dan dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan media konvensional yang selama ini digunakan di SMPN 1 Banyuke Hulu.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis YouTube menggunakan aplikasi CapCut pada materi gerak kelas VII di SMPN 1 Banyuke Hulu dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan persentase kelayakan lebih dari 90% dengan kategori sangat layak. Selain itu, respon siswa terhadap media juga sangat positif, yang tercermin dari peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta kemudahan akses dan penggunaan media.

5. Ucapan Terimakasih (jika ada, Style: Section 2)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, para validator, serta seluruh pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini.

Referensi

- Aan Anwar Firdaus. 2017. Skripsi: *"Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, and Repetition (AIR) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI IPS MAN 3 Tangerang "*. Jakarta: UIN.
- Agus Suheri. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo
- Astuti, Yanuarita Widi dan Mustadi, Ali. 2014. *"Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD"*. Jurnal Prima Edukasia, Volume (2), Nomor (2).
- Carney, S., Engbretson, C., Scammell, K., & Sheppard, V. (2003). *Teaching students with visual impairments*. : Saskatchewan Learning.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrianto, Arip dan Norma Dewi Shalikhah. 2020. *Modul Membuat Media Pembelajaran Dengan Videoscribe Versi 3.2.1*. Yogyakarta:UPY Press.
- Indriyani. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe Pada Materi Program Linier Metode Simpleks*. Skripsi Program Studi Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Iskandar, A., & dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.

- Istanti, N. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tambangan 01 Semarang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
- Laksmi, Prihantoro. 2010. *Materi IPA Terpadu*. Jakarta: Karunika.
- Listiani, Ika Novia. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. (Yogyakarta Skripsi: UIN Sunan Kalijaga).
- Novikarany, Reifda. 2010. *Sistem Pengukuran Kecepatan Gelombang Bunyi Di Udara Berbasis Mikrokontroller*. Skripsi Program Studi Fisika Instrumentasi Universitas Indonesia.
- Octavianingrum, D. (2016). *Pengembangan media audio visual sparkol Video Scribe dalam pembelajaran mengelola pertemuan/rapat di lembaga pendidikan profesi (lpp) ipmi kusuma bangsa Surakarta jurusan administrasi perkantoran (PhD Thesis)*. UNS (Sebelas Maret University).
- Pedrotti, S.L., 1993, *Introduction to Optics*, Edisi Kedua, Prentice Hall Inc., New Jersey.
- Rachmat Antonius, S.Kom & Alphone Roswanto, S.Kom, 2005/2006, Chapter 1- "*Pengantar Multimedia*", Universitas Kristen Duta Wacana.
- RSC. (2017, Mei 5). Research of Study Club. Retrieved from <http://rsc.ub.ac.id: http://rsc.ub.ac.id/wpcontent/uploads/2016/10/Modul-Sparkol.pdf>
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Thorn, W. J. (1995, April). *Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia*. Retrieved July 10, 2013, from The Internet TESL Journal: <http://iteslj.org/Articles/Thorn-EvalueConsider.html>
- Trisnobudi, A. 2001c. *TEORI ULTRASONIK*. Bandung: Penerbit ITB.