E-ISSN: 2656-7814
DOI: 10.33654/pgsd

ELEMENTA: JURNAL
PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN
Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd

Vol. 3, No. 3, November, 2021
Halaman: 11-23

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VLOG* PADA MUATAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Rijali[1], Yudha Adrian[2]
Program Studi PGSD, STKIP PGRI Banjarmasin
[1] mrijali591@gmail.com, [2]yudhaadrian@stkipbjm.ac.id

Abstrak: *Vlog* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini digunakan dengan bantuan smartphone android melalui jaringan internet. Media pembelajaran berbasis *Vlog* disematkan melalui aplikasi android. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Vlog* yang valid pada muatan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (1990): 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (menerapkan), 5) *Evaluation* (umpan balik). Subjek dalam penelitian adalah validator ahli dan pengguna. Dikarenakan pandemi *Covid-19*, uji coba ditiadakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dari lembar angket, tes soal dan kualitatif dari komentar dan saran dari subjek penelitian. Hasil penelitian ini adalah kevalidan ahli materi sebesar 86% (sangat valid), ahli media sebesar 91% (sangat valid), dari ahli bahasa sebesar 96% (sangat valid) dan penilaian guru sebesar 76% (valid) serta siswa sebesar 80% (valid).

Kata Kunci: Vlog, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia.

The Validity of Instructional Media Vlog in Bahasa Indonesia on Elementary School

Abstract: *Vlogs are one of the alternative learning media used in Bahasa Indonesia lessons. This media is used to help android smartphones by the internet. Vlog-based learning media is embedded through the android application. The objective of this research to produce valid Vlog-based learning media on Bahasa Indonesia content in elementary schools. The development research model is the ADDIE development model (1990): 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The subjects in the study were expert validators and users. Due to the Covid-19 pandemic, the trial was not. The data analysis technique used was quantitative from a questionnaire sheet, a qualitative test from comments and suggestions from research subjects. The results of this study are the validity of material experts by 86% (very valid), media by 91% (very valid), from linguists 96% (very valid) and teacher experts by 76% (valid) and students by 80% (valid).*

Keywords: Vlogs, instructional media, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Semenjak kemunculan virus Covid-19 di Indonesia, seolah dihadapkan pada masa pandemi pada bulan Maret 2020. Hampir seluruh bidang masyarakat dalam melakukan aktivitas juga terdampak, tidak terlepas dibidang pendidikan. Badan Kesehatan Dunia (WHO) menjadikan wabah ini sebagai pandemi global *Covid-19* ini menular begitu cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Di bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah menerapkan kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah (BDR) terutama bagi satuan pendidikan yang berada di wilayah zona kuning, merah dan hitam. Bagi satuan pendidikan yang berada di zona hijau, dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan (Patonah, & Muasomah, 2021: 116).

Kedatangan virus Covid-19 berimbas pada kebijakan mentri pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) dengan mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Terjadinya pandemi ini mengakibatkan sekolah-sekolah ditutup dalam beberapa bulan yang tidak ditentukan, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyebaran *Covid-19*. meskipun sekolah ditutup namun kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran tidak berhenti, berdasarkan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) di rumah. Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa yang dulunya peserta didik belajar disekolah kini berganti dengan belajar di rumah (Riyana, 2019: 2).

Pada kegiatan pembelajaran daring tentunya menjadi momok tersendiri bagi guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik. Hal ini disebabkan keterbatasan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru tidak leluasa dalam mentransformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Di sisi lain, peserta didik juga terbatas dalam menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru. Sedangkan orangtua peserta didik merasa kecewa karena anak-anak mereka tidak memperoleh ilmu pengetahuan.

Kondisi seperti ini menjadi inisiasi bagi pemerhati pendidikan agar memberikan solusi dalam mengatasi problematika pendidikan di masa pandemik Covid-19. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menjadi solusi problematika pendidikan di masa pandemik Covid-19. Hal ini mengingat media pembelajaran menjadi sarana dalam mentransformasi ilmu pengetahuan khususnya di level sekolah dasar.

Inisiasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V di SDN Pematang Karangan Hilir I di kabupaten Tapin pada tanggal 20 Maret 2021. Di sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa guru kelas V mengalami kesulitan dalam mentranformasi ilmu pengetahuan khususnya pada muatan Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Materi yang sulit untuk disampaikan secara tuntas diantaranya "Bagaimana Membuat Surat Undangan". Materi ini terlihat mudah, namun memerlukan sarana yang tepat untuk menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik.

Selain itu, melalui kegiatan observasi di kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I di kabupaten Tapin, diperoleh informasi melalui pengamatan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sangat jarang menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia pada khususnya sangatlah jarang. Oleh karena itu, sangatlah penting media pembelajaran khususnya pada muatan Bahasa Indonesia untuk menambah dan mempermudah peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan terkhusus pada materi "Membuat Surat Undangan".

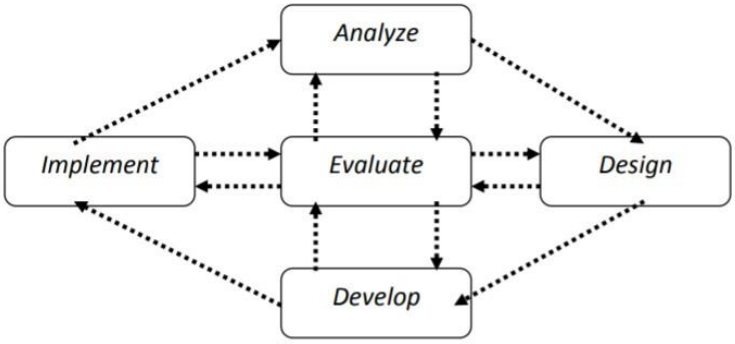
Kegiatan eksplorasi dokumen-dokumen penting berupa perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP, buku guru, dan buku siswa. Hasil eksplorasi tersebut menunjukkan tidak tersedianya media pembelajaran khususnya pada muatan Bahasa Indonesia. Bahan ajar yang digunakan hanyalah sebatas pemberian pemerintah, sehingga tidak secara komplek dan komplit konten materi yang berhubungan dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilaksanakan di kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I di kabupaten Tapin, maka sangatlah diperlukan media pembelajaran yang relevan guna membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang diamati pada kegiatan pembelajaran adalah "Surat Undangan". Oleh karena itu, permasalahan hanya dibatasi pada materi pembuatan surat undangan. Peneliti menawarkan suatu solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan proses belajar peserta didik menggunakan video vlog. Mengingat bahwa akhir-akhir ini vlog tengah ramai dibicarakan oleh hampir segala lapisan masyarakat dari usia anak-anak hingga dewasa. Peneliti berasumsi bahwa vlog dapat dijadikan sebagai perantara yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini didasarkan pada fakta bahwasanya hampir seluruh lapisan masyarakat khususnya peserta didik memiliki telepon seluler pintar (smartphone) yang dapat digunakan untuk mengakses internet dan vlog kapan saja dan dimana saja. Selain itu, peneliti beranggapan bahwa vlog merupakan media yang cocok diterapkan pada karakter peserta didik zaman sekarang dimana mereka cenderung lebih tertarik pada hasil teknologi menggabungkan audio dan visual.

Kelebihan dari video vlog ini pengguna dapat mengoprasikan di smartphone masing-masing karena video vlog yang dikembangkan berbentuk android format APK. Menggunakan aplikasi appsgeyser sebagai perantara proses pembuatan aplikasi. kekurangan video vlog berbentuk aplikasi ini sangat bertergantungan dengan internet yang cukup stabil untuk mengoprasikan videonya.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini sangat tepat digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan (Adelina , 2015). Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis *Vlog.* Media pembelajaran Vlog dikembangkan melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan. Hal ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (1990) yang terdiri atas) *Analysis* (analisis) yaitu terdiri dari analisis kebutuhan (*needs assesment*), identifikasi masalah (*identify*), dan analisis tugas (*task analysis*; 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (menerapkan); 5) *Evaluation* (umpan balik). Secara garis besar Model pengembangan ADDIE (1990) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE (Sumber : Anglada, 2017)

Prosedur pengembangan yang dilaksanakan tentunya dengan memperhatikan kondisi dan keadaan pada masa pandemic Covid-19. Oleh karena itu, terdapat tahapan-tahapan yang belum terlaksana. Berikut ini tahapan penelitian pengembangan:

***Analysis* (analisis)** Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dan guru selaku pengguna produk. Pada kegiatan ini tentunya melalui serangkaian wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik untuk memperoleh data guna mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, mengidentifikasi kurikulum guna memperoleh kompetensi dasar yang harus dipelajari oleh peserta didik sehingga produk yang dikembangkan betul-betul sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

***Design* (desain)** Tahapan ini peneliti melakukan perancangan produk dengan mempertimbangkan dan menentukan kompetensi dasar dalam membuat produk sehingga sesuai dengan kemampuan peserta didik.

***Development* (pengembangan)** Tahapan ini peneliti melakukan pengembangan produk yang akan dihasilkan. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat sebuah video *vlog* menggunakan kamera *smartphone,* proses editing berbantuan aplikasi kinemaster, dan pembuatan aplikasi android berbantuan *Appsgeyser*. Setelah selesai pembuatan video *vlog* kemudian produk tersebut di validasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada responden. Tahapan validasi dilakukan oleh 3 orang validator yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Untuk validator pengguna dilakukan oleh 2 orang guru kelas dan 17 orang siswa.

***Implementation* (Penerapan)** Produk yang telah valid akan siap untuk diterapkan. Penerapan produk pada penelitian ini dengan mempertimbangkan kondisi di sekolah. Hal ini disebabkan karena masa pandemik covid-19 yang belum melandai, sehingga menunggu kebijakan dari sekolah untuk menerapkan produk.

***Evaluation* (umpan balik)** Tahap ini akan dilaksanakan jika pihak sekolah mengizinkan untuk melaksanakan uji coba produk. Hasil uji coba tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk mengetahui dan memperoleh umpan balik berupa kelayakan dari produk tersebut.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan dan penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang diolah melalui kegiatan observasi di sekolah, wawancara guru dan siswa, penyebaran angket, serta mengumpulkan dokumentasi berupa nilai peserta didik.

Teknik analisis data kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata validator dan pengguna dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Ket: X = Nilai rata-rata validator atau pengguna
$\sum x$ = Jumlah skor pada setiap validator atau pengguna
n = Jumlah validator atau pengguna

Peneliti menggunakan rumus pesentase keidealan produk untuk mendapatkan data kualitatif dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengkategorikan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dari persentase keidealan produk di adaptasi dari Damayanti dkk (2018: 65).

$$\text{Persentase Keidealan } (Xi) = \frac{x}{s.max}\ x\ 100\%$$

Ket. Xi = Persentase Keidealan
X = Nilai skor validator atau pengguna
s.max = Skor maksimal pada angket

Selanjutnya dilakukan penafsiran kualitas produk melalui kriteria validan pada Tabel 2 :

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Produk

Kriteria pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81% – 100%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% – 60%	Cukup valid	Disarankan tidak digunakan
21% – 40%	Kurang valid	Tidak bisa digunakan
00% – 20%	Sangat tidak valid	Tidak bisa digunakan

(Sumber: Diadaptasi dari Damayanti dkk, 2018: 65)

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan jika produk memperoleh hasil 61%-100% dengan tingkat valid dan sangat valid. Apabila produk sudah memenuhi kriteria tersebut, maka produk yang dikembangkan sudah dapat dikategorikan layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (1990) yang dimodifikasi oleh peneliti, ada 5 tahapan yang dilakukan peneliti selama proses penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Berikut adalah penjelasan dari tahapan tersebut:

A. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap kegiatan ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk melakukan analisis kebutuhan. Berikut adalah tahapan dari kegiatan *Analysis* (Analisis):

1. Analisis Kebutuhan

Diperoleh melalui dengan guru kelas V di SDN Pematang Karangan Hilir I mendapatkan hasil sebagai berikut:

a) Guru hanya menggunakan buku siswa dari kemendikbud pada pelajaran sebagai sumber belajar. Buku siswa hanya menyajikan materi dan contoh-contoh yang secara umum yang perlu dikembangkan lagi oleh guru yang terdapat

didalamnya, sehingga siswa tidak begitu memahami pengetahuan yang luas dan membuat siswa merasa bosan dalam belajar ketika mendapat materi yang ia belum mengetahui.

b) Peserta didik merasa bosan dan tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran selama daring. Hal dikarenakan pembelajaran masih menggunakan media lama buku siswa yang diberikan oleh guru satu persatu untuk dipelajari dirumah selama daring, belum adanya inovasi baru dalam menggunakan media saat pembelajaran.
c) Guru menggunakan media *Youtube* sebagai alternatif media, namun juga dinilai masih kurang efektif dikarenakan banyak konten-konten yang lebih menarik dari materi sehingga anak kehilangan konsentrasinya.

2. Identifikasi masalah

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti menetapkan sebagai berikut:

a) Adanya PPKM yang mengharuskan siswa melakukan pembelajaran daring.
b) Pada materi surat undangan siswa belum memahami cara pembuatan surat dan penulisan kalimat efektif pada surat undangan serta dalam bagian-bagian pembuatan surat.
c) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
d) Diperlukan pengembangan media video *vlog* agar siswa dapat melakukan pembelajaran secara *online*.

3. Analisis Tugas

Pada tahap kegiatan ini, analisis terhadap kurikulum yang ada pada pembelajaran sebelum mengembangkan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap buku siswa dan guru tematik, RPP, tema, subtema, kompetensi inti (KI), dan kompetensi dasar (KD). Tema yang dipilih dalam pembelajaran tematik adalah Peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 tentang Peristiwa mengisi kemerdekaan materi membuat surat undangan sesuai temuan dilapangan. Kompetensi Inti (KI) pada kelas V memuat tentang religius (KI-I), sikap (KI-II), pengetahuan (KI-III), dan keterampilan (KI-IV). Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih peneliti yaitu aspek kognitif dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. KD tersebut yakni mencermati penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas dan dll).

B. *Design* (Perancangan)

Pada tahap kegiatan ini peneliti melakukan sebuah rancangan dalam membuat sebuah video *vlog* yang dapat dioprasikan pada sebuah smartphone. Tahapan yang dilakukan peneliti pada desain adalah membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk skenario kegiatan. Memetakan KI, KD dan indikator pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran seauai dengan kriteria ABCD, dan menentukan media yang digunakan dalam belajar.

1. Merancang sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai langkah kegiatan dalam pengembangan.
2. KI, dalam pemetaan ini menyesuaikan dengan tingkat kognitif siswa yaitu hanya untuk mengetahui penulisan kalimat efektif dan keranggka pembuatan susunan surat undangan yang terdapat pada KI-III.

3. KD, dalam pemetaan ini menyesuaikan dengan tinggkat kognitif siswa yang terdapat pada kata kerja oprasional taksonomi bloom C-1 mengenal dan C-2 membedakan.
4. Indikator pembelajaran siswa hanya mengenal penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan dan membedakan penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan.
5. Merumuskan tujuan pembelajaran sesuai format ABCD Berdasarkan hasil pemetaan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, dapat di rumuskan tujuan pembelajaran dengan level kognitif C1 dan C2. Pengetahuan dan Pemahaman berdasarkan Taksonomi Bloom. Tujuan pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan kriteria ABCD yakni Siswa sebagai *Audience* (A), mengenal dan membedakan surat undangan sebagai *Behavior* (B), melalui melalui video *vlog* sebagai *Condition* (C); dan dengan tepat sebagai *Degree* (D). Level kognitif yang dipilih dalam Taksonomi Bloom adalah C1-Pengetahuan dan C2-Pemahaman.
6. Menentukan media
   Media yang digunakan adalah sebuah video *vlog*, dapat dioprasikan di *smartphone* dalam bentuk aplikasi. Video *vlog* merupakan sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Video *vlog* adalah sebuah video yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi yang cukup lengkap didalamnya dan berbagai contoh-contoh materi dekat dengan lingkungan siswa yang membuat siswa akan lebih banyak pengetahuan. Di dalam video *vlog* dilegkapi animasi, tampilan, warna, baground, serta tampilan tulisan yang menarik agar siswa dapat membaca materi dengan jelas.

C. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ditampilkan hasil validasi terhadap pengembangan produk dalam penelitian. Dalam tahap ini ada 3 validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk validator pengguna dilakukan oleh 2 orang guru kelas dan 17 orang siswa. Validator ahli materi adalah ibu Rahidatul Laila Agustina M.Pd. Ahli media adalah ibu Sa'adah Erliani M.Pd.I. Ahli Bahasa adalah ibu Lili Agustina M.Pd

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

Validator	Nama Validator	Skor	Keterangan
Ahli Materi	Rahidatul Laila Agustina M.Pd	56	Sangat Valid
Ahli Media	Sa'adah Erliani M.Pd.I.	59	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Lili Agustina M.Pd.	58	Sangat Valid

Validator pengguna pertama yaitu Jumi Karmilawati, S.Pd beliau adalah guru kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I, validator pengguna kedua adalah ibu Misriyati, S.Pd beliah adalah guru kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I. Selanjutnya validator pengguna ketiga adalah siswa Kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I.

Tabel 3 Hasil Validasi Pengguna

Validator	Nama Validator	Skor	Keterangan
Pengguna	Jumi Karmilawati, S.Pd	39	Valid
Pengguna	Misriyati, S.Pd	37	Valid
Pengguna	Siswa Kelas V	32	Valid

D. Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah di validasi ahli dan pengguna tidak dilakukan ujicoba. Hal ini karenakan waktu uji coba yang begitu dekat ujian akhir semester (UAS) di sekolah tersebut, sehingga tidak memungkina untuk melaksanakan uji coba produk.

E. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ditampilkan hasil validasi terhadap pengembangan produk dalam penelitian. Dalam tahap ini ada 3 validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk validator pengguna dilakukan oleh 2 orang guru kelas dan 17 orang siswa. Validator ahli materi adalah ibu Rahidatul Laila Agustina M.Pd. Ahli media adalah ibu Sa'adah Erliani M.Pd.I. Ahli Bahasa adalah ibu Lili Agustina M.Pd

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli

Validator	Nama Validator	Skor	Keterangan
Ahli Materi	Rahidatul Laila Agustina M.Pd	56	Sangat Valid
Ahli Media	Sa'adah Erliani M.Pd.I.	59	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Lili Agustina M.Pd.	58	Sangat Valid

Validator pengguna pertama yaitu Jumi Karmilawati, S.Pd beliau adalah guru kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I, validator pengguna kedua adalah ibu Misriyati, S.Pd beliah adalah guru kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I. Selanjutnya validator pengguna ketiga adalah siswa Kelas V SDN Pematang Karangan Hilir I. Nama validator pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 5 Hasil Validasi Pengguna

Validator	Nama Validator	Skor	Keterangan
Pengguna	Jumi Karmilawati, S.Pd	39	Valid
Pengguna	Misriyati, S.Pd	37	Valid
Pengguna	Siswa Kelas V	32	Valid

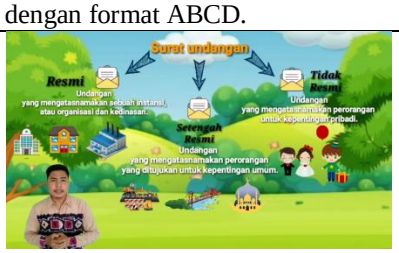
F. Implementation (Penerapan)

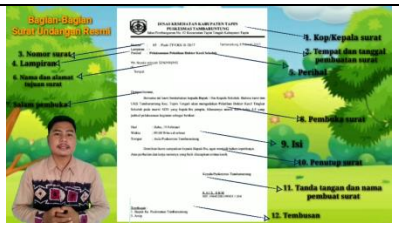
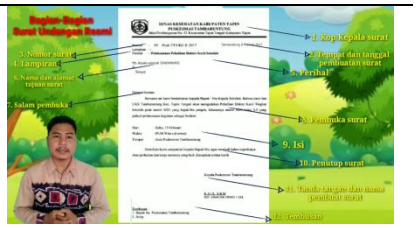
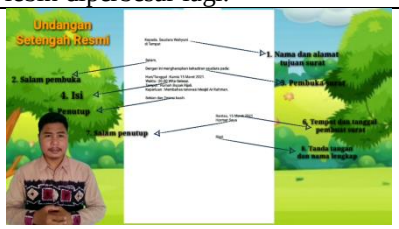
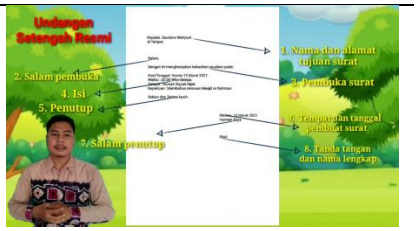
Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah di validasi ahli dan pengguna tidak dilakukan ujicoba. Hal ini karenakan waktu uji coba yang begitu dekat ujian akhir semester (UAS) di sekolah tersebut, sehingga tidak memungkina untuk melaksanakan uji coba produk.

G. *Evaluation* (Umpan Balik)

Evaluasi produk ini belum dilakukan secara komprehensip. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Keterbatasan waktu tersebut karena masa pandemik Covid-19 kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring. Selain itu, waktu untuk melakukan uji coba produk tidak ada. Oleh karena itu, tahap evaluasi tidak terlaksana sebagaimana mestinya. Berikut ini hasil produk pengembangan media pembelajaran sebelum di revisi dan setelah di revisi.

Tabel 6 Produk Pengembangan

Bagian Media	Bentuk Media Video *Vlog*	
	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Cover opening	*Vlog* lebih fokus ke macam-macam surat undangan saja.	*Vlog* ke macam-macam surat undangan sudah sesuai.
Kompetensi dasar	Silahkan dimasukkan mencermati penggunaan kalimat ini masuk di KD berapa.	Mencermati penggunaan kalimat sudah sesuai termasuk di KD 3.9
Tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran sesuaikan dengan format ABCD.	Tujuan pembelajaran sudah sesuai ABCD.
Surat undangan	 Tesk ditambah warna supaya lebih menarik lagi dan tulisan yang kecil lebih diperbesar lagi.	Warna teks pada tulisan dan perbesaran teks sudah sesuai.

Bagian surat undangn resmi	 Teks ditambah warna supaya lebih menarik lagi dan tulisan yang kecil lebih diperbesar lagi.	 Warna teks pada tulisan dan perbesaran teks sudah sesuai.
Bagian surat undangan setengah resmi	 Tesk ditambah warna supaya lebih menarik lagi dan tulisan yang kecil lebih diperbesar lagi.	 Warna teks pada tulisan dan perbesaran teks sudah sesuai.
Bagian undangn tidak resmi	Untuk penjelasan undangan tidak resmi durasinya terlalu sedikit, sedangkan fokusnya adalah undangan resmi dan tidak resmi.	Durasi penjelasan undangn tidak resmi sudah sesuai.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran kualitas produk sangat penting diperhatikan dalam proses pembelajaran di kelas. Kualitas produk dalam penelitian ini dapat dilihat dari kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahap pengembangan Nieveen. Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012: 15). Suatu media dikatakan layak sebagai media pembelajaran umumnya diperlukan tiga kriteria yakni kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti hanya ingin mengetahui kevalidan dan keefektifan produk yang sejalan dengan penelitian (Lailia, dkk 2020). Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut:

a. Kevalidan

Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut berkualitas baik, yaitu fokus pada materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Perangkat pembelajaran harus didasarkan pada materi atau pengetahuan (validitas isi) dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain (validitas konstruk) (Purboningsih, D. 2015: 4).

b. Keefektifan

Perangkat pembelajaran efektif apabila siswa berhasil dalam proses pembelajaran dan terdapat kekonsistenan antara kurikulum, pengalaman belajar siswa, dan pencapaian proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, perangkat pembelajaran dikatakan efektif ditunjukkan dengan tes hasil belajar yang sesuai dengan KKM. (Purboningsih, D. 2015: 4).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada studi pendahulu, peneliti

menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan pada saat menulis kalimat efektif dan membuatan surat undangan. Salah satu kegiatan menulis kalimat dan membuat surat undangan yang seharusnya dapat dikuasai oleh peserta didik kelas V SD adalah menulis kalimat efektif dalam macam –macam surat undangan. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran sangat baik digunakan membantu guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga lainnya dan berfungi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. (Nurrita, 2018: 16).

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran berbentuk video vlog untuk pokok bahasan mengenal surat undangan dan membedakan surat undangan dengan penggunaan ejaan yang tepat sesuai model R&D. pengembangan media menggunakan kamera smartphone setelah itu dibantu sofware pembuat video kinemaster serta didukung oleh *sofware appsgeser* untuk dimasukkan kedalam sebuah aplikasi android. Proses media video vlog pembelajaran ini melalui berapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media video vlog pembelajaran yang masuk kategori layak. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap penguji.

1. **Pengujian Kevalidan Para Ahli**

Hasil pengujian produk media pembelajaran berbentuk video vlog pembelajaran oleh para ahli materi, media, dan bahasa dikatakan sangat valid bisa dilanjutkan untuk menilai keefektifan media di dalam proses pembelajaran. Skor validasi ahli materi 56 kriteria sangat valid, skor validasi ahli media 59 kriteria sangat valid dan skor ahli bahasa 58 kriteria sangat valid. Skor dari validator menunjukkan bahwa produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah kevalidan ahli materi sebesar 86% (sangat valid), ahli media sebesar 91% (sangat valid), dari ahli bahasa sebesar 96% (sangat valid). Bahwa materi pembelajran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat (Daryanto, 2016: 43). Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajran.

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek media video vlog pembelajaran memiliki kategori sangat valid dengan 91% dari keseluruhan aspek penilaian. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori produk masuk kedalam kategori sangat baik bahwa multimedia pembelajaran harus bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa mengunakan tanpa bimbingan orang lain (Daryanto, 2016: 43).

Kemudian melalui data yang diproleh diartikan bahwa ahli bahasa menyebutkan bahwa dari aspek media video vlog pembelajran memiliki kategori sangat valid dengan 96% dari keseluruhan aspek penilaian. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori produk masuk kedalam kategori sangat baik. Dalam konteks ini pengembang dituntut bagaimana cara berkomunikasi yang efektif sebagai penyalur informasi belajar yang baik sehingga siswa dapat memahaminya (Suda, I. K. 2016: 32).

2. **Pengujian Kevalidan Pengguna**

Kevalidan pengguna diperoleh dari hasil validasi pengguna guru dan peserta didik yang menilai produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *Vlog*. Skor

validasi dua orang pengguna guru dengan skor 39 dan 37 kriteria valid. Skor validasi pengguna siswa kelas V dengan skor 32 kriteria valid. Prosentase penilaian guru sebesar 76% (valid) serta siswa sebesar 80% (valid). Dengan demikian, produk yang divalidasi oleh pengguna guru dan siswa adalah produk yang valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Vlog yang valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar khususnya pada materi "Membuat Surat Undangan". Hasil validasi produk ini ditunjukkan melalui skor validasi ahli materi 56 kriteria sangat valid, skor validasi ahli media 59 kriteria sangat valid dan skor ahli bahasa 58 kriteria sangat valid. Skor validasi dua orang pengguna guru dengan skor 39 dan 37 kriteria valid. Skor validasi pengguna siswa kelas V dengan skor 32 kriteria valid. Prosentase kevalidan ahli materi sebesar 86% (sangat valid), ahli media sebesar 91% (sangat valid), dari ahli bahasa sebesar 96% (sangat valid) dan penilaian guru sebesar 76% (valid) serta siswa sebesar 80% (valid).

Saran untuk penelitian ini yaitu pada tahap uji coba produk belum dilaksanakan sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan menguji coba produk ini. Selain itu, peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang cakupan materinya lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada dewan redaksi Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan ruang untuk menuliskan karya ilmiah. Terima kasih juga diucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dalman, H. 2016. Keterampilan Menulis. Depok: PT Raja Grafindo Persada

Damayanti Almira Eka dkk, 2018 *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*, Indonesian Journal of Science and Mathmatics Education, 01:63-71.

Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media

Adelina, Hasyim. 2015, Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah, Yogyakarta: Media Akademi

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, *3*(1), 171.

Purboningsih, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* (pp. 467-474).

Patonah, I., & Muasomah, M. (2021). Faktor Kurang Optimal Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi di Desa Rowolaku, Kajen, Pekalongan, Jawa Tengah. *JAMAIKA: Jurnal Abdi Masyarakat*, *2*(1), 115-125.

Priana, R. Y. S. (2017, May). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Teritegrasi Tekhnologi Informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 1, No. 2).

Rochmad, 2012, Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika, Jurnal KREANO FMIPA UNNES, Volume 3 No 1, 2086-2334.

Rahma, D. N. 2019. Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Bagian Kesekretariatan Pada Pengadilan Agama Banyuwangi.

Riyana, C. (2019). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Universitas Terbuka*, 1-29.

Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Universitas Hindu Indonesia*.

Sugiyono, Metode Penelitian, (Bandung: Alfabeta: 2013) Hlm. 298.

Suparno & Mohamad Yunus. 2012. Keterampilan Dasar Menulis. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Supriyana, A., Gres Grasia Azmin, Reni Nureriyani, & Aulia Rahmawati. 2015. Pelatihan Penggunaan Ejaan yang Disempurnakan dan Kalimat Efektif pada Penulisan Surat Resmi Bagi Guru Sekolah Dasar di Jakarta Timur. Jurnal Sarwahita. 12(1): 9.