



**Pengembangan Media Berbasis Video Blog (Vlog) Kearifan Lokal Keragaman Budaya
Di Kabupaten Bangka**

¹Jihan Rafiadilla, ²Maharani Oktavia, ³Puji Ayurachmawati

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

² Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang

jihanrafiadilla@gmail.com maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id pujiar29@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media berbasis video blog (vlog) kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), tahap *design* (rancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri 08 Sungailiat. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi dan angket respon siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli tim yang menilai dari segi tampilan media, penyajian materi dan penggunaan bahasa secara keseluruhan memperoleh skor persentase 92,7% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba. Hasil angket *One To One* berjumlah 4 siswa memperoleh skor persentase 94,6% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket Small Grup berjumlah 12 orang memperoleh skor persentase 94,0% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media berbasis video blog (vlog) kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka disimpulkan bahwa media berbasis video blog (vlog) telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, media berbasis video blog (vlog), Kearifan lokal, Keragaman budaya, Kabupaten Bangka

Abstrack

This study aims to produce video blog (vlog) based media development products on local wisdom of cultural diversity in Bangka Regency that meet valid and practical criteria. This research uses the type of development research (research and development). The development model in this study refers to the ADDIE model which consists of the analyze stage, the design stage, the development stage, the implementation stage and the evaluation stage. The subject of this research is class IV SD Negeri 08 Sungailiat. The research data were obtained from validation questionnaires and student response questionnaires. The results of the study were based on the team's expert validation questionnaire which assessed in terms of media appearance, presentation of material and use of language as a whole, obtaining a percentage score of 92.7% in the category of very valid and suitable for use at the trial stage. The results of the One To One questionnaire totaling 4 students obtained a percentage score of 94.6% in the very practical category and the results of the Small Group questionnaire consisting of 12 students obtained a percentage score of 94.0% in the very practical category. Based on the results developed by researchers entitled development of video blog (vlog) based media on local wisdom of cultural diversity in Bangka Regency, it is concluded that video blog (vlog) based media has been developed that meets valid and practical criteria.

Keywords: Development, video blog (vlog) based media, local wisdom, cultural diversity, Bangka Regency

PENDAHULUAN

Di era revolusi 4.0 dunia tidak asing lagi kemajuan teknologi(8). Seiring berjalannya waktu, teknologi yang dikembangkan begitu pesat dan luas dengan perkembangan kemajuan dunia. Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari oleh kehidupan ini, dikarenakan dengan adanya teknologi dapat memberikan ilmu pengetahuan, memberikan hal-hal yang positif dalam kehidupan manusia serta dapat meningkatkan kreativitas(5). Kemajuan teknologi ditandai dengan populernya beberapa aplikasi seperti *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram*, *Facebook*, *Telegram* maupun *Twitter*. Dengan aplikasi tersebut dapat melakukan segala hal baik secara jarak dekat ataupun jauh. Kemajuan teknologi ini juga memberikan efek dalam dunia pendidikan.

Sehubungan dengan itu efek di dunia pendidikan memberikan dampak positif dan negatif dalam suatu pembelajaran(9). Pembelajaran di era sekarang berkaitan dengan teknologi seperti media berbasis video blog (*vlog*) dari salah satu aplikasi *Youtube*. Dampak positif dari pembelajaran media berbasis video blog (*vlog*) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, kemudahan dalam mengakses informasi, menghemat waktu, meningkatkan ilmu pengetahuan, serta pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Dampak negatifnya seperti siswa yaitu menggunakan teknologi yang berlebihan akan kecanduan dalam bermain *smartphone* serta kurangnya etika dan disiplin dalam peserta didik(6).

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai analisis kebutuhan dari SD Negeri 08 Sungailiat Kabupaten Bangka di dapatkan sekolah telah difasilitasi sarana dan prasarana dengan media pembelajaran seperti tersedianya infokus, laptop/komputer, soundsystem, kondisi listrik yang stabil dan belum dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik. Selanjutnya, berdasarkan analisis wawancara salah satu pendidik di SD Negeri 08 Sungailiat pada bulan Januari 2023. Siswa telah memiliki dan dapat mengaplikasikan *smartphone*. Jadi dalam suatu pembelajaran menggunakan media berbasis video blog (*vlog*) peserta didik sudah terbiasa dengan berkembangnya teknologi seperti ini(1).

Sehubungan dengan itu maka dilakukan observasi lanjutan mengenai tingkat kreativitas guru. Guru yang muda lebih memiliki tingkat

kreativitas dibandingkan guru yang senior(4). Hal ini dikarenakan guru yang senior biasanya masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Maka dari itu pengembangan pembelajaran media berbasis video blog (*vlog*) ini saya kembangkan dan saya terapkan ke peserta didik agar pembelajaran tidak monoton. Serta pembelajaran ini juga saya kaitkan dengan materi keragaman budaya Kabupaten Bangka dikarenakan minimnya pengetahuan peserta didik tentang hal tersebut.

Beberapa solusi dalam pembelajaran ini dapat diterapkan seperti adanya pembelajaran video animasi, video pembelajaran, video storytelling serta adanya kemajuan teknologi dapat dikaitkan dengan pembelajaran media berbasis video blog (*vlog*). Menurut Premana, dkk (2021) Video blog merupakan bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum. Video blog (*vlog*) ini dapat kita gunakan dalam suatu proses pembelajaran agar siswa tidak monoton serta dapat meningkatkan suatu pembelajaran dengan media berbasis video blog (*vlog*). Video *vlog* dapat disebut sebagai *vlogger*. Video blog (*vlog*) suatu teknologi yang berkembang pesat tidak hanya di zaman ini tetapi sejak di zaman era covid-19 dimana setiap orang melihat aktivitas kehidupan sehari-hari pada umumnya di dunia teknologi dan mengapresiasi diri sendiri dari video blog (*vlog*). Media berbasis video blog (*vlog*) ini akan mengangkat kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka.

Pulau Bangka yaitu pulau kecil yang memiliki luas wilayah 3.028,794 km² atau 3.028.794,693. Penduduk budaya Bangka asli mayoritas etnis melayu. banyaknya kearifan lokal budaya Bangka yang membuat hal tersebut unik disetiap penglihatan orang-orang seperti pakaian tradisional, tarian adat tradisional, bahasa, alat musik dan lagu tradisional bahkan yang tidak di ragukan dari pulau Bangka yaitu makanan khasnya. Kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka masih terlihat jelas dan terikat walaupun sudah berkembangnya zaman tidak membuat hal tersebut hilang.

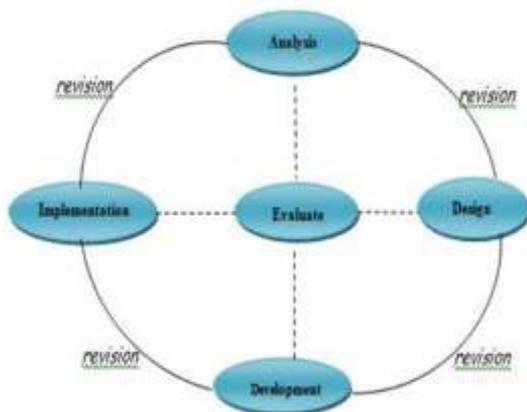
Berdasarkan dari beberapa penelitian Theresia, dkk (2023) Pengembangan media video blog (*vlog*) berbasis kearifan lokal materi kegunaan dan siklus air pada siswa kelas V SD Palembang. Menurut Irnanda, dkk (2022) Pengembangan blog literasi membaca untuk meningkatkan literasi membaca

siswa sekolah dasar pada siswa kelas III SD. Menurut Huda, dkk (2021) Pengembangan media blog berbantu buku tugas terhadap kegiatan literasi dasar kelas IV Sekolah Dasar.

Dari uraian yang sudah dijelaskan, bahwa pengembangan media video blog “vlog” memang sudah ada beberapa peneliti yang mengembangkannya tetapi belum ada peneliti yang mengembangkannya di kabupaten Bangka. Serta kekurangan dari peneliti sebelumnya dalam pembuatan video seperti pengeditan video dan materi pembelajaran yang berbeda. Hal tersebut membuat saya sebagai peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Video Blog (Vlog) Kearifan Lokal Keragaman Budaya Di Kabupaten Bangka”.

METODE

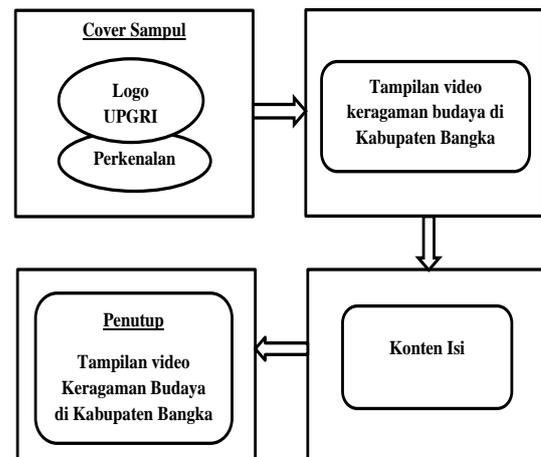
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dibawah ini bagan dari langkah-langkah prosedur model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap analisis permasalahan di SD Negeri 08 Sungailiat, ditemukan bahwa media pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Siswa telah mengaplikasikan penggunaan smartphone dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berbasis video blog (vlog) dianggap dapat mengatasi kejenuhan dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan siswa. Selain itu, guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis video blog (vlog). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan pembelajaran berbasis video blog (vlog) dengan fokus pada keragaman budaya di

Kabupaten Bangka, dengan materi kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 3.



Gambar 2. Desain Prosedur Penelitian

Pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti membuat *Prototype* 1 sebagai produk media berbasis video blog (vlog) untuk uji coba. Produk tersebut akan diverifikasi kevalidan dan kepraktisannya melalui validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon guru. Setelah revisi berdasarkan masukan dari validator, dilakukan pengembangan *Prototype* II. Pada tahap penerapan (*Implementation*), media berbasis video blog (vlog) diterapkan di kelas IV SD Negeri 08 Sungailiat melalui proses uji coba. Peneliti melakukan observasi dan menggunakan media infokus untuk menampilkan video blog (vlog), serta mengumpulkan angket respon dari siswa dan guru untuk mengevaluasi kepraktisan pembelajaran. Tahap evaluasi (*Evaluation*) digunakan untuk menilai kualitas media tersebut dan menentukan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, sejalan dengan tahap *Development* dan *Implementation* sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi penggunaan kuesioner (angket) yang diberikan kepada ahli, guru, dan siswa untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan produk. Dokumentasi berupa *Prototype*, komentar validator, dan komentar peserta didik juga digunakan sebagai data fisik. Selain itu, observasi dilakukan di SD Negeri 08 Sungailiat untuk mengamati sarana dan prasarana sekolah, kondisi peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran berbasis video blog (vlog) dalam proses belajar mengajar. Teknik validasi *prototype* melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru dan siswa sebagai validator, yang memberikan penilaian terhadap

mutu dan penggunaan media pembelajaran. Analisis kevalidan dilakukan dengan mengumpulkan skor penilaian dari para validator menggunakan angket.

Tabel 1. Kriteria Penskoran

Validator & Praktisan	
Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Skor rata penilaian dan validasi dapat digunakan Rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validan & Praktisan

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Analisis kevalidan dilakukan dengan memperhatikan pendapat para ahli, yang menganggap produk valid jika mendapatkan persetujuan dari ahli produk. Selain itu, analisis kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur kepraktisan produk dalam uji coba kelompok kecil. Kategori penilaian angket meliputi beberapa aspek yang akan dievaluasi.

Tabel 3. Kriteria Penskoran Praktisan

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Berikut ini rumus yang digunakan dalam mengetahui kepraktisan video pembelajaran.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktisan

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Video pembelajaran dikembangkan memiliki nilai kepraktisan yang baik, jika minimal kriteria kepraktisan yang dicapai adalah praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data pengembangan berdasarkan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk media berbasis video blog (*vlog*) kearifan lokal Kabupaten Bangka untuk pembelajaran kelas IV di SD Negeri 08 Sungailiat. Setelah divalidasi oleh dosen dan guru, produk tersebut dianggap valid dan praktis. Kemudian, produk tersebut diunggah ke media sosial *YouTube* agar dapat diakses oleh masyarakat luas. Penelitian ini mengikuti tahap-tahap pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi produk.

Pada tahap analisis, dilakukan observasi terhadap kebutuhan siswa dan masalah yang dialami dalam pembelajaran. Ditemukan bahwa siswa kurang bersemangat dan belum memahami kebudayaan lokal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video blog (*vlog*) yang mengangkat kebudayaan Bangka untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Analisis juga dilakukan terhadap materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KD. Implementasi media video blog (*vlog*) diharapkan dapat membantu optimalisasi pembelajaran dan dapat digunakan oleh semua guru.

Tahap selanjutnya setelah tahap analisis adalah tahap desain, di mana peneliti membuat produk awal atau rancangan produk. Pada tahap ini, peneliti telah membuat rancangan media video blog (*vlog*) dengan menggunakan aplikasi pengeditan video seperti Adobe Premiere. Rancangan ini sesuai dengan Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang telah ditetapkan sebelumnya.

Salah satu komponen penting dalam rancangan tersebut adalah *storyboard*. *Storyboard* adalah gambaran visual yang disusun sesuai dengan GBIM. Dengan adanya *storyboard*, peneliti dapat dengan mudah menyusun cerita dan menyampaikan pesan atau ide kepada siswa melalui media video blog (vlog).

Tabel 5. Storyboard Media Video Blog (Vlog)

Media Video Blog (Vlog)	Keterangan
<p>Cover Sampul</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px auto;"> <p>Logo UPGRI</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px auto;"> <p>Perkenalan</p> </div>	<p>Halaman cover sampul media tayang pertama sekali pada saat media di buka. Halaman ini terdiri dari logo PGRI dan perkenalan yang berfungsi agar siswa dapat dengan mudah mengulang suatu pembelajaran yang dikembangkan dengan adanya media berbasis video <i>blog (vlog)</i> ini dan dapat dipelajari kembali dengan membuka aplikasi <i>youtube</i>.</p> <p>Tampilan kedua bagian tampilan video ini akan ditampilkan secara umum keragaman sosial di Kabupaten Bangka seperti jembatan emas, Kota Pangkal Pinang dan perekonomian masyarakat di Kabupaten Bangka tepatnya kota Sungailiat.</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Tampilan video keragaman budaya di Kabupaten Bangka</p> </div>	<p>Tampilan ketiga pada bagian konten isi ini mengkaitkan dengan kebudayaan masyarakat di Kabupaten Bangka seperti tarian, pakaian adat, alat musik, bahasa, lagu tradisional, makanan khas serta etnis dan agama di Kabupaten Bangka.</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Konten Isi</p> </div>	

Penutup

Tampilan seluruh video keragaman budaya di Kabupaten Bangka

Tampilan terakhir dengan adanya desain animasi menampilkan seluruh video keragaman budaya di Kabupaten Bangka.

Selanjutnya, dalam tahap desain, peneliti juga melakukan desain layout. Tahap ini merupakan langkah awal dalam pembuatan media berbasis video blog (*vlog*) sebelum memasuki pembelajaran tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 2, pembelajaran 3.

Desain layout memiliki fungsi penting dalam menarik perhatian siswa ketika menonton media berbasis video blog (*vlog*). Melalui desain layout yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan terpikat untuk melihat dan mengikuti konten pembelajaran dalam media berbasis video blog (*vlog*). Desain layout juga berperan sebagai pembukaan yang menarik dalam media berbasis video blog (*vlog*) tersebut.



Gambar 3. *Design Layout Video Blog*

Pada tahap pengembangan, salah satu kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan media. Tahap ini dimulai dengan menyusun materi pembelajaran serta bahan-bahan yang akan digunakan dalam video pembelajaran berbasis video blog (*vlog*). Contohnya, dalam media berbasis video blog (*vlog*) pembelajaran ini, pokok bahasannya adalah tema 7 "Indahnya Keragaman di Negeriku", subtema 2, pembelajaran 3. Materi yang digunakan di kembangkan oleh peneliti dengan menggabungkan unsur kearifan lokal dan keragaman budaya di Kabupaten Bangka. Tujuan dari penggabungan ini adalah agar siswa dapat memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka. Dalam penyusunan media, peneliti berusaha menyajikan materi tersebut secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4. Materi Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku

Pada tahap editing, peneliti menggunakan aplikasi editing video bernama *Adobe Premiere* untuk memperindah media berbasis video blog (*vlog*). Proses ini melibatkan kunjungan langsung ke Kabupaten Bangka oleh peneliti dan kerjasama dengan seorang *videographer*. Tujuan dari kunjungan ini adalah untuk mengambil video yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Selanjutnya, dalam tahap penyusunan urutan isi video blog (*vlog*), langkah ini merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan video blog (*vlog*). Urutan isi dalam video blog (*vlog*) meliputi beberapa bagian, seperti opening yang berisi intro dan animasi pembuka, pembukaan video blog (*vlog*) berupa perkenalan atau apersepsi, tampilan video blog (*vlog*) yang menampilkan isi secara visual, konten isi video blog (*vlog*) yang berisi materi pembelajaran, dan penutupan yang berisi pesan atau kesimpulan, pengucapan salam, dan credit title video blog (*vlog*).

Perekaman video blog (*vlog*) dilakukan secara bertahap, dimulai dari perekaman bagian pembuka, dilanjutkan dengan perekaman tampilan video, konten isi, dan penutup. Untuk mendapatkan kualitas gambar yang baik, peneliti menggunakan berbagai perangkat seperti drone, kamera, dan ponsel dengan memperhatikan aspek warna dan pencahayaan gambar. Semua ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih baik bagi siswa.

Tabel 6. Proses Perekaman Video Blog (Vlog)

Gambar	Keterangan
	Melakukan pembukaan video <i>blog (vlog)</i> dengan melakukan pengucapan salam, doa, dan perkenalam diri. Serta tujuan video <i>blog (vlog)</i> ini dilakukan agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
	Melakukan pembukaan video <i>blog (vlog)</i> dengan menggunakan <i>handphone</i> bertujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang tempat awal proses pembuatan video yaitu “ Jembatan Emas “
	Pengambilan materi keragaman budaya di Kabupaten Bangka dengan bantuan <i>videographer</i> seperti <i>camera</i> yaitu “ tarian campak “ yang memiliki makna tarian ini yang menggambarkan keceriaan bujang dan dayang di Kepulauan Bangka
	Melakukan penutupan pada suatu video <i>blog (vlog)</i> seperti pengucapan salam, berpamitan dan pesan-pesan untuk siswa yaitu “ Jangan lupa menonton video ini semoga bermanfaat untuk kalian semua “

Proses editing video blog (*vlog*) dilakukan setelah semua produk yang dibutuhkan telah lengkap. Pada tahap ini, penggunaan aplikasi Adobe Premiere sangat penting. Aplikasi ini digunakan untuk menggabungkan potongan-potongan video, menambahkan teks, dan efek transisi yang menarik.

Langkah pertama dalam proses ini adalah pembuatan intro. Peneliti membuat cover video blog (*vlog*) dan memperkenalkan diri serta materi yang akan dibahas. Animasi dan transisi yang bergerak ditambahkan untuk menambah daya tarik. Setelah selesai membuat cover dan animasi, intro musik Kabupaten Bangka yang menarik ditambahkan untuk membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya, proses editing dilanjutkan dengan menampilkan video mengenai keragaman budaya di Kabupaten Bangka serta konten isi. Potongan-potongan video yang berbeda seperti keragaman sosial, aspek ekonomi, budaya, etnis, dan agama digabungkan menjadi satu video blog (*vlog*) yang utuh. Penjelasan materi dalam bentuk teks dan penambahan musik juga dilakukan dalam bagian konten isi.

Setelah proses editing intro musik dan konten isi selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan penutup. Pesan, salam penutup, serta animasi gabungan video blog (*vlog*) ditambahkan. Pada bagian akhir video, ucapan terima kasih dan credit title pembuatan video blog (*vlog*) ditampilkan. Setelah seluruh bagian intro, tampilan video konten isi, dan penutup selesai diedit, projek diekspor menjadi file video dengan format mp4 dan diunggah ke *YouTube*.

Setelah pembuatan media video blog (*vlog*) selesai, tahap selanjutnya adalah validasi. Media video blog (*vlog*) divalidasi oleh tiga validator, terdiri dari dua dosen yaitu Sylvia Lara Syaflin, M.Pd dan Mirna Taufik, M.Sc., serta satu guru yaitu Marini, S.Pd. Ketiga validator tersebut menilai kualitas tampilan media, penyajian materi, dan bahasa yang telah dirancang oleh peneliti. Mereka memberikan komentar untuk perbaikan media video blog (*vlog*), dan pada akhirnya memberikan kesimpulan keseluruhan mengenai media video blog (*vlog*).

Setelah mendapatkan komentar dan saran dari kedua validator dan guru, peneliti telah melakukan revisi pada media video blog (*vlog*) sesuai dengan masukan yang diberikan. Berikut adalah tampilan keseluruhan media video blog (*vlog*) yang telah direvisi dan siap untuk diuji coba di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi oleh kedua validator, yang merupakan dosen dari program studi PGSD Universitas PGRI Palembang dengan jenjang strata-2. Mereka memiliki kompetensi di bidang materi, media, dan bahasa. Selain itu, satu guru yang memiliki keahlian dalam materi Sekolah Dasar juga terlibat dalam proses validasi.

Hasil dari penelitian validasi oleh seluruh validator dievaluasi menggunakan angket yang disediakan oleh peneliti. Penilaian kualitas media video blog (*vlog*) dilakukan oleh kedua validator dan guru. Berikut adalah hasil penilaian kualitas media video blog (*vlog*) berdasarkan angket yang diberikan oleh peneliti.

Tabel 7. Hasil Validasi Seluruh Validator

No	Nama Validator	Aspek yang dinilai		
		Tampilan Media	Penyajian Materi	Penggunaan Bahasa
1	SLS	71	68	54
2	MT	70	67	52
3	M	71	74	58
Jumlah total nilai		212	209	164
Persentase		94,2%	92,8%	91,1%
Rata-rata persentase keseluruhan			92,7%	
Kategori			Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa persentase penilaian ketiga validator terhadap media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa adalah sebesar 92,7%, dengan kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis video blog (*vlog*) telah dianggap layak digunakan pada tahap uji coba.

Selanjutnya, dilakukan uji coba *One-to-One* dengan melibatkan 4 orang siswa dari kelas IV SD Negeri 08 Sungailiat. Dalam uji coba ini, instrumen yang digunakan adalah angket respon siswa terhadap penggunaan media berbasis video blog (*vlog*). Berikut adalah hasil angket respon siswa dari proses uji coba:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa *One To One*

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	AR	78	91,7%	Sangat Praktis
2	AAZ	82	96,4 %	Sangat Praktis
3	DF	80	94,1%	Sangat Praktis
4	FOS	82	96,4%	
Jumlah Persentase		322	378,6% 94,6%	Sangat Praktis

Terlihat tabel menunjukkan bahwa hasil rata-rata persentase keseluruhan angket respon siswa *One To One* sebesar 94,6% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba media berbasis video blog (*vlog*) dengan Small Grup yang terdiri dari 12 siswa. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2023 dengan memberikan arahan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan. Dalam uji coba ini, digunakan angket respon siswa sebagai instrumen evaluasi.

Proses uji coba dimulai dengan menyimak media pembelajaran video blog (*vlog*), kemudian siswa diminta mengisi angket respon siswa yang menilai tampilan media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Hasil angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa *Small Grup*

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	DW	75	88,2%	Sangat Praktis
2	FF	78	91,7%	Sangat Praktis
3	FA	82	96,4%	Sangat Praktis
4	JA	76	89,4%	Sangat Praktis
5	KI	80	94,1%	Sangat Praktis

6	KJS	79	92,9%	Sangat Praktis
7	MAH	81	95,2%	Sangat Praktis
8	MA	81	95,2%	Sangat Praktis
9	MCA	81	95,2%	Sangat Praktis
10	NC	82	96,4%	Sangat Praktis
11	NR	82	96,4%	Sangat Praktis
12	RA	83	97,6%	
Jumlah Persentase		960	1.128,7% 94,0%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil rata-rata persentase keseluruhan angket respon siswa Small Grup sebesar 94,0% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Tahap evaluation pengembangan model ADDIE di mana pada tahapan ini peneliti menyesuaikan dan memperbaiki produk media video blog (*vlog*) sesuai saran dan kritik dari validator media, bahasa, dan materi. Hasil evaluasi dari para ahli antara lain:

- Tambahkan teks informasi (*subtitle*), tambahkan audio sesuai dengan tulisan, audio diperbesar backsound dikurangi dan tambahkan credit di akhir video.
- Dimenit 3:11 ditambahkan kata-kata backsound dan sesuai dengan urutan awal video.

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *research and development* untuk menghasilkan produk dengan menggunakan model ADDIE yang diawali dengan tahap menganalisis kebutuhan siswa, menganalisis materi pembelajaran, dan menganalisis tujuan pembelajaran, membuat desain media video blog (*vlog*), melakukan pengembangan dan mevalidasi produk, menguji produk, dan meninjau perkembangan produk layak atau tidak digunakan. Produk yang dikembangkan ini bertujuan untuk menghasilkan media video blog (*vlog*) yang memiliki kategori valid dan praktis. Media video blog (*vlog*) merupakan salah satu media pembelajaran audiovisual berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran di era revolusi 4.0.

Dalam penyajian materi video blog (*vlog*) yang ditampilkan dengan menggunakan infokus dibuat

secara menarik dengan bantuan teknologi agar bisa menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media berbasis video blog (*vlog*) ini dapat menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif. Menurut Daulay (2017), media pembelajaran kreatif yaitu mampu mengembangkan dan menciptakan ide atau cara baru untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya agar dapat menarik perhatian siswa.

Menurut Kurniawan et al. (2018), pengembangan media video pembelajaran ini sangat dibutuhkan oleh siswa dikarenakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam suatu pembelajaran. Pengembangan materi dalam media video blog (*vlog*) yang akan dikembangkan yaitu materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2 pembelajaran 3 disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan pembelajaran sudah ditentukan dikarenakan pembelajaran ini mengangkat kebudayaan di Kabupaten Bangka. Setelah itu, disusun dengan menyesuaikan pokok materi pada media video blog (*vlog*).

Suatu pembelajaran tersebut dirancang dengan adanya bantuan tahap design yang memudahkan proses pengembangan suatu produk pada suatu pembelajaran. Proses pengembangan dilakukan pada tahap design ini di buat semenarik mungkin dengan menunjukkan keindahan keragaman budaya di Kabupaten Bangka dengan menggunakan bantuan videographer seperti camera, drone serta pengeditannya menggunakan *Adobe Premier*. Pada pembelajaran ini mengaitkan kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka agar siswa akan lebih memahami kebudayaannya sendiri. Sehubungan dengan adanya desain video blog (*vlog*) ini dikembangkan dengan setelah melakukan tahap design video blog (*vlog*), tahap selanjutnya memvalidasi media video blog (*vlog*) ke para ahli yang sudah kompeten di bidangnya meliputi penilaian media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa.

Penelitian terkait dengan pengembangan media berbasis Video Blog (Vlog) dalam bahasa Indonesia menunjukkan hasil yang positif. Menurut Rianto dan Pratama (2020), penggunaan media video blog efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan video blog menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara mereka. Studi lain oleh Wahyuni dan

Sujono (2020) menunjukkan bahwa penggunaan video blog juga dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa SMA. Mereka menemukan bahwa siswa yang menggunakan media ini mampu menghasilkan tulisan deskripsi yang lebih baik dan lebih terstruktur. Selain itu, Nasution dan Syarif (2019) melaporkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video blog dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa SMA. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan video blog mencapai peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis deskripsi. Temuan-temuan ini menunjukkan potensi pengembangan media berbasis video blog sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis siswa.

Peneliti melakukan penilaian kualitas media video blog (*vlog*) ke validator yang nantinya akan mendapatkan nilai data dari penilaian angket yang telah diberikan. Validasi ini dilakukan oleh 3 orang yaitu 2 dosen dan 1 guru untuk menilai kualitas media video blog (*vlog*) dari segi tampilan media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Hasil penggabungan penilaian yang diberikan validator menunjukkan tingkat validitas media video blog (*vlog*) sebesar 92,7% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji coba siswa *One To One* diperoleh skor 94,6% dengan kategori sangat praktis, sedangkan Small Grup diperoleh skor 94,0% kategori sangat praktis. Dari keseluruhan data hasil penelitian, dinyatakan pengembangan media video blog (*vlog*) berbasis kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka kelas IV SD Negeri 08 Sungailiat telah memenuhi kategori valid dan praktis.

Vlog adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog. Sejalan dengan pendapat David (2017), video blog (*vlog*) yaitu bentuk aplikasi yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mempublikasikan berbagai informasi melalui YouTube, Google, dan Twitter. Dengan adanya video blog (*vlog*) yang dihasilkan, dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memiliki kategori valid dan layak digunakan karena tergolong video blog (*vlog*) yang sangat menarik dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain kelebihannya, pembuatan media berbasis video blog (*vlog*) menggunakan pengeditan aplikasi *Adobe Premier* ini memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut yaitu proses pembuatan video

yang membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan pembuatannya yang cukup rumit dari pengeditan, pengambilan gambar serba manual, dan harus menggunakan tutur bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama II siklus maka dapat ditarik simpulan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran dikelas dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi energi bunyi dan indera pendengaran manusia kelas 4A MI Sirojul Athfal Depok. Penerapan model pembelajaran PBL berpusat pada siswa diantaranya melalui kegiatan eksperimen atau percobaan, diskusi kelompok, presentasi di depan kelas, sehingga siswa lebih aktif dalam mengeksplor kemampuan dalam dirinya serta siswa medapat pengalaman baru dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kualitas proses pembelajaran yang lebih baik sehingga hasil belajar atau prestasi belajar siswa juga meningkat.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media video blog (*vlog*) yang berfokus pada kearifan lokal dan keragaman budaya di Kabupaten Bangka, dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 08 Sungailiat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video blog yang dikembangkan memiliki validitas yang tinggi, dengan rata-rata nilai kevalidan sebesar 92,7% berdasarkan analisis data lembar angket validasi. Selain itu, media video blog ini juga terbukti praktis digunakan, dengan hasil analisis angket siswa menunjukkan bahwa persentase kepraktisan dalam penggunaan One To One sebesar 94,6% dan Small Group sebesar 94,0%. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan media video blog berbasis kearifan lokal dan keragaman budaya di Kabupaten Bangka kelas IV telah berhasil dan dapat menjadi sarana yang efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, A.R., 2018. Vlog sebagai media pembelajaran bahasa indonesia untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta

didik. Seminar Nasional Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (SEMNAS KBSP) V 2018.

David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017).

Pengaruh konten vlog dalam youtube terhadap pembentukan sikap mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik universitas sam ratulangi. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).

Huda, M., Suyono, S. and Harsiati, T., 2021. Pengembangan Media Blog Berbantu Buku Tugas terhadap Kegiatan Literasi Dasar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(7), pp.1082-1090.

Irnanda, E. and Mulyani, E.A., 2022. Pengembangan Blog Literasi Membaca untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), pp.5091-5102.

Kurniawan, a. w. (2014). Pengembangan Pembelajaran Judo Teknik Bantingan Kyu 4 Dengan Media Vcd Untuk Pejudo Pjsi (Persatuan Judo Seluruh Indonesia). *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 29.

Nasution, M. S., & Syarif, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video blog untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa SMA. *Jurnal Edukasi Elektronik*, 13(2), 173-182.

Novebri, N., 2021. KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SMKN 2 PARIAMAN. *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2).

Ngafifi, M., 2014. Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).

Premana, A., Ubaedillah, U. and Pratiwi, D.I., 2021. Peran video blog sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), pp.132-138.

Priana, R.Y.S., 2017, May. Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran teritegrasi tekhnologi informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 1, No. 2)*.

Purba, N., Yahya, M. and Nurbaiti, N., 2021. Revolusi industri 4.0: Peran teknologi dalam eksistensi penguasaan bisnis dan implementasinya. *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 9(2), pp.91-98.

- Rianto, E., & Pratama, F. Y. (2020). The effectiveness of video blog media in improving students' speaking skills. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(2), 117-126.
- Saadah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S. and Urfany, N., 2020. Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(3), pp.375-385.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Google Scholar Alfabeta. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Theresia, E., Rohana, R. and Ayu, I.R., 2023. Pengembangan Media Video Blog (Vlog) Berbasis Kearifan Lokal Materi Kegunaan dan Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(1), pp.191-204.
- Wahyudi, N., 2014. Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Studi Islam Panca Wahana*, 12(10), pp.84-94.
- Wahyuni, S., & Sujono, H. (2020). Penggunaan media video blog untuk meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan. *Humanika*, 9(3), 243-251.