

The PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BLOG (VLOG) BERBASIS APLIKASI VN(VLOGNOW) PADA SITUS MEGALITIKUM TINGGI HARI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 LAHAT

Submission date: 07-Dec-2023 02:49PM (UTC+0700)
by Dra. Sani Safitri, M.si

Submission ID: 2251120320

File name: HADAP_HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK_KELAS_X_SMA_NEGERI_4_LAHAT.pdf (518.72K)

Word count: 4064

Character count: 24773



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BLOG (VLOG) BERBASIS APLIKASI VN (VLOGNOW) PADA SITUS MEGALITIKUM TINGGI HARI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 LAHAT

Dina Tiara; Sani Safitri

e-mail: sani_safitri@fkip.unsri.ac.id

Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Jl Raya Palembang-Prabumulih No.Km.32, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran video blog (Vlog) berbasis aplikasi VN (VlogNow) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat. Penelitian ini menggunakan metode *riset eksperimental* yang terbagi kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *random sampling* (acak), sehingga diperoleh hasil bahwa kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan teknik tes dengan 10 butir soal pilihan ganda. Statistik yang digunakan dalam pembuktian hipotesis dengan *tes* uji t, kriteria berhasil apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan pengolahan data penelitian dengan taraf nyata (α) 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,680 > t_{tabel} = 1,667$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan media pembelajaran video blog (Vlog) berbasis aplikasi VN (VlogNow) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat.

Kata Kunci: Media, Video Blog (Vlog), hasil belajar, situs megalitikum

Abstract: This study aims to determine whether there is an influence of video blog (Vlog) learning media based on the VN application (VlogNow) on the high-day megalithic site on the learning outcomes of class X students of SMA Negeri 4 Lahat. The research was conducted on December 26, 2022 – January 31, 2023. This research used an experimental method divided into two classes: the experimental and the first. The research sampling technique used a random sampling technique (random) so that the results obtained were that class X IPS 2 was the experimental class and class X IPS 1 was the control class. Data collection techniques were carried out by observation and test techniques with ten multiple-choice questions. The statistics used in proving the hypothesis with the t-test formula, the criterion is successful if $t_{count} > t_{table}$. Based on research data processing with a significant level (α) 0.05, the value of $t_{count} = 4.680 > t_{table} = 1.667$ is obtained. Based on the result of these hypotheses it can be said there is an influence of Video Blog (Vlog) Learning Media Based on the VN Application (VlogNow) on the High-Day Megalithic Site on the Learning Outcomes of Class X Students of SMA Negeri 4 Lahat.

Keywords: Video Blog (Vlog) Learning Media, High-Day Megalithic Sites, Learning Outcomes.





PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diibaratkan sebagai pondasi bagi berdirinya suatu bangsa dan negara. Pendidikan sebagai sebuah pondasi akan sangat me¹⁵ngaruhi segala aspek kehidupan di negara tersebut. Di Indonesia, maksud pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan sarana yang ditujukan untuk menjadikan individu¹¹ menjadi manusia yang lebih berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Adapun tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik agar dapat berpikir secara rasional dan berakhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Hasil studi dari Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menyatakan bahwa prestasi yang dicapai peserta didik mengalami penurunan dibandingkan dengan tes PISA pada tahun 2015 (PISA, 2018). Hal ini juga sejalan dengan data dari *World Education Ranking* yang menyebutkan bahwa Indonesia menempati peringkat 69 dari 75 negara jika dilihat dari kualitas sumber daya manusianya. Peringkat ini didasarkan dari aspek membaca, matematika dan ilmu pengetahuan (Ria Yonisa Kurniawan, 2016). Selaras dengan peringkat pendidikan Indonesia dimata dunia, terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari sarana dan prasarana sekolah, lingkungan belajar, kondisi peserta didik, sampai dengan kualitas pendidik. Dalam rangka memecahkan masalah-masalah yang menjadi faktor peringkat pendidikan Indonesia, muncul sebuah konsep pendidikan yang dirancang oleh pemerintah yang saat ini dikenal dengan istilah pendidikan abad 21.

Pendidikan abad 21 muncul di era revolusi industri. Era ini ditandai dengan seluruh aspek kehidupan yang terhubung dengan teknologi, tak terkecuali aspek pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019). Berbagai macam *stakeholders* pendidikan harus mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru sebagai salah satu *stakeholders* yang berperan penting dan strategis dalam mewujudkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah, juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang mampu memotivasi peserta didik melaksanakan kegiatan secara optimal di dalam kelas. Tugas seorang guru sebagai pendidik dan pengajar dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas tentu sejalan dengan kekompleksan tujuan pendidikan yang kita punya (Said Alwi, 2017). Guru harus mempunyai kemampuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang baik dan berkualitas, serta memiliki kemampuan *softskill* dan *hardskill* lainnya. Berbagai macam kemampuan guru ini berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran harus terus melakukan perbaikan-perbaikan, mulai dari model pembelajaran, metode yang digunakan, penggunaan sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran abad 21 menekankan pada model pembelajaran *inkuiri*, *discovery learning*, *case based learning*, *problem based learning*, dan *project based learning*. Model-model pembelajaran yang dipraktekkan oleh guru di dalam pembelajaran dapat mengkonstruksi pengetahuan dan meningkatkan kemampuan analisis peserta didik. Penggabungan antara model-model pembelajaran dengan teknologi akan membangun kreativitas dan inovasi peserta didik (Restu Rahayu, dkk., 2020). Dalam pengimplementasiannya, model-model pembelajaran yang diterapkan oleh guru membutuhkan media yang dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran ke peserta didik.

Penerapan penggunaan media pembelajaran dalam sebuah model pembelajaran di sinkronkan dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Penerapan media memiliki peran penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana pendapat Abdullah (2016), bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan di sekolah. Inovasi media pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk pemanfaatan teknologi yang maksimal. Secara umum, media pembelajaran terbagi kedalam tiga jenis yaitu media berbasis audio, visual dan audio-visual.





Video blog (vlog) merupakan salah satu wujud inovasi dari media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini sedang ramai diminati oleh berbagai kalangan. Vlog merupakan representasi dari sebuah video yang memiliki tema tertentu dan objek tertentu untuk kemudian dikemas semenarik mungkin dan diunggah di YouTube (Cahyani & Sari, 2020). Media pembelajaran video blog (vlog) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mengingat bahwa pemanfaatan media pembelajaran vlog sejalan dengan tuntutan zaman yang mengedepankan aspek teknologi informasi dan komunikasi. Selain daripada itu, vlog merupakan media yang sesuai dengan minat peserta didik yang dikenal sebagai generasi *pro gadget*. Media pembelajaran (vlog) ini dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Salah satunya pada materi kehidupan masa pra-aksara di Indonesia. Zaman pra-aksara atau Zaman sebelum mengenal tulisan dikenal sebagai Zaman permulaan munculnya sebuah peradaban yang meninggalkan berbagai peninggalan-peninggalan yang masih dapat ditemui hingga saat ini (Rohman, 2018). Salah satu peninggalan yang masih dapat ditemui di Kabupaten Lahat yaitu adalah peninggalan pada Zaman megalitikum (batu besar) yang dikenal dengan nama Situs Megalitikum Tinggi Hari. Dalam hal ini, vlog sebagai media pembelajaran akan merekonstruksi video maupun gambar pada situs megalitikum untuk kemudian disunting dan menghasilkan sebuah vlog yang diharapkan mampu menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran berbasis video blog (vlog) sebelumnya sudah pernah diteliti dan diterapkan oleh beberapa peneliti lain, antara lain skripsi oleh Ita Nur'Aini mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibarahim yang membahas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN 1 Malang. Dari hasil penelitiannya, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran SKI berbasis vlog diketahui mencapai tingkatan sangat valid. Kedua, penelitian oleh Zakiyah Yuliyah Zulfa yang mahasiswa Universitas Darul Ulum Lamongan yang membahas Peningkatan Hasil Belajar Materi Pendidikan Agama Islam dengan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (VLOG) (Studi Materi Makanan Halal dan Haram Kelas 8 SMP Negeri 4 Lamongan). Dari penelitiannya diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 8 SMP Negeri 4 Lamongan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis vlog.

SMA Negeri 4 Lahat sebagai salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan terakreditasi A. Dari segi ketersediaan sarana dan prasarana sudah sangat memadai dan mendukung untuk diterapkannya media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi *VN(VlogNow)* pada situs megalitikum tinggi hari. Berdasarkan uraian tersebut, maka judul penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi *VN(VlogNow)* pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Lahat yang beralamat di Jl Raya Tanjung Payang, Lahat pada tanggal 26 Desember 2022 – 31 Januari 2023. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *riset eksperimental*. Metode ini bersifat menguji, oleh karena itu seluruh variabel yang diteliti harus diukur terlebih dahulu menggunakan instrument pengukuran yang baku (Iwan, 2019). Subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberi perlakuan tertentu dan kelompok kontrol sebagai kelompok yang diberi perlakuan berbeda atau tidak diberi perlakuan tertentu (Setyanto, 2013). Pada penelitian ini, kelompok pertama diberi perlakuan dengan media pembelajaran vlog berbasis aplikasi *VN(VlogNow)* pada situs megalitikum tinggi hari disebut kelompok eksperimen dan kelompok kedua diberi perlakuan dengan media pembelajaran berupa gambar dan *slide power point* disebut kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan teknik *Random sampling* yaitu cara pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam





populasi itu, diharapkan pengambilan sampel secara acak dapat merepresentasi populasi yang diteliti (Arieska & Herdiani, 2018). Sehingga terpilihlah kelas X IPS 2 dengan jumlah 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 1 dengan jumlah 35 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Adapun variabel penelitian ini adalah:

Variabel X : Media Pembelajaran Video Blog (Vlog) Berbasis Aplikasi VN (*VlogNow*).

Variabel Y : Hasil Belajar Peserta Didik

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan teknik tes. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan instrument berupa lembar observasi berisi indikator-indikator yang telah ditetapkan dan telah divalidasi. Pada penelitian ini, proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua berfokus pada penyampaian materi dan penerapan media yang dimaksud. Pertemuan ketiga berisi rangkuman pada dua pertemuan sebelumnya dan pemberian post test untuk mengukur hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Teknik tes dilakukan di akhir pertemuan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada Situs Megalitikum Tinggi Hari. Sebelum di gunakan sebagai instrument penelitian, butir soal yang berjumlah 40 soal dilakukan validasi baik validasi ahli maupun validasi lapangan. Kemudian, 40 butir soal yang telah divalidasi dihitung validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal. Sehingga, dari perhitungan tersebut, diperoleh 10 butir soal yang dinyatakan valid dan digunakan untuk post test.

Data hasil penelitian observasi hasil belajar peserta didik yang terdiri dari beberapa indikator dari pertemuan 1 sampai 3 akan diakumulasikan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil belajar peserta didik akan dilakukan uji analisis prasyarat untuk melihat normalitas data. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas data menggunakan uji Bartlett pada taraf nyata $(\alpha)=0,05$. Terakhir, uji hipotesis menggunakan rumus uji t untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan berhasil dengan kriteria H_0 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = adanya pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat.

H_0 = tidak adanya pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Data Observasi Penelitian

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selama kegiatan penelitian, peneliti didampingi dan di bantu oleh guru mata pelajaran yaitu Ibu Tuhu Prasetyaningtyas, S.Pd selaku observer penelitian. Observer bertugas mengamati dan memberikan nilai secara objektif pada lembar observer yang berisi indikator-indikator yang telah ditetapkan dengan cara mencentang berdasarkan pengamatan langsung di kelas.

Analisis Data Indikator Media Pembelajaran Video Blog (Vlog) Berbasis Aplikasi VN (*VlogNow*) Pada Situs Megalitikum Tinggi Hari

Analisis data dilakukan untuk melihat dan mengukur hasil belajar peserta didik selama penerapan media pembelajaran video blog berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Penilaian ini diperlukan untuk tolak ukur





keberhasilan dan pengaruh penerapan media pembelajaran tersebut. Penilaian dan pengukuran menggunakan skala 1-5 sebagai berikut:

Skor 1 = tidak baik

Skor 2 = kurang

Skor 3 = cukup

Skor 4 = baik

Skor 5 = sangat baik.

Hasil penilaian indikator pengaruh penerapan media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1.

Penerapan Media Pembelajaran Video Blog (Vlog) Berbasis Aplikasi VN (*VlogNow*) Pada Situs Megalitikum Tinggi Hari

Kategori	Kemampuan dalam memahami informasi		Ketertarikan terhadap media		Keterkaitan antara media dengan materi yang diajarkan	
	F	Persentase (%)	F	Persentase (%)	F	Persentase (%)
Sangat Baik	16	45,73%	17	48,58%	18	51,42%
Baik	18	51,42%	18	51,42%	17	48,58%
Cukup	1	2,85%	-	0	-	0
Kurang	-	0	-	0	-	0
Tidak Baik	-	0	-	0	-	0
Jumlah	35	100%	35	100%	35	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami informasi yang terdapat di media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum kelas eksperimen dengan total keseluruhan 35 peserta didik, terdiri dari 16 peserta didik pada kategori sangat baik dengan persentase 45,73%, 18 peserta didik pada kategori baik dengan persentase 51,42%, 1 peserta didik pada kategori cukup dengan persentase 2,85%, tidak ada peserta didik pada kategori kurang dan tidak ada peserta didik pada kategori tidak baik. Kedua, ketertarikan terhadap media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari yang diterapkan selama pembelajaran ke peserta didik di kelas eksperimen dengan total keseluruhan 35 peserta didik terdiri dari 17 peserta didik pada kategori sangat baik dengan persentase 48,58% dan 18 peserta didik pada kategori baik dengan persentase 51,42%. Terakhir, keterkaitan antara media yang diterapkan dengan materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dengan total keseluruhan 35 peserta didik terdiri dari 18 peserta didik pada kategori sangat baik dengan persentase 51,42% dan 17 peserta didik kategori baik dengan persentase 48,58%.

Analisis Data Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut disajikan tabel hasil perhitungan observasi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Tabel 2.

Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

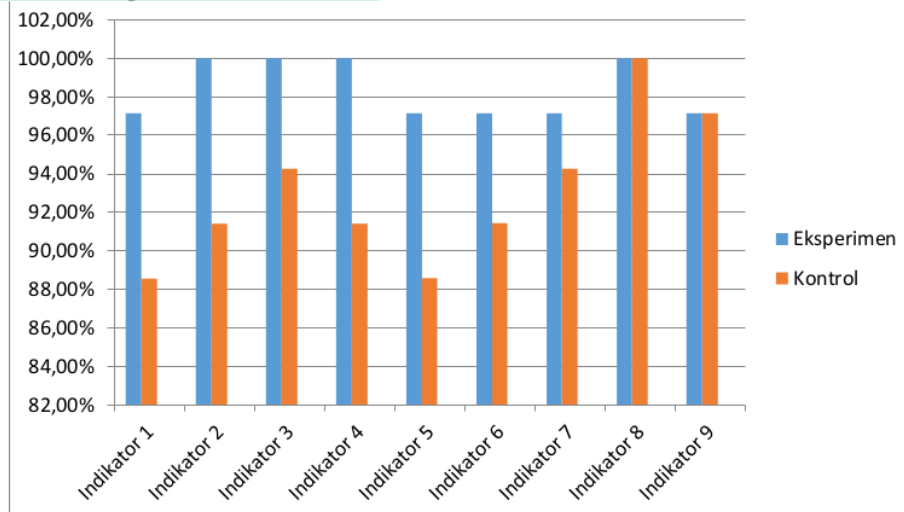
No.	Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Kemampuan menganalisis masalah	34	97,15%	31	88,57%
2.	Memerinci produk hasil kebudayaan Megalitikum Indonesia	35	100%	32	91,42%
3.	Menyimpulkan produk hasil kebudayaan di Situs Megalitikum Tinggi Hari	35	100%	33	94,28%
4.	Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber	35	100%	32	91,42%
5.	Menjawab pertanyaan dengan analisis jelas	34	97,15%	31	88,58%
6.	Berpendapat dengan baik	34	97,15%	32	91,43%
7.	Tekun dalam mencari informasi	34	97,15%	33	94,28%
8.	Menghormati pendapat orang lain	35	100%	35	100%
9.	Jujur dalam mengerjakan tes	34	97,15%	1	97,15%

2 Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen: pertama, peserta didik yang memiliki kemampuan menganalisis materi yang diajarkan sebanyak 34 peserta didik dengan persentase 97,15%. Kedua, peserta didik yang mampu memerinci produk hasil kebudayaan megalitikum Indonesia sebanyak 35 peserta didik dengan persentase 100%. Ketiga, peserta didik yang mampu menyimpulkan produk hasil kebudayaan di situs megalitikum tinggi hari sebanyak 35 peserta didik dengan persentase 100%. Keempat, peserta didik yang mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sebanyak 35 peserta didik dengan persentase 100%. Kelima, peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan analisis yang jelas sebanyak 34 peserta didik dengan persentase 97,15%. Keenam, peserta didik yang mampu berpendapat dengan baik sebanyak 34 peserta didik dengan persentase 97,15%. Ketujuh, peserta didik yang tekun dalam mencari informasi sebanyak 34 peserta didik dengan persentase 97,15%. Kedelapan, peserta didik yang mampu menghormati pendapat orang lain sebanyak 35 peserta didik

dengan persentase 100%. Terakhir, peserta didik yang jujur dalam mengerjakan tes sebanyak 34 peserta didik dengan persentase 97,15%.

Pada kelas kontrol, peserta didik yang memiliki kemampuan menganalisis materi yang diajarkan sebanyak 31 peserta didik dengan persentase 88,57%. Kedua, peserta didik yang mampu memerinci produk hasil kebudayaan megalitikum Indonesia sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 91,42%. Ketiga, peserta didik yang mampu menyimpulkan produk hasil kebudayaan megalitikum Indonesia sebanyak 33 peserta didik dengan persentase 91,42%. Keempat, peserta didik yang mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 91,42%. Kelima, peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan analisis yang jelas sebanyak 31 peserta didik dengan persentase 88,58%. Keenam, peserta didik yang mampu berpendapat dengan baik sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 91,43%. Ketujuh, peserta didik yang tekun dalam mencari informasi sebanyak 33 peserta didik dengan persentase 94,28%. Kedelapan, peserta didik yang mampu menghormati pendapat orang lain sebanyak 35 peserta didik dengan persentase 100%. Terakhir, peserta didik yang jujur dalam mengerjakan tes sebanyak 34 peserta didik dengan persentase 97,15%.

Berikut disajikan grafik perbandingan antara perhitungan observasi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Berdasarkan grafik hasil perhitungan observasi hasil belajar peserta didik dapat kita ketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dapat dilihat pada indikator 1, indikator 2, indikator 3, indikator 4, indikator 5, indikator 6 dan indikator 7. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (VlogNow) pada situs megalitikum tinggi hari memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, dilakukan analisis data hasil belajar peserta didik melalui teknik tes dan uji hipotesis penelitian.

Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Post Test) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut disajikan tabel analisis statistik deskriptif dengan membandingkan hasil belajar peserta didik melalui teknik tes (*post test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3
Perbandingan Hasil Belajar (*Post Test*)
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	90	80
Nilai Terendah	50	30
Rata-rata	74	62
Persentase Nilai Tuntas	77%	46%
Persentase Nilai Tidak Tuntas	23%	54%

Berdasarkan tabel 3 diketahui perbedaan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui data statistik bahwa nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Adapun pengkategorian nilai peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapat nilai minimal 70 sesuai dengan nilai KKM yang ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari berhasil, dimana perolehan nilai rata-rata 74 dengan persentase ketuntasan 77%.

Uji Hipotesis (uji t)

Dari perolehan penghitungan diatas, maka didapatkan t sebesar 4,680 dengan $dk= 68$. Berdasarkan penghitungan tersebut, diperoleh pula t tabel = 1,667 dan t hitung= 4,680 dengan taraf signifikansi 0,05, dimana t hitung lebih besar dari pada t tabel atau dapat ditulis dengan $4,680 > 1,667$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat. Dengan demikian, hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti "terdapat pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat."

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Hasil uji t diperoleh nilai t hitung 4,680 dan t tabel 1,667. Nilai t hitung menunjukkan nilai yang lebih tinggi daripada t tabel ($4,680 > 1,667$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak. Terdapat pengaruh media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Lahat, dimana perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 74 dan kelas kontrol 62. Melalui penerapan media pembelajaran video blog (vlog) berbasis aplikasi VN (*VlogNow*) pada situs megalitikum tinggi hari, peserta didik memiliki pengetahuan dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Zaman semakin maju diperlukan penguasaan yang lebih terhadap teknologi yang kian berkembang. Melalui hal ini penting bagi guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan inovasi dan berkontribusi dalam bentuk penerapan metode pembelajaran maupun pemanfaatan media berbasis teknologi agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan abad 21.



7 DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol. 4 No.1.
- Alwi, Said. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Itqan*. Vol. 8 No. 2.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171.
- Cahyani, I dan Maya Sari. (2020). Pengembangan Vlog (Video Blog) Channel Youtube Berbasis STEAM Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA/ MA. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*. Vol. 2. No. 2.
- Effendi, D dan Achmad Wahidy. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Hermawan, I. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia untuk Meningkatkan Mutu dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (KONASPI) VIII*. Universitas Negeri Surabaya.
- Nur'aini, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Malang. *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- PISA. (2018). <https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018>. Diakses 10 September 2022.
- Rahayu, R., et al. (2020). Jurnal Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*. Vol 6. No.2.
- Rohman, M. M. (2018). Pemanfaatan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai Media Pembelajaran IPS dan Sejarah Bagi Pelajar. *Jurnal Sangiran*, 2018(7), 133–144.
- Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 3(1), 37–48. <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>
- Zulfa., Z. Y. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pendidikan Agama Islam dengan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (Vlog) (Studi Materi Makanan Halal dan Haram Kelas 8 SMP Negeri 4 Lamongan). *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya*. Vol. 1 No. 2.



The PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BLOG (VLOG) BERBASIS APLIKASI VN(VLOGNOW) PADA SITUS MEGALITIKUM TINGGI HARI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 LAHAT

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Murtia Murtia, Pendais Hak. "ANAK PUTUS SEKOLAH STUDI KASUS DI DESA LAMBELU KECAMATAN PASIKOLAGA KABUPATEN MUNA", Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO, 2020

Publication

5%
- 2 Tiara Kusumastuti, Ishaq Nuriadin. "Peran Adversity Quotient Peserta Didik Kelas VIII SMP Tipe Climber dalam Pemecahan Masalah Matematis di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

2%
- 3 Bayu Fitra Prisuna. "PENGARUH STRATEGI ACE PADA PEMBELAJARAN FISIKA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 1 PANGKAJENE", EduFisika, 2020

Publication

2%

4

Selfi Natalija, Luh Sukariasih, La Sahara.
"Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri
Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMAN 4 Bau
Bau pada Materi Elastisitas dan Hukum
Hooke", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika,
2020

Publication

1 %

5

Firman, Syamsiara Nur, Moh. Aldi SL.Taim.
"Analysis of Student Collaboration Skills in
Biology Learning", Diklabio: Jurnal Pendidikan
dan Pembelajaran Biologi, 2023

Publication

1 %

6

Niniati Niniati, Luh Sukariasih, La Sahara.
"Penerapan Model Inkuiri Terbimbing untuk
Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan
Hasil Belajar Siswa SMPN", Jurnal Penelitian
Pendidikan Fisika, 2020

Publication

1 %

7

Abd. Ghofur Kuswanto Ety Youhanita.
"Pemanfaatan Media Untuk Pembelajaran
Ekonomi di Sekolah Menengah Atas",
EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan
Pembelajarannya, 2018

Publication

1 %

8

Farida Farida, Nur Khosiah. "Analysis of
Student's Misconceptions in Science Subjects
Through Experimental Methods",

1 %

9

Nurfitri Nurfitri, Muhammad Syahrir,
Muhammad Anwar. "Pengaruh Penerapan
Media Teka-teki Silang Diakhir Pembelajaran
Model Discovery terhadap Hasil Belajar
Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Kartika XX-1
Makassar", Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP
Kusuma Negara, 2021

Publication

1 %

10

Anggi Tias Pratama, Kintan Limiansi, Rizqa
Devi Anazifa. "Penggunaan STEM (Science,
Technology, Engineering, and Mathematics)
Terintegrasi Pembelajaran berbasis Proyek
untuk Mahasiswa", Biosel: Biology Science
and Education, 2020

Publication

1 %

11

Cover Daftar Isi Isi. "Cover, Daftar Isi, Isi",
Jurnal AlphaEuclidEdu, 2021

Publication

1 %

12

Risnawati Risnawati, Muh. Yuris, Erniwati
Erniwati. "Penerapan Pembelajaran Berbasis
Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan
Pengetahuan Peserta Didik Pada Materi
Pokok Listrik Dinamis di Kelas IX SMPN 17
Kendari", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika,
2020

Publication

1 %

13 Wirka Lutfiah, Anisa Anisa, Hilmi Hambali. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Biologi", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2021
Publication 1 %

14 Dian Grace Puspita, Dwi Esti Andriani. "UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DAN PERMASALAHANNYA", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2021
Publication 1 %

15 Fitria Nur Auliah Kurniawati. "MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA DAN SOLUSI", *Academy of Education Journal*, 2022
Publication 1 %

16 Sukasih Sukasih, Sunarti Sunarti. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar IPS", *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 2022
Publication 1 %
