

Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Audiovisual Melalui Video Blogging Menggunakan Model Samr pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Indawati⁽¹⁾, Ibut Priono Leksono⁽²⁾, Ujang Rohman⁽³⁾

Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email : 1indawatiqpai@gmail.com, 2ibutpriono@gmail.com
3ujang_roh64@unipasby.ac.id

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Menghasilkan produk berupa bahan ajar PAI berbasis audiovisual berupa Video Blogging untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan materi Hidup Sederhana, (2) mengetahui keefektifan bahan ajar PAI berupa Video Blogging, (3) mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar PAI berbasis audiovisual melalui Video Blogging yang diterapkan dalam pembelajaran, (4) mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar PAI berupa Video Blogging. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition).

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual melalui video blogging mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji kelayakan dari Ahli Media, Ahli Desain dan Ahli Materi menyatakan bahan ajar yang dikembangkan sangat layak dengan persentase kelayakan ahli media sebesar 92%, ahli desain sebesar 92% dan ahli materi sebesar 93%. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (lapangan) juga menunjukkan persentase kelayakan 97,21% dan 96,8% yang artinya bahan ajar berupa Video Blogging ini sangat layak digunakan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Mari Hidup Sederhana untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar sehingga 92,59% peserta didik mencapai hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel ah Artikel

Diterima pada : 01-01 2024

Disetujui pada : 20-01-2024

Dipublikasikan pada : 31-01-2024

Kata Kunci:

Bahan ajar, audiovisual, video blogging, model samr

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.8i1.959

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara berkomunikasi individu dengan individu lainnya. Sudah menjadi trend bagi kehidupan sebagian besar masyarakat mendokumentasikan kegiatan sehari-hari dan diunggah di media sosial atau sekedar memberi informasi dengan tujuan menambah pemahaman orang lain tanpa harus membaca buku atau artikel. Dokumentasinya dapat berupa video atau foto-foto yang diunggah di youtube.

Dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada kemajuan teknologi yang sangat pesat. Penggunaan internet memberi dampak yang luar biasa pada pemahaman masyarakat tentang segala sesuatu yang dicari dan dibutuhkannya. Sehingga, internet ini dapat juga digunakan oleh para pelajar untuk mengakses kebutuhan yang mendukung pembelajarannya di sekolah. Peserta didik dapat menggunakan web yang berbasis modul ataupun mengakses video yang berisi mengenai materi pembelajaran. Pandemi Covid-19 yang terjadi di sebagian besar negara di dunia memberikan perubahan yang sangat besar pada segi kehidupan masyarakat. Pandemi Covid-19 memberikan pengalaman yang penting akan artinya menjaga kesehatan dan pentingnya pendidikan. Ketika pembelajaran dilakukan melalui Pembelajaran Jarak Jauh sesuai anjuran pemerintah, maka penggunaan internet menjadi sangat penting. Pendidik harus

memikirkan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta bahan ajar yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran terhadap peserta didik supaya maksud dari pembelajaran dapat terlaksana. Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat diperlukan dan dianggap lebih efektif untuk menjelaskan materi pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media Video Blogging (vlog). Vlog dapat menayangkan atau menampilkan teks, video, audio yang dikemas menjadi satu, yang membuatnya menarik untuk dilihat, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk melihat atau mempelajari materi pembelajaran.

Pada saat pandemi covid-19 ini tenaga pendidik diharuskan membuat bahan ajar serta media pembelajaran yang menarik agar dapat dibagikan ke peserta didik, supaya peserta didik dapat memahami isi yang dibagikan secara jelas, menarik serta tidak membosankan. Sehingga, sampai sekarangpun ketika pemerintah memperbolehkan Pembelajaran Tatap Muka, pembelajaran masih belum bisa terpisahkan dari teknologi dan informasi. Karena proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks ataupun power point menjadi bahan ajar yang mengakibatkan peserta didik kurang berminat dalam membuka serta membacanya, sehingga berkurangnya minat peserta didik mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan surat edaran dari Dinas pendidikan dan kebudayaan Kota Probolinggo tentang pelaksanaan pembelajaran di era Pandemi Covid-19, guru dan peserta didik Sekolah Dasar menghadapi sebuah tantangan yang besar. Mereka dihadapkan dengan adanya pembelajaran jarak jauh yang dikemas dalam pembelajaran online/daring (dalam jaringan). Pembelajaran online ini menjadi tantangan bagi guru di tengah kekurang siapan guru menghadapinya. Sehingga, berbagai cara dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam bidang TIK agar dapat memberikan pembelajaran meskipun dengan pola Belajar Dari Rumah (BDR). Dan ternyata, tantangan itu tidak hanya dihadapi oleh guru, tetapi juga dihadapi oleh peserta didik dan orang tuanya. Keterbatasan mereka dalam hal TIK menjadi penghambat dalam kelancaran pembelajaran jarak jauh. Tetapi, dengan upaya maksimal sesuai dengan kemampuan warga sekolah, pembelajaran jarak jauh di Sekolah Dasar dapat teratasi.

Saat ini, setelah kebijakan pemerintah memperbolehkan sekolah melaksanakan pembelajaran tatap muka penuh, masalah timbul kembali. Kurangnya kemauan dan motivasi peserta didik untuk kembali belajar di sekolah menjadi tantangan selanjutnya bagi guru. Guru harus dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik lagi dengan menyajikan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Karena saat ini kita akan memasuki era 4.0, maka pembelajaran berbasis TIK menjadi solusi yang tepat untuk mengatasinya. Pembelajaran model konvensional saat ini dapat dikolaborasikan dengan yang modern. Bahan ajar cetak yang biasanya dipakai oleh guru menjadi tidak menarik bagi peserta didik sebagai imbas dari pandemic Covid-19 ini. Oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang dapat membuat peserta didik semangat dan merasa senang belajar lagi di sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menyusun penelitian pengembangan dengan judul " Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Audiovisual Melalui Video Blogging Menggunakan Model SAMR Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam menambah kemampuan guru dalam menerapkan bahan ajar dengan menggunakan media yang dapat diakses secara online oleh peserta didik. Selain itu melalui pembelajaran model SAMR ini diharapkan peserta didik juga mengalami peningkatan kemampuan/kompetensinya melalui praktek langsung bersama guru dalam mengembangkan TIK sebagai bekal untuk memasuki era teknologi.

METODE

Pengembangan Model/Produk

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Punaji Setyosari;2012). Pengembangan yang

dilakukan berupa bahan ajar Pendidikan Agama Islam. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model SAMR. SAMR merupakan singkatan dari Substitution, Augmentation, Modification dan Redefinition.



Gambar 3.1. SAMR Model

Model SAMR ini digambarkan seperti anak tangga yang memiliki empat tingkat pendekatan yang diintegrasikan dengan teknologi, dan mengarah dari tingkatan yang rendah menuju lebih tinggi. Pada level substitution dan augmentation bersifat enhancement yang artinya peningkatan, dan pada level modification dan redefinition bersifat transformation yang artinya transformasi. Yang menjadi unggulan dari model SAMR ini adalah pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi computer. Sehingga lebih difokuskan pada E-Learning. Model SAMR dapat menjadi parameter sejauh mana teknologi dapat membantu pembelajaran. Peran penting model SAMR ini memungkinkan kita untuk berpikir tentang bagaimana pembelajaran dapat dipermudah melalui penggunaan teknologi (Hamilton, E.R, Rosenbarg J.M, Akcaoglu, 2016). Sehingga, Model SAMR ini penulis merasa sangat tepat dan cocok digunakan untuk pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam, tepatnya untuk bahan ajar yang berbasis audio visual. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan SAMR dinilai lebih rasional dan lebih tepat digunakan untuk penelitian ini.

Tahapan Pemodelan/Produk

1. Substitution

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam model SAMR. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran awalnya adalah sebuah buku teks (cetak). Pada tahap substitusi ini, peneliti membuat rancangan buku yang dikolaborasikan dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Pada level ini, computer dengan software processing semacam Microsoft Word berfungsi untuk menggantikan proses menulis yang biasa kita lakukan dengan pena dan kertas. Artinya, penulis tidak perlu menuliskan materi pembelajaran di papan tulis lagi, terutama bagi sekolah yang belum menyediakan buku teks untuk siswanya. Tetapi, sentuhan TIK dapat menggantikan peran papan tulis ini. Penulis dapat menuliskan materi pembelajaran dengan cara mengetiknya di computer.

Penulis juga merancang tahapan-tahapan yang akan disajikan dalam bahan ajar audio visual ini, mulai dari opening, story dan closing. Sebagaimana seorang sutradara dalam merancang sebuah film, dalam hal ini penulis menyusun scenario dan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan bahan ajar yang berupa video blogging ini.

2. Augmentation

Pada tahap augmentation ini, penggunaan software yang sama dengan memanfaatkan fungsi yang tersedia. Teknologi digunakan untuk mengganti peralatan yang dipakai dengan adanya penambahan atau perbaikan fungsi. Dalam tahap ini, penulis dapat menyisipkan sebuah cerita melalui pengalaman pribadi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil penyusunan materi pembelajaran yang sudah diketik dapat dipadukan dengan sebuah gambar yang bergerak dan bersuara. Gambar yang

bergerak dan bersuara ini dapat diperankan oleh manusia secara langsung, agar dapat memperjelas isi materi pelajaran. Apalagi jika materi ini dikembangkan dari pengalaman pribadi, maka hasilnya akan lebih baik dari yang hanya menggunakan peran pengganti saja.

3. *Modification*

Pada tahap modifikasi ini, penulis memodifikasi gambar-gambar yang ada dalam bahan ajar cetak (buku) menjadi gambar yang bergerak dan bersuara. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi semakin terasa dalam tahap ini. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap penyusunan bahan ajar yang konvensional menuju modern. Namun, bukan berarti bahan ajar cetak yang berupa buku teks sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman, tetapi baik bahan ajar yang konvensional dan modern dapat digunakan menyesuaikan materi pembelajaran yang ada, bahkan dapat digunakan bersama-sama dengan saling melengkapi satu sama lain. Bahan ajar yang tadinya tidak bergerak dan tidak bersuara akan menjadi sebuah sajian yang menarik dalam pembelajaran, dengan produk sebuah video dengan menggunakan aplikasi edit video (Filmora).

4. *Redefinition*

Pada tahap terakhir, merupakan sebuah tahap yang berbeda dengan tahap 1,2 dan 3. Video yang sudah dirangkai melalui aplikasi edit video (Filmora). Dan hasil video yang berisi materi pelajaran tersebut dapat disebut dengan video blogging. Penulis kemudian mengunggahnya di youtube untuk dipublish agar dapat diakses oleh orang lain, terutama peserta didik yang dimaksud sebagai subjek penelitian di sini. Istilah video blogging menjadi sebuah cipta karya bahan ajar yang jauh berbeda dari bahan ajar yang digunakan sebelumnya. Karena bahan ajar melalui Video Blogging ini mengalami perubahan cara kerja dari konvensional menjadi digital.

Sedangkan pembelajaran siswa juga menggunakan model SAR dengan tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan siswa dalam pembelajaran

Pembelajaran dengan bahan ajar video blogging ini dapat dilakukan secara individu, kelompok maupun klasikal. Namun pada saat penelitian, Pengembang menggunakan model pembelajaran SAMR. Berikut tahapannya :

a. Kegiatan awal

- 1) Salah seorang siswa memimpin doa bersama
- 2) Guru mengabsen siswa, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran
- 3) Siswa membuat kontrak belajar dengan bimbingan guru. Pada saat ini guru memberikan pengarahan kepada siswa terkait model pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu model SAMR

b. Kegiatan Inti

1) *Substitution*

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam model pembelajaran SAMR. Dimulai dari sinilah teknologi telah menggantikan cara belajar konvensional. Melalui video blogging, peserta didik dan guru melakukan E-Learning, yakni pembelajaran berbasis audio visual. Melalui video blogging ini materi disampaikan oleh guru. Pada tahap ini, guru memberikan sebuah video pembelajaran berkenaan dengan materi Mari Hidup Sederhana. Peserta didik mengamati video dan mencatat hal-hal penting dalam video tersebut terutama pada bagian yang diperjelas dengan caption atau tulisan. Peserta didik mencatatnya kembali di buku catatan masing-masing.

2) *Augmentation*

Pada tahap kedua ini peserta didik diminta untuk memberi komentar baik berupa pertanyaan maupun saran terkait materi hidup sederhana melalui chat yang tersedia dalam link youtube. Peserta didik bisa diajarkan bahwa dalam teknologi yang digunakan

ada cara pengecekan kata dan kalimat sehingga kalimat yang ditulis bisa sesuai dengan tata bahasa yang ada. Guru memberikan komentar atas upaya yang sudah dilakukan oleh peserta didik. Guru dapat memberikan bimbingan dan arahan untuk menyempurnakan hasil kerja peserta didik.

3) *Modification*

Pada tahap modifikasi ini, peserta didik ditugaskan untuk membuka kembali tab baru (new tab) dan mengetikkan link google formulir yang sudah disiapkan oleh guru (link : <https://forms.gle/NJBJ3TbuagCMg5g6>)

4) *Redefinition*

Pada tahap terakhir, merupakan sebuah tahap yang berbeda dengan tahap 1,2 dan 3. Peserta didik bisa semakin mengembangkan apa yang telah dipahaminya mulai dari menulis, kemudian dikolaborasikan dengan memberi tanggapan/pertanyaan terhadap apa yang diamatinya dan mengembangkan kemampuannya dalam mengisi soal evaluasi secara online melalui google formulir.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Siswa membuat simpulan dengan bimbingan guru
- 2) Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok siswa
- 3) Siswa mengerjakan evaluasi melalui link yang terdapat dalam video blogging
- 4) Siswa membaca doa penutup bersama-sama

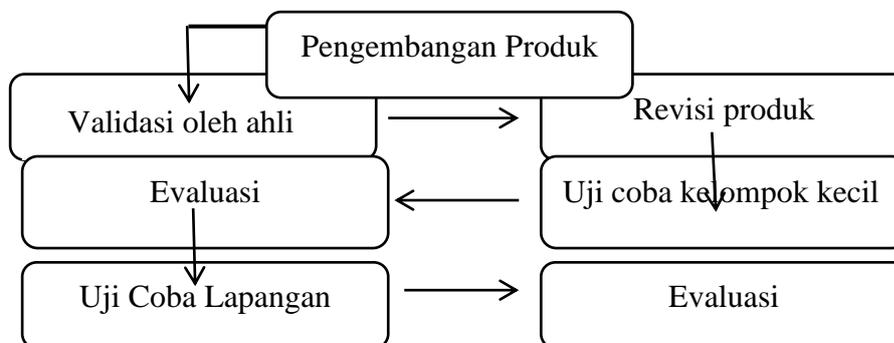
Uji Model/Produk

1. Desain Uji

Validasi dan uji coba pemakaian media dilakukan untuk mengetahui bahan ajar berbasis audiovisual yang layak dikembangkan dan digunakan sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam. Proses validasi dan uji coba yang dilakukan meliputi:

- (1) validasi bahan ajar oleh ahli materi;
- (2) validasi bahan ajar oleh ahli media;
- (3) validasi bahan ajar oleh ahli isi
- (4) revisi produk tahap I;
- (5) uji coba terbatas oleh siswa Sekolah Dasar kelas V (7 siswa);
- (6) revisi tahap II;
- (7) uji coba lapangan oleh siswa Sekolah Dasar kelas V (27 siswa);
- (8) revisi tahap III; dan
- (9) penyempurnaan produk akhir bahan ajar berbasis audio visual (Video Blogging)

Adapun tahapan uji coba digambarkan sebagai berikut;



Gambar 3.2. Desain Uji Coba Produk

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi atas uji coba kelompok kecil dengan responden sebanyak 7 siswa kelas V SDN Sukoharjo 1 yang dilaksanakan di laboratorium SDN Sukoharjo 1. Sedangkan uji coba lapangan yang ditujukan kepada siswa kelas V SDN Sukoharjo 4 Kecamatan Kanigaran Kota Probolinggo. Adapun jumlah siswa dalam satu kelas tersebut adalah 27 anak.

Sedangkan validator pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 orang, yaitu; 1 orang ahli desain bahan ajar, 1 orang ahli materi ajar Pendidikan Agama Islam, dan 1 orang ahli bidang Media

3. Jenis Data dan Instrumentasi

Data yang dijabarkan dalam hasil uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah berupa ketepatan, validitas atau kesahihan isi bahan ajar Pendidikan Agama Islam dari ahli materi Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar.

1. Instrumen ahli materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian materi pada bahan ajar PAI berbasis audio visual yang dihasilkan.

Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi:

Tabel 3.1. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilsi	Komponen Penilaian	Jumlah Butir
1	Relevansi	Kerelevanan materi dan bahan ajar, kelengkapan materi, ilustrasi pada materi relevan	5
2	Keakuratan	Materi sesuai dengan kebenaran keilmuan, materi sesuai dengan dengan perkembangan mutakhir, materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari, materi sesuai dengan pendekatan saintifik	4
3	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	1
4	Kesesuaian sajian	Materi yang disajikan mendorong; a. Rasa ingin tahu siswa b. Terjadinya interaksi peserta didik c. Peserta didik membangun pengetahuannya d. Belajar secara berkelompok	4
5	Kelengkapan Sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	1

2. Instrumen ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media dalam penelitian ini berupa angket Melalui penilaian dari ahli TIK akan dilakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media:

Tabel 3.2. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Komponen Penilaian	Jumlah Butir
----	--------------------	--------------------	--------------

1	Pewarnaan (colour)	a. Kombinasi warna media menarik b. Warna tidak mengganggu materi	2
2	Pemakaian kata atau bahasa (Text Layout)	Bahasa yang digunakan sesuai EYD, mudah dipahami dan konsisten	3
3	Grafis (Graphics)	a. Ukuran font jelas b. Interaksai dan animasi menarik c. Penyajian materi jelas dan mudah dipahami d. Desain tampilan orisinil e. Desain media menarik	5
4	Desain (Interfact)	a. Desain media sesuai dengan materi Hidup Sederhana b. Penyajian materi sistematis c. Media dapat digunakan di dalam maupun luar kelas d. Media mudah dan aman digunakan secara mandiri e. Mampu meningkatkan minat belajar peserta didik	5

a. Instrumen ahli Desain

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli desain dalam penelitian ini berupa angket Melalui penilaian dari ahli Desain akan dilakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media:

Tabel 3.3. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Desain

No	Aspek Yang Dinilai	Komponen Penilaian	Jumlah Butir
1	Rancangan pembelajaran	1. Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik siswa 2. Ketepatan strategi penyampaian 3. Kejelasan rancangan media	3
2	Teknologi	1. Kemudahan dalam mengakses baik melalui HP android maupun PC 2. Isi media mewakili strategi pembelajaran 3. Adanya kesesuaian dengan perkembangan IT	3
3	Desain pesan	1. Kemampuan bahan ajar dalam memberikan interaksi yang menarik dan bervariasi 2. Kemampuan bahan ajar dalam melatih kemandirian belajar peserta didik 3. Kemampuan bahan ajar dalam mengekspresikan konten pembelajaran 4. Kemampuan desain bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran	4

3. Analisis Data

Analisis data dalam menganalisis data uji coba dilakukan dengan dengan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Data diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli desain terhadap pengembangan bahan ajar berbasis audio visual melalui video blogging. Langkah-langkah analisis data kelayakan produk bahan ajar ini dikembangkan sebagai berikut ;

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sesuai table berikut.

Tabel 3.4 Skala Skor Penilaian dari Ahli

KRITERIA	SKOR
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber (Eko Putro Widoyoko, 2012)

- b. Menghitung nilai/skor rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah kor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan menggunakan data sebagai berikut;

Tabel 3.5 Interpretasi Hasil Validasi Ahli

Skor	Presentase %	Keterangan
1	<21	Sangat Tidak Layak/ Sangat Kurang Baik
2	21-40	Tidak Layak/ Kurang Baik
3	41-60	Cukup Layak/ Cukup Baik
4	61-80	Layak/Baik
5	81-100	Sangat layak/ Sangat Baik

Sumber (Riduan,2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data

Pengembangan dan Pengumpulan Data Awal

Tahapan awal ini biasa disebut dengan *needs assessment* (analisis kebutuhan). Pada langkah ini dilakukan untuk menentukan materi dan analisis kebutuhan di dalam penyusunan produk yang akan dikembangkan. Materi yang diambil dalam Pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis audio visual melalui video blogging untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pemilihan materi ini didasarkan oleh beberapa alasan yaitu video blogging merupakan fenomena baru yang terus berkembang dalam penggunaan Youtube untuk memproduksi konten media berupa teks, foto/gambar, dan musik. Selain itu video blogging juga dapat digunakan sebagai media untuk berdiskusi dan menyampaikan informasi.

Setelah menentukan materi yang dikembangkan, Pengembang mengadakan analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik di masyarakat luas. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi kelompok target: Menentukan kelompok murid yang akan menjadi audiens untuk media ajar video blogging. Misalnya dalam hal

ini adalah peserta didik kelas V SDN Sukoharjo 4. Faktor ini sangat membantu Pengembang memahami latar belakang, minat, dan tingkat pemahaman mereka.

- b. Observasi langsung: Mengamati secara langsung interaksi dan perilaku murid saat menggunakan media ajar video blogging yang sudah ada. Memperhatikan bagaimana mereka menanggapi konten, sejauh mana mereka dapat mengikuti materi, dan jika ada masalah atau kesulitan yang mereka hadapi.
- c. Menganalisis data: Setelah mengumpulkan data dari identifikasi kelompok dan observasi, pengembang melakukan analisis terhadap data tersebut. Identifikasi pola umum, kebutuhan utama, kesulitan yang dihadapi oleh murid, serta preferensi dan harapan mereka terkait pembelajaran melalui media ajar video blogging.
- d. Membuat konten yang relevan

Berdasarkan analisis data, membuat konten bahan ajar video blogging yang relevan dengan kebutuhan dan preferensi murid. Memastikan materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Selain itu, pertimbangkan penggunaan variasi konten, seperti contoh kasus, latihan praktis, atau kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan murid.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, maka Pengembang merencanakan untuk mengenalkan inovasi baru dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer melalui pengembangan media bahan ajar video blogging pembelajaran PAI dan BP Islam dan Budi Pekerti Kelas V SDN Sukoharjo 4 Kota Probolinggo berbasis Teknologi yang akan membantu peserta didik dalam pembelajaran PAI dan BP. Selanjutnya akan diadakan Pengembangan eksperimen untuk menilai media tersebut, Guru PAI dan BP SDN Sukoharjo 4, Ibu Nurul Hidayati, S.Pd.I. memberikan Pengembang kelas V yang dibagi menjadi kelompok besar dan kelompok kecil sebagai eksperimen.

1. Perencanaan

Tahap-tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi Tujuan

Pengembangan media pembelajaran PAI dan BP berbasis *teknologi yaitu video blogging* bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. Analisis

Tahap analisis dalam pembuatan media ajar melalui video blogging pada pembelajaran PAI dan BP dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan dan analisis instruksional. Tahap analisis kebutuhan untuk menelusuri permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul dalam proses pembelajaran PAI dan BP melalui video blogging.

- c. Menyusun instrument Uji validasi

Setelah konten video blogging dibuat dan menjadi produk, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menyusun instrument uji validasi produk oleh 3 ahli, yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli materi. Saran dan Masukan dari ketiga validator tersebut menjadi dasar untuk perbaikan produk / revisi sebelum diujicobakan kepada peserta didik baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

- d. Menyusun instrument respon siswa dan guru

Setelah mengembangkan konten bahan ajar video blogging dan sudah diuji validasi oleh ahli, selanjutnya dilakukan uji coba dengan sekelompok murid target (uji coba kelompok kecil) yang dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar/klasikal. Setelah mendapatkan umpan balik mereka tentang kejelasan, kebermanfaatannya, dan keefektifan konten dari instrumen yang diisi oleh peserta didik. Oleh karena itu, pengembang menyusun instrument respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan video blogging.

e. Merancang Evaluasi

Untuk evaluasi ini pengembang menyusun soal-soal evaluasi sebanyak 20 butir yang diberikan secara online melalui Google Formulir.

2. Penyajian Produk Pengembangan Media Pembelajaran

Produk pengembangan bahan ajar melalui video blogging ini disajikan dalam 3 bagian, yaitu ;

- a. Opening. Bagian ini terdapat pada detik ke 0 sampai 57.
- b. Story. Bagian ini terdapat pada detik ke 58 sampai menit ke 05.51. Bagian ini termasuk bagian inti dalam video blogging ini, karena materi pembelajaran disampaikan pada bagian tersebut. Bagian ini berisi percakapan tentang hidup sederhana yang diperagakan 2 peserta didik perempuan sebagai model peran.
- c. Ending. Bagian ini terdapat pada menit ke 05.52 sampai 07.00. Bagian ini berisi kesimpulan, himbauan, salam dan evaluasi.

3. Uji Validasi Produk

Pengembangan bahan ajar melalui video blogging yang sudah dibuat ini menjadi produk awal yang perlu diuji validasi oleh 3 validator, yaitu ahli media, desain dan materi.

a. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Validator untuk media pembelajaran adalah Dr. Suhari, M.Si., dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Lembar validasi terdiri dari 15 indikator pertanyaan yang dibagi dalam 4 (Empat) aspek penilaian utama yaitu Pewarnaan (*Colour*), Pemakaian Kata atau Bahasa (*Text Layout*), Grafis (*Graphics*), dan Desain (*Interface*).

Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Pewarnaan (<i>Colour</i>)			
1.	Kombinasi warna media menarik	5	Sangat Baik
2.	Warna tidak mengganggu materi	5	Sangat Baik
Pemakaian kata atau bahasa (<i>Text Layout</i>)			
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	Baik
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
5.	Bahasa yang digunakan konsisten	4	Baik
Grafis (<i>Graphics</i>)			
6.	Ukuran <i>font</i> pada media jelas	3	Cukup
7.	Interaksi dan animasi dalam media pembelajaran unik dan menarik	5	Sangat Baik
8.	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	5	Sangat Baik
9.	Desain tampilan orisinal	5	Sangat Baik
10.	Desain media menarik untuk dilihat	5	Sangat Baik

Desain (Interface)

11.	Desain media sesuai dengan materi Hidup Sederhana	5	Sangat Baik
12.	Penyajian materi dilakukan sistematis	4	Baik
13.	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di dalam maupun di luar kelas	5	Sangat Baik
14.	Media mudah dan aman untuk digunakan secara mandiri	5	Sangat Baik
15.	Tampilan media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik	5	Sangat Baik
Skor yang diperoleh		69	

b. Hasil Uji Validasi Ahli Desain

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh yaitu Dr. H. Rufi'i, S.Si., ST., M.Pd. dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Rancangan Pembelajaran			
1.	Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik peserta didik	5	Sangat Baik
2.	Ketepatan strategi penyampaian sehingga memudahkan pemahaman dan penguasaan materi perpindahan kalor dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari	5	Sangat Baik
3.	Kejelasan rancangan media dengan materi dan soal	4	Baik
Teknologi			
4.	Kemudahan dalam mengakses baik melalui HP android maupun PC	5	Sangat Baik
5.	Isi video mewakili strategi pembelajaran	4	Baik
6.	Adanya kesesuaian dengan perkembangan IT	4	Baik
Desain pesan			
7.	Kemampuan bahan ajar dalam memberikan interaksi yang menarik dan bervariasi	5	Sangat Baik
8.	Kemampuan bahan ajar dalam melatih kemandirian peserta didik	5	Sangat Baik
9.	Kemampuan bahan ajar dalam mengekspresikan konten pembelajaran	5	Sangat Baik
10.	Kemampuan bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran	4	Baik
Skor yang diperoleh		46	

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validitas ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dilakukan seorang validator yang merupakan Ketua KKG Pendidikan Agama Islam Kota Probolinggo, Maksum, S.A.g, M.Pd.I.

Hasil uji validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Relevansi			
1.	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.	5	Sangat Baik
2.	Bahan ajar relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.	5	Sangat Baik
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	4	Baik
4.	Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	Sangat Baik
5.	Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan.	4	Baik
Keakuratan			
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.	5	Sangat Baik
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir.	5	Sangat Baik
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5	Sangat Baik
9.	Pengemasan materi dalam bahan ajar sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik).	4	Baik
Kelengkapan Sajian			
10.	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5	Sangat Baik
Konsep Dasar Materi			
11.	Kesesuaian konsep bahan ajar materi hidup sederhana dengan kehidupan sehari-hari.	5	Sangat Baik
Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Peserta Didik			
12.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik.	5	Sangat Baik
13.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.	4	Baik
14.	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.	5	Sangat Baik
15.	Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok.	4	Baik
Skor yang diperoleh		70	

4. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil hasil pengembangan bahan ajar Video Blogging ini dilakukan pada hari Senin tanggal 10 April 2023 terhadap 7 (Tujuh) peserta didik dari SD Negeri Sukoharjo 1 Kota Probolinggo.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Responden							Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	
Media Pembelajaran									
1.	Indikator 1	5	4	5	5	4	5	5	33
2.	Indikator 2	5	5	5	5	4	5	5	34
3.	Indikator 3	5	5	4	5	5	5	5	34
Materi									
4.	Indikator 4	5	5	5	5	4	5	5	34
5.	Indikator 5	5	4	5	5	5	5	5	34

6.	Indikator 6	5	4	5	5	5	5	5	34
7.	Indikator 7	5	5	5	5	5	5	5	35
8.	Indikator 8	5	5	5	4	5	5	5	34
9.	Indikator 9	5	5	4	5	5	5	5	34
10.	Indikator 10	5	5	5	4	5	5	5	34
11.	Indikator 11	4	5	5	4	5	4	5	33
Manfaat									
12.	Indikator 12	5	5	5	5	5	5	5	35
13.	Indikator 13	5	5	5	5	5	5	5	35
14.	Indikator 14	4	5	5	5	5	5	5	34
15.	indikator 15	5	5	4	5	5	5	5	34
Skor yang diperoleh									511

b. Uji Coba Kelompok Besar

Subjek uji coba kelompok besar adalah peserta didik kelas V (Lima) SD Negeri Sukoharjo 4 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2022/ 2023 sejumlah 27 anak. Terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Uji coba dilakukan pada tanggal 13 April 2023 dengan dibagi menjadi 2 sesi. Sesi 1 diikuti oleh 15 peserta didik dengan nomor absen 1 sampai 15, dan sesi 2 diikuti oleh 12 peserta didik dengan nomor absen 16 sampai 27. Pada kedua sesi ini peserta didik diberikan perlakuan yang sama yaitu melihat tampilan video blogging melalui computer/laptop di laboratorium komputer SDN Sukoharjo 4 Kota Probolinggo. Setelah melihat video blogging, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui link Google Formulir yang tersedia dalam bagian akhir video blogging. Setelah mengerjakan soal evaluasi, peserta didik mengisi angket respon peserta didik terhadap video blogging. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1972 sedangkan jumlah skor maksimum adalah 2025. Sehingga presentase kelayakannya adalah 97,38

Dari hasil uji coba kelompok besar yang tersaji pada tabel 4.5 di atas, maka dapat dihitung kelayakan dari bahan ajar yang diujicobakan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{1972}{2024} \times 100\% \\
 &= 97,38\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran masuk dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan persentase kelayakan 97,38%.

c. Respon Guru

Selain peserta didik, guru juga memberikan respon terhadap penggunaan video blogging dalam pembelajaran. Pengembang memberikan instrumen yang terdiri atas beberapa pernyataan terkait penggunaan video blogging dalam pembelajaran PAI Materi Hidup Sederhana untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tabel 4.6 Hasil Instrumen Repon Guru

No.	Pernyataan	Skor	Keterangan
Aspek Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian kompetensi.	5	Sangat Baik

2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam video blogging dengan kebutuhan peserta didik.	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam video blogging dengan bahan ajar.	5	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam video blogging dengan karakteristik peserta didik.	5	Sangat Baik
Aspek Kebahasaan			
5.	Kejelasan informasi dalam video blogging.	4	Baik
6.	Bahasa yang digunakan dalam video blogging.	5	Sangat Baik
Aspek Materi			
7.	Kemudahan dalam memahami konsep.	5	Sangat Baik
8.	Motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video blogging.	5	Sangat Baik
9.	Kejelasan topik pembelajaran.	5	Sangat Baik
10.	Cakupan materi yang terdapat dalam video blogging.	5	Sangat Baik
Aspek Media			
11.	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran) jelas pada video blogging.	4	Baik
12.	Ketepatan <i>layout</i> dan tata letak yang dimiliki media pembelajaran interkatif.	4	Baik
13.	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, foto dan video yang menarik.	5	Sangat Baik
14.	Tampilan yang dimiliki video blogging menarik.	5	Sangat Baik
15.	Video blogging aman dan nyaman digunakan.	5	Sangat Baik
Jumlah Skor Yang Diperoleh		72	

5. Evaluasi Belajar Peserta Didik

Setelah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis audio visual yang berupa Video Blogging ini, Pengembang memberikan evaluasi berupa pertanyaan sebanyak 20 butir soal berbentuk pilihan ganda yang diberikan secara online.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Peserta Didik dalam Materi Hidup Sederhana

No	Peserta Didik (PD)	Nilai	Keterangan
1	PD 1	85	Tuntas
2	PD 2	80	Tuntas
3	PD 3	90	Tuntas
4	PD 4	85	Tuntas
5	PD 5	85	Tuntas
6	PD 6	75	Tuntas
7	PD 7	80	Tuntas
8	PD 8	65	Tidak Tuntas
9	PD 9	95	Tuntas
10	PD 10	80	Tuntas

11	PD 11	85	Tuntas
12	PD 12	80	Tuntas
13	PD 13	85	Tuntas
14	PD 14	80	Tuntas
15	PD 15	80	Tuntas
16	PD 16	85	Tuntas
17	PD 17	85	Tuntas
18	PD 18	90	Tuntas
19	PD 19	80	Tuntas
20	PD 20	100	Tuntas
21	PD 21	75	Tuntas
22	PD 22	85	Tuntas
23	PD 23	80	Tuntas
24	PD 24	80	Tuntas
25	PD 25	45	Tidak Tuntas
26	PD 26	80	Tuntas
27	PD 27	100	Tuntas
Prosentase Ketuntasan Belajar PD			93 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan Video Blogging sebanyak 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 2 orang tidak tuntas. Adapun prosentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal adalah 93 %.

Analisis Data

Pengembangan pengembangan ini menghasilkan bahan ajar berbasis audio visual berupa videoblogging . Model pembelajaran yang dikembangkan adalah SAMR (Substitution, Augmentation, Modification dan Redefinition) yang diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Bahan ajar ini dapat digunakan secara langsung bimbingan guru dan dapat juga digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

Bahan ajar yang dikembangkan yang dikembangkan tersebut telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Dari kegiatan validasi dan uji coba produk diperoleh beberapa data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah bahan ajar ini layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk kelas V Sekolah Dasar materi Hidup Sederhana.

Pada hasil analisis data akan dipaparkan lima pokok bahasan yaitu, (1) hasil uji validasi ahli media, (2) hasil uji validasi ahli desain, (3) hasil uji validasi ahli materi, (4) hasil uji validasi ahli media pembelajaran, (4) hasil uji coba kelompok kecil, dan (5) hasil uji coba kelompok besar

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dihitung persentase kelayakan berdasar rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{69}{75} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas diperoleh bahwa aspek penilaian dari ahli media diperoleh skor 69 dari skor maksimal 75 yang seharusnya, dengan persentase

kelayakan 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya, bahan yang dikembangkan oleh Pengembang dapat diujicobakan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Ahli Media pada Setiap Aspek

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)	Kualifikasi/ Keterangan
1.	Pewarnaan (<i>Colour</i>)	5,00	100	Sangat Baik
2.	Pemakaian Kata atau Bahasa (<i>Text Layout</i>)	4,00	80	Baik
3.	Grafis (<i>Graphics</i>)	4,60	92	Sangat Baik
4.	Desain (<i>Interface</i>)	4,80	96	Sangat Baik

2. Hasil Uji Validasi Ahli Desain

Berdasarkan tabel 4.2. di atas, dapat diketahui persentase kelayakan menurut perhitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas diperoleh bahwa aspek penilaian dari ahli desain diperoleh skor 46 dari skor maksimal 50 yang seharusnya, dengan persentase kelayakan 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya, bahan yang dikembangkan oleh Pengembang dapat diujicobakan.

Tabel 4.9 Hasil Uji Validasi Ahli Desain pada Setiap Aspek

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)	Kualifikasi/ Keterangan
1.	Rancangan Pembelajaran	4,67	93,33	Sangat Baik
2.	Teknologi	4,33	87,00	Baik
3.	Desain Pesan	4,75	95,00	Sangat Baik

3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Jika dilihat dari tabel 4.3. di atas tentang hasil validasi ahli materi, maka dapat dihitung persentase kelayakan media pembelajaran ditinjau dari isi materi:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{70}{75} \times 100\% \\ &= 93,00\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas diperoleh bahwa aspek penilaian dari ahli media diperoleh skor 70 dari skor maksimal 75 yang seharusnya, dengan persentase kelayakan 93% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya, bahan yang dikembangkan oleh Pengembang dapat diujicobakan.

Tabel 4.10 Hasil Uji Validasi Ahli Materi pada Setiap Aspek

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)	Kualifikasi/ Keterangan
1.	Relevansi	4,80	96,00	Sangat Baik
2.	Keakuratan	5,00	100,00	Sangat Baik
3.	Kelengkapan sajian	5,00	100,00	Sangat Baik
4.	Konsep dasar materi	5,00	100,00	Sangat Baik
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	4,50	90,00	Baik

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil uji coba kelompok kecil yang disajikan pada tabel 4.6. di atas, maka dapat dihitung kelayakan dari media pembelajaran yang diujicobakan.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah kor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{2406}{2475} \times 100\% \\ &= 97,21\% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diujicobakan masuk dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil pada Setiap Aspek

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)	Kualifikasi/ Keterangan
1.	Media Pembelajaran	5,00	100,00	Sangat Baik
2.	Materi	4,84	96,79	Sangat Baik
3.	Manfaat	4,64	92,86	Sangat Baik

5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Dari hasil uji coba kelompok besar, diperoleh data seperti yang tersaji pada tabel 4.7. di atas, maka kelayakan dari media pembelajaran yang diujicobakan dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah kor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{506}{525} \times 100\% \\ &= 96,38\% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diujicobakan masuk dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Untuk melihat kualifikasi setiap aspek penilaian, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil pada Setiap Aspek

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)	Kualifikasi/ Keterangan
1.	Media Pembelajaran	5,00	100,00	Sangat Baik
2.	Materi	4,84	96,79	Sangat Baik
3.	Manfaat	4,64	92,86	Sangat Baik

Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Kriteria	KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Tuntas	73	25	92,59
2.	Tidak Tuntas		2	7,41

Nilai tertinggi untuk hasil uji coba kelompok besar adalah 95 sedangkan nilai terendah adalah 45. Berdasar tabel 4.13 di atas dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sangat efektif terlihat dari ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90,91%.

6. Hasil Review Respon Guru

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dihitung persentase kelayakan berdasar rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{72}{75} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas diperoleh bahwa aspek penilaian dari ahli media diperoleh skor 72 dari skor maksimal 75 yang seharusnya, dengan persentase kelayakan 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya, bahanajar yang dikembangkan oleh Pengembang dapat digunakan.

Tabel 4.14 Hasil Review Respon Guru Pada Setiap Aspek

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)	Kualifikasi/ Keterangan
1.	Kelayakan Isi	5,00	100	Sangat Baik
2.	Kebahasaan	9,50	80	Baik
3.	Materi	5,00	100	Sangat Baik
4.	Media	4,60	92	Sangat Baik

B. Verifikasi/Revisi

Dari hasil uji validasi oleh ketiga ahli, bahan ajar berbasis audio visual yang berupa Video Blogging ini masih memerlukan beberapa revisi. Revisi dilakukan dengan mengacu pada saran dan komentar dari validator.

Tabel 4.15. Saran dan Komentar dari Validator

No	Validator	Saran/Komentar
1	Ahli Media	Video diedit ulang dengan menambahkan caption pada hal yang penting dan perlu penegasan
2	Ahli Desain	Teks dalam video ditambahkan durasi, yang belum ada ditambah teks Perlu ditambah animas
3	Ahli Materi	Perlu penambahan ilustrasi interaksi siswa di dalam kelas Perlu penambahan tulisan/lafadz surat Al-Qur'an yang dibaca

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual melalui video blogging mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas V Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk bahan ajar berbasis audiovisual berupa video blogging (Vlog).

Bahan ajar berupa Video Blogging ini sangat efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengingat saat ini dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga, Video Blogging dapat menjadi salah satu alternative pengembangan bahan ajar berbasis IT.

Bahan ajar berupa Video Blogging ini sangat layak digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi peserta didik kelas V (Lima) Sekolah Dasar.

Penggunaan bahan ajar berbasis audiovisual melalui video blogging mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas V Sekolah Dasar materi Hidup Sederhana memberikan dampak yang sangat signifikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh pengembang sebanyak 92,59% peserta didik mendapatkan hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Saehu, et all. (2022). Improving Understanding of Islamic Cultural History Learning Through The development of Video blogging-Based learning Media (Vlog). ARJI. Vol 4 No 1
- Arga, HSP., Wulandari, MA. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Vlog Terhadap Kemampuan Literasi Budaya di Era New Normal. JEC. Vol 3 No 2
- Degeng, Danayanti, PD Degeng, Summelati, N.M. (2018) Orchestrating Joyfull Learning : Video Blogging To Build Self Confidence in Language Learning. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi. Vol 3 No 1.
- Djiwandono, P. I. (2020) 'How SAMR-Based Vocabulary Teaching Shapes Vocabulary Learning Strategies', Teaching English with Technology, 20(4)
- Widoyoko, Putro, Eko. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ilma, RD. & Juhadi. (2020). Vlog (Video Blogging) Kelestarian Lingkungan Sungai Sebagai Media Pembelajaran tematik terpadu Untuk Siswa Sekolah Dasar. Edu Geography. Vol 8 No 3
- Ismiyati, Nur & Hartono. (2021). Improving Students Speaking Ability Using Video Blogging Project. Jurnal Pendidikan Sultan Agung. Vol 1 No 3
- Kamaru, Win. (2016). Pengertian Vlog dan Manfaatnya Bagi Youtuber. <http://www.matahaya.com/2016/04/pengertian-vlog-dan-manfaatnya-bagi.html>.
- Kartikasari, N. (2018). The Implementation of Project Based Learning by Making Vlog in Teaching Speaking of Recount Text for Junior High School. Retain.
- Kindarto, Asdani. 2018. Belajar Sendiri Youtube. Jakarta; Gramedia
- Kustandi, K., & Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua (G. Indonesia, Ed.). Bogor.
- Lestari, Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Bandung: Akamedia Permata
- Lestari, Beti, Indah, et all. (2021). Review Analysis Of Video Blogging Ethnoscience And Social Media Literacy In The Era Industrial Revolution 4.0. THABIEA. Vol 4 No 1
- Majid, Abdul. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya Munjin
- Nasih, Ahmad, Nur Kholidah, Lilik. 2009, Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung : PT Refika Aditama
- Nurhasanah, A., Maryuni, Y., & Ramadhan, W. A. (2020). Pemanfaatan Vlog Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Di Era Covid 19. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 3, No. 1)
- Paramitha, D, Fernandes, R. (2021). Pengembangan Video Blogging Dalam Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMA
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 1, No. 2)
- Punaji Setyosari. (2012). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2013). Metode dan Teknik Penyusunan Tesis. Bandung: Alfabeta.
- Saipul Hadi, Asep, Baharuddin, E. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta; Depublish
- Suryani, N. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Ombak.
- Susanti, E. D. (2019). Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog dalam Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Pro Gadget. Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya. 13(1)
- Syawanodya, I., Rohayati, E., Suhartini, T. (2021). Kemampuan Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Video Blogging Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal INSTEK. Vol 6 No 1
- Yasa, IN., Wendra, IW., Tantri, AAS. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Video Blog (Vlog) Berbasis Konten Genre-Teks-Guru-Guru Bahasa Indonesia. Proceeding Senadimas Undiksha.