

---

**PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN EVERY ONE IS A TEACHER HERE  
DENGAN MEDIA VLOG PADA PEMBELAJARAN PAI (STUDI DI SMA DAN SMK MALNU  
PUSAT MENES)**

Oleh

Nina maryani<sup>1</sup>, Anis fauzi<sup>2</sup>, Asep Saefurrohman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanuddin Banten

E-mail:<sup>1</sup> [Ninamaryani62@gmail.com](mailto:Ninamaryani62@gmail.com), <sup>2</sup> [Jantera\\_Anis@yahoo.com](mailto:Jantera_Anis@yahoo.com),

<sup>3</sup> [Asep.saefurhman@uinbanten.ac.id](mailto:Asep.saefurhman@uinbanten.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 08-05-2022

Revised: 18-05-2022

Accepted: 23-06-2022

**Keywords:**

Strategi Pembelajaran every

one, Media Vlog,

Pembelajaran PAI

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video blog (vlog) yang digabungkan dengan strategi pembelajaran every one is a teacher here sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran pai. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE dari Robert Maribou Brunc. Kelayakan produk dilakukan dengan beberapa tahap yaitu dilakukannya validasi dengan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. selanjutnya peneliti melakukan uji lapangan pada pengguna yaitu guru dan 20 siswa di SMA dan 20 siswa SMK Malnu pust menes. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video blog (vlog). Berdasarkan hasil validasi produk diperoleh persentase hasil penilaian ahli materi 92 %, ahli media 86% dan ahli bahasa 84 %. Selain hasil dari uji kelayakan pada pengguna yaitu guru pai diperoleh hasil 86% dan pengguna siswa diperoleh hasil 95%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video blog (vlog) pada pembelajaran PAI dengan strategi pembelajaran every one is a teacher here layak digunakan sebagai media pembelajaran pai pada peserta didik SMA dan SMK

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan pendidikan saat ini diikuti dengan berkembangnya strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan, hal ini tidak luput dari kontribusi perkembangan teknologi pada masa ini, sehingga dengan Perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual

dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainya seperti jaringan internet.<sup>1</sup> Hal ini berlaku juga bagi dunia pendidikan, kebutuhan akan startegi dan media pembelajaran sudah mengharuskan tenaga pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif. Untuk itu Pada pembelajaran disekolah seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, begitupula pada saat pembelajaran PAI. Akan tetapi yang terjadi saat ini peserta didik cenderung berangapan bahwa pembelajaran agama kurang menyenangkan dan terkesan monoton ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal terjadi ketika proses belajar mengajar tidak melibatkan strategi atau media pembelajaran, atau hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga kurang menarik minat siswa pada proses pembelajaran. Oleh karena itu strategi dan media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses belajar mengajar di semua mata pelajaran termasuk PAI agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu para pendidik atau guru di anjurkan untuk dapat menggunakan strategi atau media pembelajaran, selain itu guru juga di tuntut untuk bisa menyesuaikan serta manampilkan kreatifitasnya dalam menyajikan materi pada saat proses pembelajaran.

Strategi dan media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pada proses pembelajaran berlangsung selain keterampilan seorang guru dalam mengajar strategi dan media pembelajaran menjadi bagian penentu untuk tersampainya materi dari pendidik kepada peserta didik. Selain itu penggunaan strategi dan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menarik minat siswa ketika pembelajaran berlangsung.

kurangnya pengembangan media dan strategi dalam pembelajaran merupakan bagian dari permasalahan pendidikan yang terjadi pada masa ini. Kebanyakan metode yang digunakan masih bersifat konvensional, khususnya dalam pembelajaran PAI hal SMA dan SMK Malnu yang mana pernyataan tersebut berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMA dan SMK Malnu menunjukan bahwa proses pembelajaran PAI masih menggunakan metode konvensional yang sering dipakai seperti metode ceramah, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa masih belum aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Karena Setelah peneliti melakukan observasi pada beberapa sekolah, pada proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas sudah banyak menggunakan metode atau media yang berbasis Multimedia sehingga dapat menarik minat siswa pada saat pembelajaran berlangsung, karena di Sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat tentunya banyak metode atau media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan seperti halnya yang sedang marak digemari kaum milenial saat ini yaitu media *vlog* yang menarik banyak perhatian orang.

*vlog* merupakan media berbasis multimedia yang melibatkan jaringan internet dan YouTube pada proses implementasinya maka peneliti ingin mencoba mengembangkan strategi *everyone is a teacher here* dengan media *vlog* dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran PAI dengan harapan dapat menumbuhkan minat siswa dan juga mengembangkan kreatifitas siswa dalam belajar. Media *vlog* ini tentunya bisa di terapkan pada saat pembelajaran di dalam kelas atau pun bisa di gunakan jika peserta didik

---

<sup>1</sup> Mulyasa, *menjadi guru profesional* (cet keII Bandung: remaja rosdakarya, 2015) p.37

didak bisa belajar secara langsung atau bertatap muka di ruang kelas artinya memungkinkan untuk bisa belajar secara mandiri, tentunya harus disertai jaringan internet seperti jika peserta didik masih belum mahami dari materi yang di sampaikan selama di ruang kelas mereka bisa kembali menyimak video pembelajaran ketika proses belajar di kelas telah berakhir. Selain itu peneliti menggabung media vlog dengan strategi *every one is a teacher here* dengan harapan setiap siswa bisa mengembangkan kreativitasnya dengan berperan sebagai guru atau pemberi informasi kepada peserta didik lain melalui media vlog.

Strategi *every one is a teacher here* merupakan strategi yang tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Karena strategi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.<sup>2</sup> Penggunaan strategi *Everyone is a Teacher Here* membuat kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan menarik sehingga siswa akan lebih termotivasi serta menjadi senang terhadap pelajaran apapun yang di kemas dengan strategi ini yang dalam penelitian ini adalah pembelajaran PAI. . selain itu, dengan metode *Everyone is a Teacher Here* siswa juga akan memperoleh umpan balik seberapa baik pemahannya terhadap materi yang dipelajari. Karena, pada dasarnya setiap siswa memiliki kemampuannya tersendiri, oleh karena itu strategi ini mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam menginterpretasikan dirinya sebagai pelajar yang bisa berbagi informasi dalam hal ini materi terhadap peserta didik lainnya. untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik bisa dikembangkan dengan cara berbagi informasi melalui membuat video pembelajaran seperti membuat vlog yang kontennya berikan materi ajar. Oleh karena itu peneliti kali ini ingin mengembangkan media vlog sebagai media pembelajaran PAI di kelas X SMA dan SMK Malnu.

Video blog yang sekarang ini sering debut *vlog* merupakan video yang berisi catatan harian sipembuat atau berisi rekaman kegiatan sehari-hari<sup>3</sup> yang kemudian dikembangkan dengan konten bervariasi sehingga menarik minat para pengguna sosial media. Vlog merupakan salah satu media yang berupa audio visual. Vlog selama ini sering dimanfaatkan oleh generasi pro gadget untuk mendapatkan kesenangan agar dapat dikatakan *hit* atau *gaul*. siswa atau guru dapat mematkan vlog sebagai media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakter generasi pro gadget guru dapat menjadikan sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh siswa melalui tugas proyek yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menggunakan *vlog* berpotensi menaikkan kreatifitas siswa tidak hanya kreatifitas guru yang ditunjukkan dengan vlog sebagai media pembelajaran, namun juga peserta didik dapat menyampaikan ide kreatifitasnya didalam platform vlog presentasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang efektif secara individu maupun secara kelompok. Pembelajaranpun menjadi lebih kreatif atraktif serta menyenangkan.<sup>4</sup>

## METODE PENELITIAN

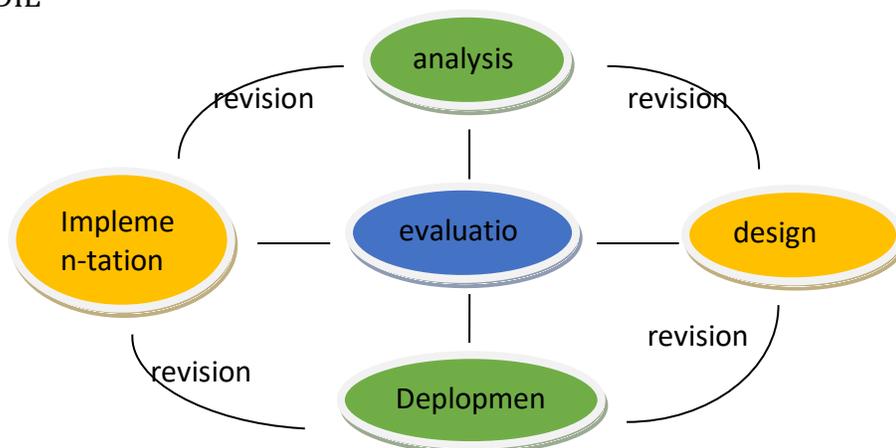
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Adapun yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah

<sup>2</sup> Kiki Arya Ningrum *Pengaruh strategi pembelajaran every one is a teacher here terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ips terpadu jurnal ilmiah civis vol V no 2 juli 2015 p. 802*

<sup>3</sup> Jubilee enterprise kitab yutuber Jakarta: kompas gramedia 2018 hal 2

<sup>4</sup> Priana, ronny rudt septa pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi. Prosiding seminar nasional pendidikan : FKIP UNTIRTA 2017 hal 315.

media pembelajaran video blog (*vlog*). Sedangkan model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE adalah pengembangan model design instruksi menurut McGriff Model ini memiliki kesederhanaan dan mudah dipahami, memiliki struktur yang tersusun secara sistematis. Model penelitian pengembangan ADDIE termasuk kedalam penelitian pengembangan *model procedural* yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, yang urutan langkah-langkah pada model tersebut harus diikuti secara bertahap dari awal hingga akhir.<sup>5</sup> Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahap yaitu *analysis, design, deplop, implemetnt, evaluet*.<sup>6</sup> Selain itu Robert Maribe Branc mengembangkan intruksional design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan peroanjangsan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.<sup>7</sup> Berikut gambar model peengembangan ADDIE



Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian diambil dengan menggunakan instrumen yaitu angket. Angket berisi pernyataan terkait dengan kalayakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket terkait dengan uji validasi ditujukan kepada dosen ahli sesuai dengan bidangnya yaitu dengan angket terbuka . Sedangkan instrument angket terkait dengan respon pengguna ditujukan kepada siswa adalah angket tertutup.<sup>8</sup> Penghitungan angket data kuantitatif berupa penilaian angka dari angket yang ditujukan pada para ahli dan uji coba kelompok kecil menggunakan skala likert. Subject uji coba pada peneilitian ini adalah ahli materi yaitu dosen PAI UIN SMH Bantenten. Ahli media yaitu dosen UIN SMH banten yang ahli dibidangnya dan ahli bahasa dosen UNIS Tangerang dan juga pada pengguna yaitu 1 guru pai dan 20 siswa SMA dan SMK Malnu sebagai responden.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif, dalam penelitian pengembangan analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh subjek atau responden atau sumber data lain

---

<sup>5</sup> Punaji setyosari, Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Jakarta: Prena Media Grouf 2015 hal 284

<sup>6</sup> Amir hamzah metode penelitian dan pengembangan Malang: literasi nusantara 2019 hal. 39

<sup>7</sup> Sugiyono metode penelitian dan pengembangan ibid hal 38

<sup>8</sup> Dian fatmala, Development Of Learning Media As Interactif Multimedia Based Android On Plante Material For Semor High School In Using Eclipse Galileo Biodik vol 2 no 1 juni 2016

terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dari seluruh responden menyajikan data dari tiap variable yang diteliti, dan juga melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. <sup>9</sup> data penelitian diolah dengan menggunakan analisis statistik dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterrangan:

P = presentasi

$\sum F$  = Skor jawaban

$\sum N$  = Skor total. <sup>10</sup>

Data tanggapan pada uji coba produk dari peneilaian angket yang di analisis dengan statistik berikut ketentuan penialn menggunakan skala likert dengan aturan pemberian skor 1-5 yaitu dengan skor 1 untuk penilaian terendah dan 5 untuk skor tertinggi. Hasil analisis lembar insrumen digunakan untu kemhetahui respon para validator juga respon dari pengguna yaitu guru paid an siswa kelas X SMA. Untuk mngetahui presentase uji kelayakan dan kemenarikan dapat dilihat pada table 1. <sup>11</sup>

**Table 1. Skala interpretasi kelayakna dan kemenarikan**

Interval	Kriteria
0%-20 %	Tidak baik
21%-40%	Kurang baik
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media vlog pada pembelajaran PAI di SMA Malnu pusat menes kls X materi *Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah Di Kota Madinah* . Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil dari tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut :

<sup>9</sup> Sugiyono penelitian pengembangan 2016. Hal 253

<sup>10</sup> Dian fatmala Biodik Vol 2 No 1 juni 2016 p 3

<sup>11</sup> Riduan dasar-dasar statistic bandung : Alfabeta 2015 p

## 1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis kebutuhan diawali dengan melakukan wawancara kepada guru PAI. Berdasarkan wawancara di SMA dan SMK Malnu pusat menes , diperoleh bahwa kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu, guru belum mengoptimalkan penggunaan media dan strategi pembelajaran di kelas. Media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku paket pembelajaran PAI , contoh soal dan penerapan materi. Selain itu peneliti juga melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran hasil yang didapatkan bahwa Guru belum mengoptimalkan penggunaan strategi dan media pembelajaran di kelas, metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah selain itu Media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran berupa buku dan lingkungan sekitar,

## 2. *Design (Desain)*

Desain media vlog yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Kine Master* karena peneliti ingin menghasilkan sebuah video .video blog atau vlog dapat digunakan oleh guru maupun siswa baik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Vlog atau video blog dirancang untuk menarik perhatian siswa dengan desain yang disesuaikan dengan materi ajar serta pemahaman peserta didik di tingkat SMA. Selain itu, penggunaan media Vlog yang mudah dan sederhana serta penyampaian bahasa yang dapat diterima oleh siswa SMA menjadi hal yang penting untuk menarik minat siswa dalam belajar khususnya pembelajaran PAI dan menunjang siswa dalam memahami materi.

Perancangan atau pembuatan media vlog diawali dengan menentukan konten atau tema yang akan dikemas dalam video.dan menyipakan beberapa alat pendukung dalam pembuatan video seperti rekaman audio, rekaman video dan gambar yang berkaitan dengan materi dan perangkat pendukung lainnya. Berdasarkan materi yang telah disusun, rancangan tampilan video blog atau vlog yang kan menjadi media pembelajaran dibuat menggunakan *aplikasi Kine master* . Tampilan vlog sama halnya dengan vlog pada umumnya namun konten atau isi video berupa materi ajar yang dilengkapi gambar berikut keterangan juga penjelasan yang disesuaikan dengan konten atau materi yang dikemas pada vlog tersebut Tahap pembuatan media pembelajaran menggunakan *aplikasi kine master pada android* . berikut hasil desain pembuatan media pembelajaran vlog menggunakan palikasi kine master android

### a. Background pada layar video



### b. Video pembuka



c. Penjelasan materi yang akan disampaikan



d. Tampilan gambar berikut penjelasan terkait konten atau isi vlog



### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah produk selesai dirancang, dilakukan tahap pengembangan produk. Pada tahap ini, dilakukan pengujian produk untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Dalam pengujian produk diperlukan angket validasi untuk mendapatkan data uji kelayakan produk. Proses pengujian produk dilakukan oleh beberapa ahli seperti ahli media ahli materi, ahli bahasa, dan Pengguna (guru dan siswa). Data yang dihasilkan merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil skoring angket validasi oleh validator. Data kuantitatif kemudian dianalisis untuk memperoleh persentase penilaian pada uji kelayakan produk. Berikut hasil nilai hasil validasi dari para ahli

**Table hasil kelayakan validator**

No	Aspek	Presentasi	Kriteria
1	Materi	92 %	Sangat baik
2	Media	86 %	Sangat baik
3	Bahasa	84 %	Baik

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk dibuat dan direvisi oleh ahli materi dan ahli media, produk diterapkan kepada pengguna. Tahap ini merupakan tahap pengimplementasian kepada pengguna yaitu siswa, dan guru kelas X SMA dan SMK Malnu menes. Pengambilan data siswa diambil di SMA dan SMK Malnu pusat . Penilaian media pembelajaran vlog dilakukan oleh 20 siswa kelas X SMA . Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 pernyataan

##### a. Hasil Tanggapan pengguna atau siswa

Tanggapan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media vlog dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran PAI. Paparan hasil tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran vlog dengan materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah Di Kota Madinah melalui metode kuisioner dengan instrumen angket berikut hasil tanggapan siswa ditujukan pada table dibawah ini

**Table hasil tanggapan siswa**

No	Komponen kelayakan (indicator penilaian)	Presentasi	Kriteria
1	Kualitas tampilan	96 %	Sangat baik
2	Penyajian materi	94 %	Sangat baik
3	Manfaat	95%	Sangat baik
Rata -rata		95 %	Sangat baik

#### 5. Tahap *evaluation*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat. Media pembelajaran vlog divalidasi oleh ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi menggunakan instrumen berupa angket. Hasil dari validasi produk yaitu berupa penilaian dan saran dari validator

##### b. Pembahasan

secara keseluruhan untuk proses pengembangan media vlog sebagai media pembelajaran PAI dengan materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah di kota madinah telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, desain, deploymen dan evaluation. Model ADDIE adalah pengembangan model design instruksi menurut McGriff Model ini memiliki kesederhanaan dan mudah dipahami, memiliki struktur yang tersusun secara sistematis. Model penelitian pengembangan ADDIE termasuk kedalam penelitian pengembangan *model procedural* yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, yang urutan langkah-langkah pada model tersebut harus diikuti secara bertahap dari awal hingga akhir.<sup>12</sup> Adapun tahapan tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut

**Tahap *Analysis*** berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang nantinya menghasilkan tujuan pembelajaran pada tingkat SMA dan SMK siswa sudah diizinkan menggunakan gadget tetapi mereka

<sup>12</sup> Punaji setyosari, Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Jakarta: Prenas Media Group 2015 hal 284

menggunakan bukan untuk menunjang proses pembelajaran melainkan untuk hiburan semata. Untuk mengumpulkan informasi awal hasil dari pra penelitian yang dilakukan diketahui bahwa kurangnya penggunaan strategi dan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran PAI di SMA dan SMK Malnu sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan juga minat dalam belajar sangat sedikit. Selain itu siswa kelas X SMA dan SMK Malnu belum pernah menggunakan media vlog sebagai media pembelajaran. Untuk itu peneliti mencoba mengembangkan media *vlog* dengan *strategi every one is a teacher here* di SMA dan SMK Malnu

**Tahap Design** Merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *vlog* sebagai media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *kine master* yang kontennya berisikan materi ajar PAI.

**Tahap deployment** Adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, tahapan ini peneliti mengembangkan *vlog* untuk diuji oleh ahli materi, ahli di dan ahli bahasa.

Tahap implementation adalah kegiatan menggunakan produk, yang mana peneliti menggunakan *vlog* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PAI pada siswa SMA dan SMK Malnu. Yang berjumlah 20 siswa serta 1 guru PAI

**Tahap evaluation** adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa referensi atau penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya terkait media pembelajaran *vlog* yaitu *Pengembangan Video Blog Chanel Youtube Dengan Pendekatan STEM Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gatget* dibuat oleh Eka Dian Susanti vol 13 no 1 juni *Pengaruh strategi pembelajaran every one is a teacher here terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu Geografi* dibuat oleh Iki Arya Ningrum volume V no 2 juli 2015

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *vlog* atau video blog sebagai pendukung bahan ajar pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi bertema sejarah
2. Kelayakan media *vlog* sebagai media pembelajaran di SMA dan SMK Malnu dengan materi menelaah perjuangan Rasulullah di kota Madinah sudah berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli yaitu ahli materi dari dosen PAI UIN SMH Banten, ahli media yaitu dosen UIN SMH Banten yang berkompeten dibidang dan ahli bahasa dosen dari UNIS Tangerang
3. Respon pengguna yaitu guru PAI dan siswa kelas X SMA dan SMK Malnu pada media *vlog* sebagai media pembelajaran PAI pada materi menelaah perjuangan Rasulullah di kota Madinah, sangat baik digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

<sup>13</sup> Sugiyono metode penelitian dan pengembangan ibid hal 38

**a. Saran**

1. Media vlog ini dibuat dan diujicobakan hanya kepada siswa kelas X SMA dan SMK Malnuh saja karenanya disarankan kepada pengembang penelitian selanjutnya dapat menguji cobakan produk kepada sekolah lain
2. Media vlog yang dikembangkan peneliti saat ini dibuat khusus pada mata pelajaran PAI dengan materi menladani perjuangan dakwah rasulullah dikota madian maka diharapkan kepada peneliti dan pengembang seklanjutkan dapat mengmbangkan vlog dengan konten atau isi materi yang berbeda atau bahkan pada pelajaran lain
3. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran vlog terhadap prestasi belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Arif s. sadimsn dkk 2018. media pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatanya. Depok: rajagrapindo persada
- [2] Amir hamzah 2019. metode penelitian dan pengembangan Malang: literasi nusantara 2019
- [3] Mulyasa, *menjadi guru profesional* (cet keII Bandung: remaja rosdakarya,
- [4] Kiki Arya Ningrum 2015. *Pengaruh strategi pembelajaran every one is ateachere here terhadap hasil belajar siswa mata perlaajaran ips terpadu jurnal ilmiah civis vol V no 2 juli*
- [5] Jubilee enterprise 2018, kitab yutuber Jakarta: Kompas Gramedia
- [6] Priana, Ronny Rudt Septa pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi. Prosiding seminar nasional pendidikan : FKIP UNTIRTA 2017
- [7] Punaji Setyosari, 2015. Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Jakarta: Pren Media Group
- [8] Dian Fatmala, 2017 Development Of Learning Media As Interaktif Multimedia Based Android On Plante Material For Semor High School In Using Eclipse Galileo Biodik vol 2 no
- [9] Riduan 2015. dasar-dasar statistic Bandung : Alfabeta
- [10] Happi Indra Dewi 2015, *jurnal teknologi pendidikan* vol 17 no 2 Agustus
- [11] Mahfudh Shalahudin, dkk metodologi pendidikan agama (Surabaya: Bina Ilmu)
- [12] W.J.S Poerwadarminta, kamus umum bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka)
- [13] Departemen pendidikan dan kebudayaan, kamus besar bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka)
- [14] Ramayulis, 2016 metodologi pendidikan agama Islam (Jakarta: Bumi Aksara)
- [15] Husniyatus Salamah 2017. pengembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran agama Islam Jakarta: PT Charisma Putra Utama.
- [16] Muhammad Ridwan Dkkn 2020. *pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik UNIVERSITAS NEGRI JAKARTA jurnal pendidikan teknik sipil (j.pensil) vol 9 no 1 Januari 2020*
- [17] Mohammdad Rusli dkk, 2017. multimedia pembelajaran yang inovatif prinsip dasar dan model pengembangan Yogyakarta: ANDI
- [18] Redina Setiyani 2010. *pemanfaatan internet sebagai sumber belajar jurnal pendidikan ekonomi dinamika pendidikan* vol V No 2 Desember