

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Project Vlog* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK Attaufiqiyyah

Sarmila Praja¹ Arif Permana Putra² Tubagus Umar Syarif Hadi Wibwo³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: milapraja2406@gmail.com¹ arifpermana@untirta.ac.id²

umarhadiwibowo90@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media berbasis project vlog terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMK Attaufiqiyyah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental design. Populasi dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas XI MPLB B. Kemudian teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik probability sampling tipe simple random sampling. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner (angket). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis project vlog efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik kelas XI di SMK Attaufiqiyyah. Hal ini dapat dilihat dari total persentase rata-rata perolehan hasil data angket (pre test) dengan nilai rata-rata sebesar 48,30% dan perolehan hasil data angket (post-test) dengan rata-rata nilai sebesar 80,69%. Hasil dari penelitian juga sejalan dengan indikator motivasi belajar Menurut Lestari dan Yudhanegara dalam Trygu diantaranya: 1). Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, 2) Mempunyai minat terhadap tugas yang diberikan, 3) Tekun dalam menghadapi tugas yang diberikan, 4) Ulet menghadapi kesulitan, 5) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya efektivitas, yakni penggunaan project vlog sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Media Project Vlog, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using vlog-based projects as a learning medium on the history learning motivation of Grade XI students at SMK Attaufiqiyyah. The study employs a quantitative research design using a pre-experimental approach. The population consists of 24 students from class XI MPLB B, and the sampling method used is simple random sampling (a type of probability sampling). Data collection was conducted using questionnaires. The results indicate that the use of vlog-based projects is effective in enhancing history learning motivation among Grade XI students at SMK Attaufiqiyyah. This is evidenced by the average scores obtained from the questionnaires: 48.30% for the pre-test and 80.69% for the post-test. The findings align with the indicators of learning motivation outlined by Lestari and Yudhanegara (cited in Trygu), which include: 1) the presence of a drive and need to learn; 2) interest in assigned tasks; 3) diligence in tackling assigned tasks; 4) tenacity in facing difficulties; and 5) a desire and aspiration to succeed. Thus, it can be concluded that the study demonstrates effectiveness, specifically that the use of vlog projects as a learning medium can increase students' learning motivation.

Keywords: History Learning, Vlog Project Media, Learning Motivation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan, karakter, dan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Salah satu upaya tersebut adalah

pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Project Vlog, yaitu pembelajaran berbasis proyek yang menghasilkan video sebagai produk pembelajaran. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan interaktif, terutama karena peserta didik saat ini sudah akrab dengan teknologi dan media sosial seperti YouTube. Pada mata pelajaran sejarah, pembelajaran masih sering didominasi metode ceramah sehingga peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh dampak pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 yang menyebabkan motivasi belajar peserta didik menurun. Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Attaufiqiyyah, pembelajaran sejarah pada kelas XI dan XII telah menerapkan media pembelajaran berbasis Project Vlog. Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang lebih tinggi karena pembelajaran menjadi lebih menarik, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan penyesuaian dalam penggunaannya. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Project Vlog dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMK Attaufiqiyyah.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian Lianatus Shalihah (2019) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III MIN 2 Sinjai” memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama membahas peningkatan motivasi belajar dengan pendekatan kuantitatif dan desain pre-experimental one group pretest-posttest. Perbedaannya terletak pada penggunaan media audio visual. Penelitian Nurul Hiqma (2021) yang berjudul “Efektivitas Antara Penggunaan Media Komik dan Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Mattirobulu Kabupaten Pinrang” memiliki persamaan pada variabel motivasi belajar dan metode kuantitatif. Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan, yaitu komik dan Power Point, serta desain penelitian quasi experimental design. Penelitian One (2017) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah” memiliki persamaan pada fokus penelitian, yaitu motivasi belajar dan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Perbedaannya terletak pada penggunaan media audiovisual Powtoon.

Penelitian Endang Krisnawati dan Denok Julianingsih (2019) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Video Digital Storytelling Pada Materi Trigonometri di Kelas X untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” memiliki persamaan dalam mengkaji motivasi belajar melalui metode eksperimen. Perbedaannya terletak pada penggunaan media video digital storytelling dan desain penelitian true experimental design. Penelitian Riska Wahyuni, Amirullah, dan Mustari Bosra (2021) yang berjudul “Penggunaan Media Project Vlog dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Bone” memiliki persamaan pada penggunaan media pembelajaran berbasis video dan indikator motivasi belajar. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media, subjek, dan metode penelitian yang digunakan.

Tinjauan Pustaka

Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan untuk mempelajari peristiwa masa lalu. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman terhadap perjalanan bangsa Indonesia, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta membentuk karakter seperti nasionalisme, integritas, kepedulian, dan sikap kritis. Selain itu, pembelajaran sejarah membantu peserta didik memahami nilai-nilai budaya, menghargai keberagaman, serta mengambil pelajaran dari masa lalu untuk menghadapi tantangan masa kini dan masa depan.

Media Pembelajaran Berbasis Project Vlog

Media pembelajaran adalah segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Project Vlog, yaitu pembelajaran berbasis proyek dengan menghasilkan video blog (vlog) sebagai produk akhir. Vlog merupakan media yang memadukan video, audio, gambar, dan teks sehingga mampu menyampaikan informasi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran, project vlog dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, kemampuan komunikasi, serta memudahkan akses belajar kapan saja dan di mana saja. Kelebihan Project Vlog: Menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar, Mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis, Menyajikan informasi secara lebih menarik melalui kombinasi video, audio, gambar, dan teks, Dapat diputar ulang untuk memperjelas materi. Efektif dalam mengajarkan keterampilan praktik dan meningkatkan partisipasi siswa. Kekurangan Project Vlog: Membutuhkan perangkat pendukung seperti kamera dan mikrofon, Memerlukan waktu yang cukup lama untuk proses perencanaan, perekaman, dan penyuntingan, Membutuhkan koneksi internet yang memadai untuk mengunggah dan mengakses video, Pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum seoptimal penggunaan untuk hiburan.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi berperan penting dalam meningkatkan semangat, ketekunan, dan keberhasilan belajar peserta didik. Indikator motivasi belajar meliputi: Adanya keinginan dan kebutuhan untuk belajar, Ketertarikan terhadap tugas pembelajaran, Ketekunan dalam menyelesaikan tugas, Kemampuan bertahan menghadapi kesulitan, Dorongan untuk mencapai keberhasilan belajar. Pembelajaran sejarah yang didukung media Project Vlog dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penggunaan media ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, kreativitas, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir, menurut Sugiyono (2021: 96), adalah sintesis korelasi antar variabel yang dikumpulkan dari beberapa teori yang disajikan. Sintesis hubungan antar variabel yang diteliti dihasilkan dengan menganalisis teori-teori yang dijelaskan secara kritis dan metodis. Setelah itu, hipotesis dikembangkan menggunakan sintesis hubungan antar variabel ini. Peneliti berupaya untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan peneliti dalam kerangka ini. Pertanyaan peneliti adalah apakah penggunaan materi pendidikan berbasis Project vlog dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan kerangka penelitian ini

untuk memastikan apakah media Project vlog dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan teknik kuantitatif. Ideologi positivis, yang berupaya menganalisis fenomena dalam kelas populasi atau sampel yang telah ditentukan sebelumnya, merupakan dasar dari metodologi penelitian kuantitatif. Metodologi ini menggunakan alat-alat standar untuk mengumpulkan data, yang kemudian diproses melalui metode analitik statistik. Dengan menggunakan data numerik dan perhitungan matematis untuk menghasilkan temuan yang objektif dan terukur, tujuan utamanya adalah untuk memverifikasi kebenaran hipotesis yang telah dikembangkan sebelumnya (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian pra-eksperimental (Pre- Experimental) dengan jenis One Group Pretest – Posttest Design. Karena dapat dibandingkan sebelum dan sesudah terapi, pre-tes diberikan sebelum perlakuan, sehingga menghasilkan hasil yang lebih andal. Hanya ada satu kelas eksperimen yang digunakan sebagai sampel dalam desain One-Group Pretest – Posttest, dan tidak ada perbandingan. Pre-tes (O), perlakuan (X), dan post-tes (O) diberikan kepada sampel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Attaufiqiyyah dengan sampel satu kelas, yaitu XI MPLB B, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design. Tujuan penelitian adalah mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Project Vlog terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga kali pertemuan (6×45 menit). Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok untuk menyelesaikan proyek vlog sebagai media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media pembelajaran berbasis Project Vlog untuk mengukur perubahan motivasi belajar peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut terhadap motivasi belajar.

Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X sebagai media pembelajaran berbasis Project Vlog dan variabel Y sebagai motivasi belajar peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 8 Juni–22 Juni 2024.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua asumsi terpenuhi, dilanjutkan dengan uji Independent Sample t-Test untuk menguji hipotesis penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Uji		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretets	.206	24	.099	.894	24	.157
	Posttest	.162	24	.102	.902	24	.063

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk pretest sebesar 0,157 dan posttest sebesar 0,063, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk analisis parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
Nilai		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.353	1	46	.132
	Based on Median	1.428	1	46	.238
	Based on Median and with adjusted df	1.428	1	42.941	.239
	Based on trimmed mean	2.199	1	46	.145

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,132, lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji Independent Sample t-Test.

Uji Independent Sample t-Test

Uji Independent Sample t-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis Project Vlog dan kelompok pembandingan.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai	Equal variances assumed	2.353	.132	-18.25	46	.000	-48.54167	2.65974	-53.8954 - 43.1878
	Equal variances not assumed			-43.714	18.25	.000	-48.54167	2.65974	-53.9030 - 43.1803

Berdasarkan hasil uji Levene's Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,132 ($>0,05$), sehingga analisis mengacu pada baris Equal Variances Assumed. Hasil uji menunjukkan nilai t

= -18,251, df = 46, dan Sig. (2-tailed) = 0,000 (<0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Project Vlog terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMK Attaufiqiyah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis project vlog dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik kelas XI MPLB B di SMK Attaufiqiyah. Penelitian melibatkan 24 peserta didik dengan menggunakan angket pretest dan posttest untuk mengukur motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media project vlog, motivasi belajar peserta didik tergolong rendah dengan nilai rata-rata pretest sebesar 48,30. Setelah penerapan media, rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 80,69 dengan kategori sangat tinggi, sehingga terjadi peningkatan sebesar 32,39 poin. Selama pembelajaran, peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, fokus, dan mampu menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis project vlog berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis project vlog terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi pada mata pelajaran Sejarah di SMK Attaufiqiyah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar sejarah peserta didik kelas XI MPLB B di SMK Attaufiqiyah sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis project vlog masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil angket pre-test yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 48,30, sehingga motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis project vlog, motivasi belajar sejarah peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 80,69, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif mampu meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis project vlog juga diperkuat oleh hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 32,39 antara pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis project vlog efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik kelas XI MPLB B di SMK Attaufiqiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Adhetya, Listiana, Iin Diah, & Larasari, Sari Puteri Deta. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123–140.
- Dahar, R. W. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

- Hiqma, Nurul. (2021). Efektivitas Antara Penggunaan Media Komik dan PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Mattirobulu Kabupaten Pinrang. Skripsi, Program Studi S1, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Diakses dari: <http://repository.iainpare.ac.id/3412/>
- Krisnawati, Endang, & Julianingsih, Denok. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Digital Storytelling pada Materi Trigonometri di Kelas X untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 5(2).
- Misbahuddin, & Hasan, Iqbal. (2021). Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetyo, Hernanda Agung. (2022). Pengembangan Media Film Dokumenter Menggunakan Metode Inkuiri Guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS Tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung. Skripsi (S1).
- Rusdy, Muhammad Rahmat. (2018). Penyutradaraan Film Dokumenter Sinrilik. *Jurnal e-Proceeding of Art & Design*.
- Shalihah, Lianatus. (2019). Efektivitas Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fikih Kelas III MIN 2 Sinjai. Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.