

Pengembangan Media *Video Blog (Vlog)* Berbasis Kearifan Lokal Materi Kegunaan dan Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD

Elda Theresia, Rohana, Imelda Ratih Ayu

© 2023 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *vlog* berbasis kearifan lokal materi kegunaan dan siklus air yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang terdiri atas 4 tahap, yaitu *define, design, development dan disseminate*. Subjek penelitian ini adalah siswa V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validitas, angket respon siswa, angket respon guru serta tes hasil belajar IPA. Kriteria validitas didapatkan dari validator yang menilai dari tampilan media, penyajian materi dan penggunaan bahasa, Untuk kriteria kepraktisan didapatkan dari angket respon siswa dan angket respon guru. Sedangkan, kriteria keefektifan didapat dari tes hasil belajar siswa. Berdasarkan angket validasi dari tim ahli diperoleh skor persentase 92,1% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan keseluruhan siswa diperoleh skor persentase 94,14% dengan kategori sangat praktis dan angket kepraktisan keseluruhan guru diperoleh skor persentase 91,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruhan siswa memperoleh skor 88% yang diperoleh dari tes hasil belajar IPA materi kegunaan dan siklus air dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, hasil yang dikembangkan oleh peneliti bahwa *vlog* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, *Vlog*, Kearifan Lokal, Kegunaan dan Siklus Air.

Abstract:

This study aims to produce *vlog* learning media development products based on local wisdom on usability and water cycle materials that meet valid, practical, and effective criteria. This research uses the type of development research (*research and development*). The development model in this study refers to the 4D model which consists of 4 stages, namely *define, design, development and disseminate*. The subjects of this study were V students at one of the Palembang City State Elementary Schools. The research data were obtained from validity questionnaires, student response questionnaires, teacher response questionnaires and science learning outcomes tests. The validity criteria were obtained from the validator who assessed the appearance of the media, the presentation of the material and the use of language. The practicality criteria were obtained from student response questionnaires and teacher response questionnaires. Meanwhile, the criteria for effectiveness are obtained from student learning outcomes tests. Based on the validation questionnaire from the expert team, a percentage score of 92.1% was obtained with a very valid category. The practicality questionnaire for all students obtained a percentage score of 94.14% in the very practical category and the teacher's overall practicality questionnaire obtained a percentage score of 91.6% in the very practical category. The results of the overall effectiveness of the students obtained a score of 88% which was obtained from the science learning outcomes test on the use and water cycle material in the very effective category. Thus, the results developed by researchers are that the *vlogs* that have been developed meet the valid, practical and effective criteria.

Keywords : Development, *Vlog*, Local Wisdom, Used and Water Cycle

Elda Theresia, Universitas PGRI Palembang
elda.theresia59@gmail.com

Rohana, Universitas PGRI Palembang
rohana@univpgri-palembang.ac.id

Imelda Ratih Ayu, Universitas PGRI Palembang
imeldaratihayu@univpgri-palembang.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang berperan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia agar menjadi pribadi yang lebih baik. Secara khusus, Nurrita (2018, p. 172) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Dalam hal ini, pendidikan bertujuan membantu dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Mengenai proses pembelajaran Rusman (2015, p. 21) menyatakan pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa komponen yang saling berhubungan yang disebut dengan sistem. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode serta evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan guru untuk menentukan dan menerapkan media, metode, strategi serta pendekatan apa yang cocok dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Sebagaimana Wahyuningtyas & Sulasmono (2020, p. 24) menjelaskan bahwa proses pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan hasil dan prestasi belajar siswa, yang berkaitan dengan pencapaian aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Irawati, Nasruddin, & Ilhamdi (2021, p. 45) bentuk nyata dari keberhasilan suatu proses pembelajaran IPA dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Agar pencapaian hasil belajar dapat maksimal, diperlukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya terciptanya siswa yang kreatif dan inovatif (Dian & Pancasari 2021, p. 105).

Penggunaan media pembelajaran yang efektif merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran, karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta informasi yang disampaikan oleh guru. Briggs (Widyaningsih, 2019, p. 14) mendefinisikan media sebagai peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi dalam suatu pembelajaran. Berkaitan dengan pentingnya media pembelajaran, Fadhlil (2015, p. 24) menyatakan media merupakan salah satu faktor keberhasilan siswa dalam belajar, melalui media pembelajaran siswa dapat termotivasi, terlibat aktif baik secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi bermakna. Plomp & Nieveen (Istiqah, Agustini, & Budijastuti, 2021, p. 239) menuturkan bahwa kualitas perangkat pembelajaran dapat dikatakan baik, jika perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di salah satu Sekolah Dasar Negeri di kota Palembang Tahun Ajaran 2021/2022, didapatkan bahwa proses pembelajaran IPA belum maksimal. Hal tersebut teridentifikasi dalam proses pembelajaran, bahwa guru masih menjadi satu-satunya sumber belajar, pembelajaran masih bersifat monoton, belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dan kurangnya mengaitkan kearifan lokal dalam materi pembelajaran. Permasalahan tersebut juga diperkuat dari data nilai IPA Siswa kelas V berdasarkan KKM IPA yang telah ditetapkan yaitu 70. Ditemukan 16% siswa yang tuntas dan 84% siswa yang tidak tuntas. Ketidaktuntasan pembelajaran IPA tersebut, dikarenakan pembelajaran IPA masih terpaku pada buku tema, pembelajaran IPA kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, pembelajaran IPA yang digunakan oleh guru kurang memaksimalkan kearifan lokal lingkungan sekitar. Sedangkan, dalam pembelajaran IPA siswa membutuhkan contoh yang nyata, konkret dan dekat dengan kehidupan siswa, agar materi IPA dapat tersampaikan dengan baik. Dengan menyisipkan kearifan lokal dapat membantu siswa mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sekitar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPA siswa. Sebagaimana dalam penelitian Istikomah & Faizah (2021, p. 145) media *Vlog* pembelajaran IPA terbukti efektif secara

signifikan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Selain itu, hasil penelitian Huda, Siswoningsih, & Nuvitalia (2020, p. 93) modul sains berbasis *local wisdom* (kearifan lokal) efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembahasan suhu dan kalor.

Permasalahan ini dapat diatasi, ketika pembelajaran dibuat kreatif dan inovatif serta media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dalam penelitian ini menggunakan media audio visual yaitu video. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, merupakan suatu aspek penting dalam menghadapi era kemajuan teknologi dan informasi seperti sekarang. Teknologi dapat dilibatkan untuk media pembelajaran di sekolah, agar tercapainya kualitas pendidikan yang lebih baik. Sebagaimana Sutisna, Novita, & Iskandar (2020, p. 3) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi merupakan media atau alat yang sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh siswa.

Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yaitu media *video blog* (*vlog*). Media *video blog* atau *vlog* merupakan bentuk media informasi yang dapat dijadikan sumber belajar yang menarik bagi siswa karena, memberikan pengalaman yang bersifat nyata dan konkret yang dapat diakses kapan saja melalui aplikasi yang bernama *youtube*. Menurut Widyaningsih (2019, p. 14) media *vlog* dapat memungkinkan terjadinya interaksi komunikasi lebih dari satu arah antar komponen-komponen komunikasi yang terjadi, antara lain dalam hal ini guru, media dan siswa. Melalui media *vlog*, guru dapat mengajak siswa melihat langsung sebuah kejadian melalui gambar yang dapat membangkitkan daya berfikir kritis siswa dalam memaknai nilai yang ditanamkan Hudiyono (Fitria & Juwita, 2018, p. 740). Selain itu, Liutammi & Utami (2021, p. 48) menjelaskan *vlog* termasuk dalam media informasi yang dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, selain guru yang harus mengembangkan media pembelajaran, siswa dituntut untuk melihat dan memahami sumber belajar selain yang ada disekolah, bisa melalui lingkungan sekitar, misalnya kearifan lokal yang terdapat di daerahnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari, Gunarhadi, & Roemintoy (2019, p. 87) mengemukakan media *vlog* dinyatakan layak dan praktis sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis dan memudahkan guru menyampaikan materi. Penelitian Putra & Andriani (2021, p. 119) juga menyatakan bahwa media *vlog* efektif sebagai salah satu media pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rijali & Adrian (2021, p. 22) media *vlog* dinyatakan valid sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membuat undangan. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media *vlog* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kearifan lokal merupakan salah satu bagian penting dalam dunia pendidikan karena, mengajarkan siswa untuk lebih menghargai lingkungan serta budaya yang ada disekitar. Sebagaimana Shufa (2018, p. 49) mengemukakan bahwa, kearifan lokal merupakan suatu salah satu upaya meningkatkan rasa cinta terhadap lingkungan, serta menjadi salah satu upaya menjaga eksistensi kearifan lokal di tengah derasnya arus globalisasi. Dalam dunia pendidikan, kearifan lokal dapat dimasukkan sebagai salah satu usaha untuk melestarikan budaya lokal yang terdapat pada suatu daerah. Dengan mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal, diharapkan mampu mengembangkan potensinya dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam menjaga kekayaan lokal yang ada di daerah masing-masing (Pingga, 2017, p. 131).

Penelitian yang dilakukan oleh Suryana & Hijriani (2022, p. 1091) mengemukakan pengembangan media berbasis kearifan lokal dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan wawasan siswa. Penelitian Nabila, Adha, & Febriandi (2021, p. 3938) menjelaskan bahwa, pengembangan media *pop up book* berbasis kearifan lokal dinyatakan layak, valid, praktis sebagai salah satu media pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suwarti, Laila, & Permana (2020, p. 150) pengembangan media *komik* berbasis kearifan lokal dinyatakan layak sebagai salah satu media pembelajaran untuk menguraikan pesan dalam dongeng. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media berbasis kearifan lokal adalah pembelajaran IPA. Menurut Panggabean, dkk (2021, p. 8) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu konten pembelajaran di sekolah yang dapat membekali siswa dengan pengetahuan, ide dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran IPA materi kegunaan dan siklus air dapat dikaitkan kearifan lokal daerah, salah satunya kearifan lokal yang berada di Sumatera Selatan yaitu Sungai Musi. Sungai Musi merupakan salah satu sungai terbesar di Provinsi Sumatera Selatan dan menjadi muara puluhan sungai besar dan kecil lainnya. Sebagaimana Putri, Septinar, & Daulay (2019, p. 81) menjelaskan bahwa terdapat berbagai aktivitas industri dilakukan di Sungai Musi mulai dari kegiatan pertambangan sampai aktivitas rumah tangga. Sungai Musi juga dimanfaatkan menjadi destinasi wisata bagi wisatawan maupun masyarakat sekitar, baik di tepi sungai, maupun di aliran sungainya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih (2021, p. 174) mengemukakan pengembangan media IPA berbasis monopoli dinyatakan layak dan valid dalam pembelajaran untuk materi sumber energi yang dikembangkan. Penelitian Putri, Kuswandi, & Susilaningsih (2020, p. 385) menyatakan materi siklus air menggunakan media video edukasi layak dan valid dalam pengembangan pembelajaran IPA. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Markhamah, Supardi, & Sudibyso (2021, p. 346) pengembangan pembelajaran IPA dinyatakan layak dan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik mengembangkan untuk mengembangkan media *vlog* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD.

Penjelasan dari beberapa permasalahan pada pembahasan di atas, menunjukkan bahwa *video blog (vlog)* berbasis kearifan lokal merupakan salah satu jalan keluar yang ditawarkan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *vlog* berbasis kearifan lokal. Sehingga, diharapkan pengembangan media pembelajaran *vlog* yang dikembangkan dapat memenuhi kategori valid, praktis dan efektif.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017, p. 407) *Research and Development* merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, ialah metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan atau memvalidasi sebuah produk dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017, p. 130). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *video blog (vlog)* berbasis kearifan lokal materi kegunaan dan siklus air pada siswa kelas V SD.

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain pengembangan 4D menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 langkah yaitu, *Define* (tahap pendefinisian), *Design* (tahap perancangan), *Development* (tahap pengembangan), *Dissemination* (tahap penyebaran) (Sa'adah & Wahyu, 2020, p. 61).



Gambar 1 Tahap Pengembangan Model 4D

Sumber: (Astika, Anggoro, & Andriani, 2019)

Tahap pendefinisian meliputi analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi tahap pra produksi, yaitu perancangan *storyboard* dan pembuatan *desain layout*, dan untuk tahap produksi yaitu pembuatan skenario media pembelajaran. Tahap pengembangan meliputi tahap pasca produksi yaitu penyusunan media yang akan diedit, kemudian nantinya akan dilakukan serangkaian validasi untuk mendapatkan kriteria kevalidan, sehingga dapat diujicobakan secara terbatas dan lapangan. Tahap penyebarluasan meliputi menyebarkan produk akhir.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, dokumentasi dan tes. Angket meliputi angket untuk validasi untuk validator, angket respon siswa dan guru. Dokumentasi berbentuk foto dan hasil validasi dari para ahli, serta hasil uji coba lapangan. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan esai.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti meliputi analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Tingkat keberhasilan dalam pengukuran suatu produk dikategorikan sesuai kriteria pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Validasi

Skor	Keterangan	Kriteria
5	81%-100%	Sangat Valid
4	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
2	21%-40%	Tidak Valid
1	0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Sa'adah & Wahyu, 2020, p. 95)

Media *vlog* yang dikembangkan peneliti dikatakan valid jika telah mendapatkan skor minimal kriteria valid untuk komponen penilaian. Penilaian ini merupakan angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Setelah dinyatakan valid oleh tim validator, maka dilanjutkan uji coba terbatas untuk mendapat nilai kepraktisan. Kemudian, dikategorikan sesuai kriteria pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Skor	Keterangan	Kriteria
5	81%-100%	Sangat Praktis
4	61%-80%	Praktis
3	41%-60%	Cukup Praktis
2	21%-40%	Tidak Praktis
1	0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Suryana & Hijriani, 2022)

Media *vlog* yang dikembangkan peneliti dikatakan praktis jika telah mendapatkan skor minimal kriteria praktis untuk komponen penilaian. Penilaian ini merupakan angket respon siswa dan respon guru.

Setelah dinyatakan valid dan praktis, kemudian diujicobakan secara lapangan menggunakan tes hasil belajar, untuk mendapatkan hasil keefektifan. Kemudian, dikategorikan sesuai kriteria pada tabel 3.

Tabel 3 Kriteria Keefektifan

Skor	Keterangan	Kriteria
5	81%-100%	Sangat Efektif
4	66%-80%	Efektif
3	56%-65%	Cukup Efektif
2	46%-55%	Tidak Efektif
1	0%-45%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: (Ario & Asra, 2019)

Media *vlog* yang dikembangkan peneliti dikatakan efektif jika telah mendapatkan skor minimal kriteria efektif untuk komponen penilaian. Penilaian ini menggunakan tes hasil belajar berupa pilihan ganda dan uraian.

Hasil dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti menganalisis siswa, menganalisis materi pembelajaran dan menganalisis tujuan pembelajaran, yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan oleh peneliti dengan cara mewawancarai guru wali kelas V SD Negeri di salah satu Sekolah Dasar di Kota Palembang pada tahap studi pendahuluan yang berguna untuk mengetahui permasalahan yang dialami siswa dalam menguasai pembelajaran IPA materi kegunaan dan siklus air pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa tingkat ketuntasan pada pembelajaran IPA relatif rendah, dikarenakan pada proses pembelajarannya siswa masih banyak yang bingung dan kurang fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan mengimplementasikan media pembelajaran *video blog (vlog)* sebagai solusi untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran IPA khususnya pada materi kegunaan dan siklus air siswa kelas V SD yang ada di salah satu Sekolah Dasar di Kota Palembang

b. Analisis Materi

Analisis materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi kegunaan dan siklus air yang ada pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran 1 dan 2, di dalam materi ini terdapat kegunaan air bagi kehidupan dan peristiwa siklus air yang ada di bumi yang menjadi materi pokok dalam *video blog (vlog)*.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) pada materi kegunaan dan siklus air, maka tujuan pembelajaran yang harus dicapai yaitu agar siswa dapat mengetahui kegunaan air dan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran *video blog (vlog)* yang meliputi:

1) Tahap Pra Produksi

a. *Storyboard*

Storyboard merupakan sebuah desain gambaran dalam *vlog* pembelajaran yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah *vlog* pembelajaran yang telah dibuat, dengan adanya *storyboard*, maka pembuatan cerita dalam *vlog* pembelajaran dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada penonton.

b. *Desain layout*

Pada tahap ini adalah tahap awal *vlog* pembelajaran sebelum memasuki materi IPA, adanya *desain layout* berwarna sebagai pembuka *vlog* pembelajaran. *Desain layout* berwarna ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam menyimak *vlog* pembelajaran.

2) Tahap Produksi

a. Skenario *Vlog* Pembelajaran

Skenario *vlog* pembelajaran IPA terdapat RPP IPA kelas V SD tentang kegunaan dan siklus air. RPP merupakan perangkat dalam suatu pembelajaran yang berfungsi agar proses pembelajaran menjadi terarah dan sistematis sehingga tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menguji validitas produk media pembelajaran *video blog (vlog)*, merevisi produk dan menguji cobakan produk media *video blog (vlog)* yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini, produk akan divalidasi oleh tim ahli diikuti dengan perbaikan. Kemudian, melakukan uji coba terbatas dan uji coba lapangan sehingga dapat menghasilkan produk media pembelajaran *video blog (vlog)* yang valid, praktis dan efektif.

1) Pasca Produksi

a. Penyusunan Media

Pada tahap ini, penyusunan materi pembelajaran, bahan-bahan dalam *video* pembelajaran, seperti persiapan materi pada *vlog* pembelajaran pokok bahasannya adalah mata pelajaran IPA kelas V Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 materi kegunaan dan siklus air dengan menggabungkan unsur kearifan lokal Sumatera Selatan. Materi ini dipilih karena materi IPA sesuai dengan buku tema 8 lingkungan sahabat kita.

b. *Editing*

Proses *editing* berguna agar *vlog* menjadi lebih menarik. Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi *editing* video yang bernama *capcut*. Pada proses ini, peneliti menambahkan gambar animasi bergerak, tulisan, menambahkan transisi dalam *video* yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar dimana pada dasarnya mereka senang dengan hal-hal yang menarik.

1. Menyusun Urutan Isi *Vlog*

Menyusun urutan isi *vlog* merupakan salah satu langkah terpenting dalam tahap awal pembuatan *vlog* pembelajaran. Susunan urutan isi dalam *vlog* pembelajaran meliputi *opening* yang berisi *intro* dan animasi pembuka,

pembukaan *vlog* berupa perkenalan dan apersepsi, lalu isi utama *vlog* dan terakhir yaitu penutup berupa pesan, pengucapan salam dan animasi penutup.

2. Perekam *Vlog*

Perekaman *vlog* dilakukan dengan menggunakan beberapa alat utama yang digunakan, diantaranya yaitu *handphone*, *headset* dan *tripod*. Dalam proses perekaman *vlog*, pengambilan video dilakukan dengan cara bertahap yaitu perekaman untuk bagian pembuka, dilanjutkan dengan bagian isi utama *vlog* dengan menggabungkan beberapa video dan memasukkan suara, yang terakhir yaitu penutup.

3. Proses *Editing Vlog*

Proses *editing* ini dilakukan saat semua bahan untuk membuat *vlog* pembelajaran sudah dirasa lengkap. Pada tahap ini, *editing* dilakukan menggunakan aplikasi *capcut*. *Capcut* berguna untuk menggabungkan beberapa potongan video, membuat tulisan, animasi menarik dan menambah efek transisi. Setelah proses *editing intro*, isi materi dan *closing* secara keseluruhan sudah selesai dilakukan, projek kemudian dieskpor agar menjadi satu file berformat video mp4. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan instrumen penelitian yang berguna untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan yaitu bertujuan memvalidasi kelayakan *vlog* pembelajaran sehingga mendapatkan kategori valid, praktis dan efektif.

2) Validasi Media Pembelajaran *Video Blog (Vlog)*

Setelah pembuatan media *vlog* selesai, tahap yang harus dilakukan selanjutnya ialah media pembelajaran *vlog* divalidasi oleh validator yang terdiri dari tiga dosen yang ketiga validator tersebut menilai kualitas tampilan media, penyajian materi dan bahasa yang sudah di *design* peneliti. Dalam validasi ini, validator memberikan komentar untuk perbaikan media pembelajaran *vlog*, kemudian pada bagian akhir validator memberikan kesimpulan keseluruhan tentang media pembelajaran *vlog*.

Peneliti memberikan angket validasi yang akan dinilai oleh validator, dari ketiga penilaian validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *vlog* yang dikembangkan sudah masuk kategori sangat baik, tetapi masih ada yang harus diperbaiki atau direvisi. Berikut tampilan *design* media pembelajaran *vlog* yang akan direvisi peneliti sesuai saran dari validator.

Tabel 4 Komentar dan saran dari validator/Prototype I

Validator	Komentar dan saran dari validator/Prototype I
Validator I	Pada bagian intro, baiknya ditambahkan bumper agar lebih menarik.



Desain *vlog* diperbaiki agar menjadi pembeda dengan video pembelajaran.

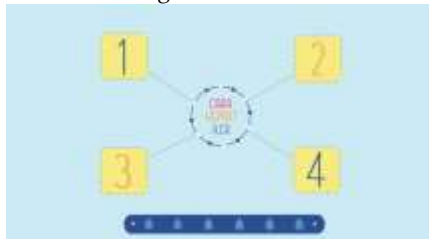


Validator II

Meminimalisir video sungai yang kotor dalam *vlog*



Menambahkan fungsi air dan cara menghemat air dalam *vlog*



Validator III


Narasi dalam *vlog* lebih diperhatikan lagi tanda bacanya.



(Sumber : Desain penelitian, 2022)

Setelah peneliti melakukan revisi media pembelajaran pembelajaran *vlog* berdasarkan komentar dan saran dari ketiga validator, maka menghasilkan media pembelajaran *vlog* yang layak untuk di uji cobakan di lapangan. Berikut ini media pembelajaran *vlog* yang telah direvisi:

Tabel 5 Hasil Revisi Media Pembelajaran *Vlog/Prototype II*

Validator	Hasil Revisi <i>Vlog/Prototype II</i>	Keputusan Validator
Validator I	<p>Bagian intro <i>vlog</i> sudah direvisi</p>  <p>Desain <i>vlog</i> pembelajaran sudah direvisi</p> 	<p>Produk sudah sesuai dengan saran validator untuk mengubah desain <i>vlog</i> pada bagian intro dan pembukaan agar siswa lebih tertarik dalam menyimak <i>vlog</i> dalam proses pembelajaran.</p>
Validator II	<p>Pengambilan video sungai kotor sudah diganti</p>   <p>Penambahan bagian contoh hemat air</p>  	<p>Pengambilan video sungai sudah sesuai saran dari validator untuk mengganti lokasi sungai dan sudah ada penambahan contoh hemat air.</p>

Validator III	Narasi dan tampilan <i>font</i> sudah direvisi 	Narasi dalam vlog sudah sesuai saran validator untuk memperhatikan tanda baca baik dalam penulisan dan pengucapan.
---------------	---	--

(Sumber : Desain penelitian, 2022)

Pada tahap validasi ini peneliti melibatkan 3 validator, yang merupakan dosen dari program studi PGSD Universitas PGRI Palembang dengan jenjang pendidikan Strata-2 yang sudah berkompeten di bidang materi, media dan bahasa.

Berdasarkan hasil analisis dengan ketiga validator tentang penilaian kualitas media pembelajaran *vlog* yang mencakup aspek penilaian tampilan media, penyajian materi dan penggunaan bahasa diperoleh persentase keseluruhan nilai validator sebesar 92,1% dengan kategori sangat valid.

3) Uji Coba Media Pembelajaran *Vlog*

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *vlog* yang telah dikembangkan peneliti, tahap yang dilakukan pada uji coba terbatas menggunakan 10 siswa di kelas V. Kegiatan diawali dengan memberi arahan kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran. Dalam uji coba terbatas ini, instrumen yang digunakan yaitu angket respon siswa dan angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *vlog*.

Pada tahap uji coba terbatas kegiatan yang dilakukan siswa diawali dengan menyimak media pembelajaran *vlog*, setelah itu siswa dan guru diarahkan untuk mengisi angket respon siswa dan guru yang terdiri dari penilaian tampilan media, penyajian materi dan penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh hasil rata-rata persentase keseluruhan angket respon siswa sebesar 94,14% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

Pada tahap penilaian angket respon guru, peneliti melibatkan 6 wali kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Palembang yang terdiri atas 5 guru perempuan dan 1 guru laki-laki, dengan jenjang pendidikan Strata-1. Berdasarkan hasil angket guru tersebut, diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 91,6% hasil tersebut menunjukkan kategori sangat praktis, sehingga sudah sesuai dengan kriteria media yang dikembangkan.

b. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran *vlog* yang telah dikembangkan peneliti terhadap materi kegunaan dan siklus air siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Palembang.

Pada tahap uji coba lapangan, menggunakan 21 siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Palembang. Dalam penerapannya menggunakan teknik tes setelah menyimak *vlog* yang ditayangkan. Setelah itu siswa diarahkan

untuk mengerjakan tes berupa soal yang berjumlah 20, 15 pilihan ganda dan 5 uraian.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa diperoleh hasil rata-rata keseluruhan sebesar 88%, yang menunjukkan kategori sangat efektif, dalam hal ini keseluruhan hasil yang diperoleh berada diantara 81,5-94,5 dengan kategori sangat efektif. Sehingga, keefektifan media pembelajaran *vlog* sudah terpenuhi.

4. Tahap *Dessimation* (Penyebaran)

Tahap ini dilaksanakan setelah produk yang dikembangkan dikategorikan valid, praktis dan efektif. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa media pembelajaran *vlog* yang mampu meningkatkan hasil belajar IPA materi kegunaan dan siklus air siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Palembang menggunakan akses secara *online* melalui akun *youtube* peneliti pada *link* sebagai berikut: <http://youtu.be/y6nLRU95v0Q>



Gambar 2 Akun *youtube* peneliti

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *video blog* (*vlog*) berbasis kearifan lokal materi kegunaan dan siklus air pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Palembang yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *vlog* materi kegunaan dan siklus air yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development dan Dessimation*) dinyatakan valid dan layak di uji cobakan di lapangan berdasarkan hasil kevalidan menurut ketiga validator diperoleh rata-rata 92,1% dengan kategori sangat valid. Pengembangan media pembelajaran *vlog* dinyatakan sangat praktis melalui penilaian angket respon siswa diperoleh rata-rata 94,14% dan angket respon guru diperoleh rata-rata 91,6%. Pengembangan media pembelajaran *vlog* juga dinyatakan sangat efektif dengan rata-rata 88%. Sehingga, dari data-data tersebut pengembangan media pembelajaran *vlog* dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Daftar Rujukan

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 170-175.
- Dian Pancasari, N. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 104-113.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No 1*, 24-29.
- Fitria, Y., & Juwita. (2018). Refleksi Penerapan Nilai-Nilai Karakter Melalui Video Blog (Vlog) Pada Anak Usia Dini. 739-744.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, : 129-150.
- Hapsari, A. S., Gunarhadi, & Roemintoy. (2019). Video Blog: Media Pembelajaran Alternatif untuk Melatih Keterampilan Menulis Paragraf bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 80-89.
- Huda, C., Siswoningsih, D., & Nuvitalia, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Sains Berbasis Local wisdom pada pembahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 89-93.
- Irawati, I., Nasruddin, & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Influence Of Learning Style On The Students Science Learning Achievement. *Jurnal Pijar MIPA*, 44-48.
- Istikomah, & Faizah, U. (2021). Pengaruh Media Vlog Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo Sleman. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 138-148.
- Istiqah, W., Agustini, R., & Budijastuti, W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Menggunakan Model PBL Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik di SMPN 02 Suboh. *Jurnal Education and development*, 237-243.
- Liutammi, D., & Utami, I. S. (2021). Pemanfaatan Youtube Channel Sebagai Media Belajar Untuk Mengungkapkan Gagasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKN. *Wiyatamandala: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46-64.
- Markhamah, N., Supardi, Z. A., & Sudibyo, E. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah materi siklus air untuk melatih keterampilan berfikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 343-347.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3928-3939.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171-187.

- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Sinaga, L., Florenza, M., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA*, 7-12.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 128 - 135.
- Putra, A., & Andriani, M. (2021). Systematic Literature Review: Media Video Blog (Vlog) on Learning. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 113-121.
- Putri, A. I., Kuswandi, D., & Susilaningsih. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 377-387.
- Putri, M. K., Septinar, H., & Daulay, R. W. (2019). Analisis Pengaruh Pengelolaan Lingkungan Terhadap Kondisi Masyarakat Hilir Sungai Musi . *Jurnal Geografi*, 80-89.
- Rijali, & Adrian, Y. (2021). Validitas media pembelajaran berbasis vlog pada muatan bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11-23.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sa'adah, N. R., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikasi*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Shufa, N. K. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 48-53.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Suryana , D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1077-1094.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01-06.
- Suwarti, Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar. *Propesi Pendidikan Dasar*, 140-151.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Guna meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-27.
- Widyaningsih, N. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Vlog (Video Blog) Dalam Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Skripta*, 12-17.