

Pengembangan Video Blogging Dalam Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA

Dinda Paramitha¹, Reno Fernandes²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Email: dindaparamitha315@gmail.com, renofernandes@fis.unp.ac.id

Penelitian ini mengkaji mengenai pengembangan *video blogging* sebagai media pembelajaran sosiologi, serta untuk mengetahui kelayakan media *video blogging* pelajaran sosiologi dengan topik bentuk integrasi sosial dan faktor pendorong integrasi sosial yang dikembangkan berdasarkan respon siswa, dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *video blogging (vlog)* sebagai media pembelajaran sosiologi. Jenis penelitian menggunakan pengembangan *Research and Development* dengan menggunakan model 4-D yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *video blogging* pada mata pelajaran sosiologi sangat layak digunakan, terbukti dari penilaian ahli materi terhadap media *video blogging* dengan nilai 63 % dengan kategori baik. Penilaian validasi media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu 93% dengan kategori sangat baik. Penilaian praktikalitas guru terhadap media pembelajaran yaitu 83 % dengan kategori sangat baik, dan penilaian tanggapan siswa terhadap media adalah 48 % dengan kategori cukup baik. Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis *video blogging* dapat dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka sekaligus daring. Pengembangan media *video blogging* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa diperoleh Sig (2-tailed) yaitu 0,01, yang dinyatakan bahwa ada perubahan hasil belajar belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *video blogging*.

Kata kunci: *Kelayakan Media Video Blogging, Media Video Blogging, Model 4-D*

Abstract

This study examines the development of video blogging (vlog) as a sociological learning media, as well as to determine the feasibility of video blogging media for sociology lessons with the topic of forms of social integration and factors driving social integration developed based on student responses, and to determine student interest in learning after learning using media video blogging (Vlog) as a medium for learning sociology. This type of research uses Research and Development development using a 4-D model: Define, Design, Develop, Disseminate. The results of this study indicate that the development of Video Blogging media in sociology subjects is very feasible to use. It is evident from the material expert's assessment of the video blogging media with a value of 63% in the good category. The media validation assessment of the developed learning media is 93% with a very good category. The teacher's practical assessment of learning media is 83% with a very good category, and the assessment of student responses to the media is 48% with a fairly good category. Overall, video blogging-based learning media can be categorized as suitable for use in the face-to-face and online learning process. The development of video blogging media can increase student interest, based on the results of the analysis of student interests obtained Sig (2-tailed) is 0.01, which states that there is a change in student interest in learning before and after using video blogging media.

Keywords: *Eligibility of Media Video Blogging, Media Video Blogging, 4-D Model*



Received: July 21, 2021

Revised: September 28, 2021

Accepted: September 30, 2021

Pendahuluan

Pendidikan amat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan dapat merubah pola pikir manusia, pola kehidupan, dan yang lainnya. Pendidikan berdasarkan Undang-Undang Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi untuk memiliki spiritual agama, keahlian yang dibutuhkan untuk dirinya, serta lingkungan sekitar (Munib, 2004), melalui pendidikan manusia diharapkan dapat memperbaiki diri dan mampu meningkatkan perekonomian dan hubungan sosialnya.

Perkembangan pendidikan pada masa revolusi industri 4.0 memiliki percepatan peningkatan ilmu pengetahuan yang luar biasa. Bahan ajar yang digunakan pada masa revolusi industri harus memiliki ciri khas, seperti materi dan guru yang memberikan tugas kepada siswa yang memiliki tantangan sehingga siswa mempunyai keaktifan dan kemandirian dalam proses pembelajaran berlangsung, karena siswa harus memecahkan permasalahan yang ada pada soal dengan ketersediaan sumber dan informasi yang ada. Pada revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan era globalisasi, dapat dilihat dari adanya perbedaan tata cara kehidupan dari era sebelumnya. Pada abad ke-21 dalam konteks pembelajaran siswa dituntut agar dapat menerapkan kreatifitas, pemecahan masalah, kefasihan dalam menyalurkan pendapat, bersosial, dan memiliki karakter yang baik (Fernandes Reno., 2019).

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat perlu di dunia pendidikan. Seperti penggunaan internet bagi siswa dalam mencari materi pembelajaran ataupun informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, baik itu dengan menggunakan web yang berbasis modul ataupun mengakses video yang berisi mengenai materi pembelajaran. Apalagi pada saat wabah virus corona yang menyebar pada saat ini, yang mengharuskan proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring sekaligus tatap muka sesuai anjuran pemerintah, sehingga pendidik harus memikirkan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta bahan ajar yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran terhadap siswa supaya maksud dari pembelajaran dapat terlaksana (Yudhi & Priana, 2017).

Media pembelajaran menurut Nunuk Suryani adalah semua yang bisa menyampaikan pesan berupa materi dan dapat menumbuhkan pola pikir untuk memacu kemauan minat belajar siswa (Suryani, 2012), sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto media pembelajaran ialah alat bantu yang mampu menerangkan dalam proses pengajaran bertujuan menerangkan pesan atau ilmu yang ingin disampaikan, sehingga tercapainya maksud pembelajaran yang diinginkan (Kustandi, Cecep, Sutjipto, 2013). Pada saat ini pembelajaran menggunakan media audio visual sangat diperlukan untuk menjelaskan materi pelajaran, media audio visual yang banyak digunakan pada saat ini berupa *Video Blogging* (Vlog). Vlog menurut Miles dalam (Devina Alianto, 2017) ialah jenis-jenis dari blogging menghasilkan video. Vlog dapat menayangkan atau menampilkan berupa, teks, video, audio yang dikemas menjadi satu, yang membuatnya menarik untuk dilihat dan apabila pembelajaran dilakukan menggunakan vlog akan meningkatkan minat siswa dalam belajar, vlog bisa diakses dengan mudah melalui aplikasi youtube (Kartikasari, 2018). Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu dapat membantu proses pembelajaran supaya memudahkan pemahaman terhadap ilmu yang disampaikan dan yang telah dirancang untuk mencapai keberhasilan dari kegiatan (Falahudin, 2014).

Pada proses pembelajaran tatap muka sekaligus daring saat pandemi covid-19 ini tenaga pendidik diharuskan membuat bahan ajar serta media pembelajaran yang menarik agar dapat dibagikan ke siswa, supaya siswa dapat memahami isi yang dibagikan secara jelas, menarik serta tidak membosankan dalam menjalani pembelajaran tatap muka sekaligus daring (Prawiyogi, Purwanugraha, Fakhry, & Firmansyah, 2020). Proses pembelajaran yang hanya menggunakan *Power Point* (PPT) ataupun membagikan *Portable Document Format* (PDF) berupa bahan ajar yang mengakibatkan siswa kurang berminat dalam membuka serta membacanya, sehingga

berkurangnya minat siswa mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Guru membutuhkan media pelajaran yang menarik perhatian siswa seperti menggunakan Vlog, karena di dalam Vlog guru bisa menjelaskan materi dengan mudah, bisa menayangkan gambar agar siswa lebih memahami materi pembelajaran dan dapat dengan senang hati mengikuti proses pembelajaran. Perkembangan teknologi pada saat ini bisa digunakan guru untuk membuat sebuah akun yang berisi mengenai video pembelajaran, sehingga siswa dengan mudah dapat mengakses video tersebut dimana saja, dan pembelajaran menggunakan Vlog dapat dilaksanakan juga dalam proses pembelajaran tatap muka (Mugara, Rahayu, Arga, Muliadi, & Risnawati, 2019).

Pada saat ini proses pembelajaran di SMAN 1 Padang Panjang dilakukan secara tatap muka sekaligus daring, proses pembelajaran dilaksanakan *bershift* atau bergantian, contohnya saja bagi siswa dari nomor absen 1 sampai 17 tergolong dalam kelompok A yang akan mengikuti proses pembelajaran tatap muka di minggu pertama dan minggu ketiga, sedangkan siswa nomor absen dari 18 sampai 34 tergolong kelompok B yang akan melakukan proses pembelajaran tatap muka pada minggu kedua dan minggu keempat. Siswa yang tidak memiliki jadwal untuk proses belajar tatap muka akan mengikuti proses belajar daring. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran daring hanya mendapatkan materi berupa *Power Point* (PPT) atau *Portable Document Format* (PDF) saja untuk mereka pahami dan pelajari, dan materi yang telah dibagikan guru akan diterangkan di minggu depan pada saat jadwal atau giliran kelompok yang belajar tatap muka. Hasil wawancara awal peneliti yang dilakukan dengan guru (AP) mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Padang Panjang ditemukannya masalah yang terjadi ketika pelaksanaan pembelajaran tatap muka sekaligus daring, seperti guru kesulitan mencari media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat untuk dilaksanakan pada proses belajar mengajar tatap muka sekaligus daring, dan berkurangnya minat belajar siswa dapat diamati dengan berkurangnya ketekunan dalam belajar, partisipasi dan peran siswa pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran sosiologi berlangsung, saat proses belajar mengajar peran guru lebih mendominasi dari pada siswa sehingga guru hanya cenderung menggunakan model ceramah saja ketika pelaksanaan proses belajar mengajar, yang berakibat target dari pembelajaran belum sesuai dengan kurikulum 2013 yang dimana siswa dituntut aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Guru harus mencari solusi yang tepat dalam menumbuhkan minat siswa saat mengikuti proses belajar mengajar seperti membuat sebuah media pelajaran yang menarik agar siswa lebih bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran Vlog merupakan media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka sekaligus daring pada saat ini. Media pembelajaran Vlog dapat meningkatkan minat belajar siswa sebab memiliki penampilan menarik karena dapat menampilkan gambar, rekaman suara yang bisa dibuat seunik mungkin, gambar, dan teks.

Media Vlog dapat diakses siswa dimana saja dan kapan saja selain itu juga dapat ditampilkan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran tatap muka, sehingga proses pembelajaran daring dan tatap muka dapat terlaksana dengan baik sehingga dapat tercapainya target pembelajaran yang telah dirancang (Cindrakarsih, 2020). Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media video blogging agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif pada saat proses pembelajaran tatap muka sekaligus daring pada masa pandemi covid-19 ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Menurut Sivasailam Thiagarajan, model 4D meliputi 4 tahap, yaitu tahap definisi, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap difusi (Thiagarajan Samuel, 1974). Pengembangan Media Vlog menggunakan model penelitian 4D untuk menghasilkan produk baru dan menghasilkan produk yang sesuai untuk pembelajaran dan digunakan pada tahap verifikasi dan pengujian. Berikut ini adalah deskripsi dari berbagai

tahapan pengembangan model 4D menurut (Thiagarajan Samuel, 1974). Tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan ada 4 tahap yaitu, tahap *define* yang bertujuan untuk melihat kondisi sekolah, tingkat kemampuan siswa, dan tujuan yang harus dicapai pada saat proses belajar mengajar secara tatap muka sekaligus daring, tahap *design* yaitu tahap yang bertujuan untuk merancang media yang akan dikembangkan, tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan media yang sudah divalidasi oleh para ahli lalu diuji cobakan kepada siswa, dan tahap terakhir yaitu *disseminate* yang bertujuan penyebaran produk yang telah dirancang dan juga telah diperbaiki dari respon para ahli (Thiagarajan Samuel, 1974).

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Padang Panjang yang terdiri dari 29 siswa. Variabel penelitian adalah hasil dari tujuan dalam kegiatan yang mempunyai macam-macam hal yang akan ditentukan peneliti sebagai bahan yang akan diteliti dan dipahami guna untuk diambil kesimpulan akhirnya (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini terdapat variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel lain (Nasution, 2017). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Vlog. Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang terpengaruh oleh sejumlah variabel lainnya (Nasution, 2017). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Padang Panjang.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Nurgiyantoro dalam (Sugiyono, 2014) mengatakan wawancara ialah proses yang dilakukan dalam mencari informasi dari informan (siswa, guru mata pelajaran sosiologi) melalui proses interviu. Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses wawancara *online* bersama siswa kelas XI IPS SMAN 1 Padang Panjang, dan wawancara *offline* dengan guru mata pelajaran SMAN 1 Padang Panjang. Adapun hal yang diwawancara adalah peran media pembelajaran pada saat pembelajaran tatap muka sekaligus daring.

Kuesioner

Nurgiyanto dalam (Sugiyono, 2014) menyatakan kuesioner atau angket merupakan serangkaian daftar pertanyaan berupa tulisan yang diajukan kepada responden (siswa kelas XI IPS SMAN 1 Padang Panjang) mengenai media pembelajaran yang dikembangkan untuk melihat tanggapan dari siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

| Kriteria | Indikator | No Pernyataan |
|----------------------------|--------------------------------------|----------------------|
| Aspek Pembelajaran | 1. Materi meningkatkan hasil belajar | 6 |
| | 2. Metode penyampaian materi efektif | 7 |
| Aspek Kesesuaian KI dan KD | 1. Kesesuaian materi | 1 |
| | 2. Kesesuaian urutan dalam video | 3 |
| | 3. Rangsangan dalam pemberian materi | 5 |
| | 4. Kelengkapan materi | 8 |
| | 5. Keseimbangan materi | 9 |
| | 6. Kesesuaian contoh materi | 10 |
| Kesederhanaan Penggunaan | 1. Kemudahan media | 2 |
| | 2. Kemudahan memahami materi | 4 |
| | 3. Media video menarik minat belajar | 11 |
| | 4. Materi relevan | 12 |

Sumber: Data Primer (2021)

Pada penelitian ini akan disebarakan angket secara *online* terhadap siswa kelas XI IPS mengenai hasil belajar belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar daring setelah menonton Vlog yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket yang dikembangkan untuk mengetahui validitas media Vlog yang dikembangkan. Selain angket untuk validasi materi dalam media Vlog yang dikembangkan, peneliti juga mengembangkan angket validasi media. Adapun kisi-kisi angketnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kisi –Kisi Validasi Media

| Kriteria | Indikator | No Pernyataan |
|---------------------|--|---------------|
| Rekayasa Media | 1. Kepraktisan media video | 1 |
| | 2. Pembelajaran dan kemandirian belajar | 2 |
| | 3. Media video dapat diputar diberbagai tempat | 3 |
| | 4. Strategi pembelajaran dalam media video | 4 |
| | 5. Kemudahan siswa dalam penggunaan video secara mandiri | 5 |
| | 6. Kemudahan penyimpanan media video | 6 |
| | 7. Kesesuaian peralatan yang menunjang media video | 7 |
| | 8. Kemudahan perbanyak media video | 8 |
| | 9. Produk media video dapat dikembangkan | 9 |
| Komunikasi Visual | 1. Kejelasan penjelasan materi | 1 |
| | 2. Bahasa yang digunakan dalam video | 2 |
| | 3. Pemberian cuplikan contoh dalam media pembelajaran | 3 |
| | 4. Kemenarikan <i>opening</i> media video | 4 |
| | 5. Kemenarikan <i>closing</i> media video | 5 |
| | 6. Kesesuaian musik pembuka dan penutup | 6 |
| | 7. Volume suara dalam video | 7 |
| | 8. Kesesuaian warna, gambar, dan tulisan | 7 |
| | 9. Kesesuaian pencahayaan pada gambar | 8 |
| | 10. Kesesuaian pemilihan warna dalam teks | 9 |
| | 11. Proposional gambar dalam media video | 10 |
| | 12. Warna latar belakang media video | 11 |
| Desain Pembelajaran | 1. Ketepatan media video dengan tujuan pembelajaran | 1 |
| | 2. Efisien media video dalam pembelajaran | 2 |
| | 3. Penggunaan judul dalam media video | 3 |
| | 4. Ukuran huruf judul dalam media video | 4 |
| | 5. Penggunaan kata bahasa Indonesia | 5 |
| | 6. Ukuran tulisan dalam video | 6 |
| | 7. Suara dalam media video | 7 |
| | 8. Pemberian contoh dalam video | 8 |
| | 9. Penjelasan kejadian nyata dalam media video | 9 |
| | 10. Urutan materi dalam media video | 10 |
| | 11. Kelengkapa materi dalam media video | 11 |
| | 12. Kelengkapan contoh dalam media video | 12 |
| | 13. Kualitas gambar media video | 13 |
| | 14. Kualitas suara dalam media video | 14 |

Untuk mengukur praktikalitas video yang dihasilkan, peneliti mengacu pada angket yang dikembangkan dari kisi-kisi berikut ini:

Tabel 3. Kisi-Kisi Praktikalitas Guru

| Kriteria | Indikator | No Pernyataan |
|----------------------------|---|---------------|
| Aspek Pembelajaran | 1. Tingkat minat belajar | 1,4 |
| | 2. Tingkat keaktifan belajar | 2 |
| | 3. Tingkat keterlibatan belajar | 7 |
| | 4. Tingkat motivasi belajar | 8 |
| Aspek Kesesuaian KI dan KD | 1. Kesesuaian instrument KI dan KD | 3 |
| | 2. Kesesuaian dengan mata pelajaran lain | 5 |
| Kesederhanaan Penggunaan | 1. Tingkat efisien dan efektif belajar | 6 |
| | 2. Tingkat kemudahan penggunaan oleh guru | 9 |

Sumber: Data Primer (2021)

Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran Vlog dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktikalitas guru, peneliti menghitung rata-rata jawaban menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = skor rata-rata yang dicari

f = jumlah frekuensi tanggapan responden

x = pilihan jawaban

N = jumlah responden

Σ = jumlah

Selanjutnya data tersebut dikonversi menggunakan acuan sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi Hasil Validasi Materi, Media, dan Praktikalitas Guru

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

Sumber: (Riduwan, 2013)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *video blogging* (vlog) sebagai mata pelajaran sosiologi yang berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*, berikut penjelasannya:

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan pada saat peneliti melakukan PLK di SMAN 1 Padang Panjang, peneliti melakukan observasi lingkungan sekolah dan wawancara secara *online* bersama guru dan siswa SMAN 1 Padang Panjang. Proses pembelajaran jarak jauh sekarang sangat membutuhkan media pembelajaran seperti teknologi digital contohnya seperti video, karena pembelajaran dengan menggunakan video bisa bermanfaat bagi siswa dalam menguasai materi pelajaran secara mudah serta juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tahap define terdiri dari 5 pokok, yaitu analisis awal, analisis karakteristik siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumuan tujuan.

Analisis Awal

Terdapat kendala proses pembelajaran saat pembelajaran daring sekaligus tatap muka seperti guru harus mengulang kembali materi pelajaran, siswa yang sulit diajak kerjasama dalam pengumpulan tugas dan tidak bisa menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti proses belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan media video sangat efektif pada saat pembelajaran tatap muka sekaligus daring karena sangat membantu guru dalam menerangkan materi pelajaran, sedangkan penggunaan media bagi pembelajaran di kelas pada masa pandemi Covid 19 dapat menghabiskan waktu karena waktu pembelajaran yang singkat dan pemasangan alat bantu seperti infokus yang cukup memakan waktu, sehingga pada saat proses pembelajaran tatap muka guru hanya menerangkan materi saja.

Analisis siswa

Pada saat proses belajar mengajar daring siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran serta pada proses pembelajaran daring guru cenderung lebih menggunakan bahan ajar berupa *word* dan *power point* dan tugas setiap pertemuan yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar, sedangkan proses pembelajaran tatap muka guru dan siswa dapat berkomunikasi secara langsung, sehingga proses pembelajaran cenderung lebih menyenangkan dari pada proses pembelajaran daring. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran tatap muka siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran walaupun waktu pada pelaksanaan belajar mengajar tatap muka cenderung lebih cepat berakhir. Hasil belajar siswa juga menurun ketika mengikuti proses belajar mengajar daring dan tatap muka, dikarenakan siswa yang tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran, waktu pada saat proses pembelajaran yang singkat sehingga guru menerangkan materi dengan cepat dan siswa sering tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

Analisis Tugas

Pemberian tugas yang diberikan guru kepada siswa bervariasi seperti resume materi setiap pertemuan, membuat *mind mapping* dan lainnya. Adapun indikator materi yang dikembangkan peneliti dalam media *video blogging* adalah bentuk integrasi sosial dan faktor pendorong integrasi sosial.

Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi materi bentuk integrasi sosial seperti 1) Integrasi Normatif (integrasi yang terbentuk karena adanya norma yang berlaku di masyarakat), 2) Integrasi Fungsional (integrasi yang terbentuk karena ada fungsi-fungsi dalam masyarakat), 3) Integrasi Koersif (integrasi yang terbentuk karena kekuasaan yang dimiliki penguasa. Faktor pendorong integrasi sosial ialah: 1) toleransi, 2) kesempatan yang sama dalam memenuhi ekonomi, 3) sikap saling menghargai satu sama lain, 4) sikap terbuka dari golongan yang berkuasa, 5) persamaan dalam unsur budaya, 6) perkawinan campuran antar budaya, 6) memiliki musuh bersama dari luar.

Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis media *video blogging* diharapkan akan membuat guru lebih mudah dalam menerangkan materi terhadap siswa, dan siswa dapat memahami materi dengan mudah dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran daring sekaligus tatap muka pada saat ini, yang berakibat siswa lebih berminat, bersemangat, mandiri serta bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil pada tahap *define* pada analisis awal yaitu pada proses belajar mengajar daring sekaligus tatap muka guru harus mengulang kembali materi yang telah di ajarkan, siswa sulit diajak bekerjasama dalam pengumpulan tugas, guru tidak bisa menggunakan model pembelajaran yang menarik dan berkurangnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar tatap muka sekaligus daring pada masa pandemi covid-19. Pada analisis siswa setelah disimpulkan dari hasil wawancara bahwa siswa menganggap pelajaran sosiologi itu penting, guru lebih cenderung menggunakan media *word* dan *power point* dalam menyampaikan materi pelajaran, siswa lebih senang dan tertarik pada proses pembelajaran tatap muka dari pada proses belajar daring, dan pembelajaran menggunakan media *video blogging* dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pada tahap analisis tugas guru memberikan tugas yang bervariasi kepada siswa, dan pada tahap analisis konsep guru menyusun materi pembelajaran dan contoh secara rinci dan sistematis lalu dikaitkan dengan konsep yang relevan. Pada tahap perumusan tujuan pelajaran yaitu dengan adanya perubahan tingkah laku siswa dari yang tidak berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar menjadi berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Tahap Design (Perancangan)

Format perancangan yang harus diperhatikan dari media pembelajaran berbasis *video blogging* yaitu inspirasi, tema, skenario, tempat latar belakang pembuatan video, pencahayaan, objek, pengambilan gambar, melihat hasil dari video, pengeditan video, mencek ulang video yang telah diedit, mempublikasikan hasil akhir dari video. Tampilan awal media menayangkan mengenai judul video, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dipelajari, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai bersama, tampilan kedua menayangkan apersepsi berupa pemberian rangsangan kepada siswa, tampilan ketiga mengenai materi pembelajaran dan contoh video, contoh gambar yang membuat siswa lebih tertarik dalam memahami materi pelajaran. Tampilan keempat yaitu penutup berisi mengenai kesimpulan, dan ucapan terimakasih.

Penyusunan materi pelajaran ini diperoleh dari berbagai sumber dan dilakukan pengambilan gambar ketika menjelaskan materi, dan mengumpulkan contoh pendukung dari berbagai sumber, selanjutnya video tersebut diolah dan melakukan pengeditan melalui beberapa aplikasi seperti Filmora, Kinemaster, Adobe Premiere Clip. Hasil dari rancangan produk ini merupakan rancangan tahap awal dari media video blogging.

Tabel 5. Desain Media Video Blogging

| No | Menu Media | Desain Tampilan |
|----|---------------|--|
| 1 | Tampilan Awal |  |

| | | |
|---|-----------|------------------|
| 2 | Apersepsi | |
| 3 | Materi | |

4 Penutup



Sumber: Data Primer (2021)

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yang dilakukan ialah memvalidasi media pembelajaran berbasis *video blogging* yang dilakukan oleh dosen validator dan dilanjutkan dengan melakukan revisi media pembelajaran berbasis *vlog* berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media serta praktikalitas guru. Tujuan validasi agar bisa menghasilkan saran sebagai perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penilaian media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli dan praktisi kemudian diperbaiki yang cocok dengan pendapat beserta masukan yang sudah disampaikan oleh ahli materi, media dan guru. Validasi media *video blogging* dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Sosiologi dan satu orang guru mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Padang Panjang. Berikut hasil validasi ahli materi.

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Materi

| No | Indikator | Jumlah | Kategori |
|--------|--------------------------|--------|----------|
| 1 | Aspek pembelajaran | 63 | Baik |
| 2 | Kesesuaian KI dan KD | 63 | Baik |
| 3 | Kesederhanaan Penggunaan | 56 | Baik |
| Jumlah | | 63 | Baik |

Sumber: Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat perolehan nilai masing-masing aspek dari 56 sampai 63, yang dapat dikategorikan baik. Selanjutnya hasil validasi ahli media terhadap produk video yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Media

| No | Indikator | Jumlah | Kategori |
|--------|---------------------|--------|--------------|
| 1 | Rekayasa Media | 94 | Sangat Layak |
| 2 | Komunikasi Visual | 93 | Sangat Layak |
| 3 | Desain Pembelajaran | 93 | Sangat Layak |
| Jumlah | | 93 | Sangat Layak |

Sumber: Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat perolehan nilai masing-masing aspek dari 93 sampai 94, nilai tertinggi diperoleh oleh aspek rekayasa media. Nilai rata-rata untuk instrumen penilaian analisis validasi media adalah 93 yang dapat dikategorikan sangat baik.

Hasil penilaian pratikalitas media *video blogging* oleh guru menjelaskan bahwa diperoleh nilai dari masing-masing aspek yaitu dari aspek pembelajaran diperoleh tingkat kepraktisan

penggunaan sangat baik, aspek kesesuaian KI dan KD dinilai baik s, aspek kesederhanaan penggunaan diperoleh penilaian baik. Berikut penilaian kepraktisan media *video blogging*.

Tabel 8. Hasil Penilaian Praktikalitas Guru

| No | Indikator | Jumlah | Kategori |
|--------|--------------------------|--------|-------------|
| 1 | Aspek Pembelajaran | 90 | Sangat Baik |
| 2 | Kesesuaian KI dan KD | 75 | Baik |
| 3 | Kesederhanaan Penggunaan | 75 | Baik |
| Jumlah | | 83 | Sangat Baik |

Sumber: Data Primer (2021)

Selain data praktikalitas yang diperoleh dari guru, peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap media *video blogging*. Hasil tabel tanggapan siswa memperlihatkan bahwa media *video blogging* cukup baik membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Tabel 10. Tanggapan Siswa Terhadap Media Video Blogging

| No | Indikator | Jumlah | Kategori |
|--------|--------------------------|--------|-------------|
| 1 | Aspek KI dan KD | 88 | Sangat Baik |
| 2 | Aspek Materi | 45 | Cukup Baik |
| 3 | Kesederhanaan Penggunaan | 47 | Cukup Baik |
| Jumlah | | 60 | Cukup Baik |

Sumber: Data Primer (2021)

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Media pembelajaran *video blogging* sosiologi materi bentuk integrasi sosial dan faktor pendorong integrasi sosial yang sudah divalidasi kemudian di uji cobakan pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Padang Panjang yang berjumlah 29 orang untuk melihat peningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa *video blogging*.

Hasil Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

Penilaian hasil belajar siswa terhadap pembelajaran sosiologi sebelum dan sesudah ditayangkannya media pembelajaran *video blogging* menggunakan *skala likert* untuk menentukan pandangan persepsi seseorang atau kelompok serta memakai bantuan program SPSS versi 28 *Analyze Frequencies* (Raharjo, 2016). Berikut hasil tabel sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 11. Hasil Sebelum dan Sesudah Uji Paired Sample T-Test SPSS

| | | Paired Samples Statistics | | | |
|--------|-------------------------|---------------------------|----|----------------|-----------------|
| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Sebelum diberikan media | 65.1379 | 29 | 5.48195 | 1.01797 |
| | Sesudah diberikan media | 74.5862 | 29 | 5.79727 | 1.07653 |

Sumber: Data Primer (2021)

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---|--------------------|----------------|------------|---|-------|-------|--------------|-------------|-------------|
| | Paired Differences | | | | | | Significance | | |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | T | df | One-Sided p | Two-Sided p |
| | | | | Lower | Upper | | | | |
| Sebelum diberikan media - Sesudah diberikan media | -9.44828 | 3.859 | .7167 | - | - | - | 28 | <,001 | <,001 |
| | | 92 | 7 | 10.916 | 7.980 | 13.51 | 04 | 182 | |

Sumber: Data Primer (2021)

Dari hasil analisis hasil belajar siswa yang didapati Sig (2-tailed) yaitu 0.01 (maka Ho ditolak dan Ha diterima) dan bisa dipahami dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *video blogging* dan sesudah digunakan media *video blogging* maka dapat disimpulkan pengembangan media *video blogging* berhasil dalam meningkatkan hasil belajar belajar siswa dalam proses pembelajaran tatap muka sekaligus daring.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pelajaran berbasis *video blogging* yang sangat dibutuhkan pada saat proses belajar mengajar di masa pandemi covid 19. Pada penelitian awal yang telah dilaksanakan di SMAN 1 Padang Panjang kelas XI IPS 2 guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik pada saat pelaksanaan proses pembelajaran *bershift* seperti yang terjadi saat ini, itulah sebabnya peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *video blogging* yang bisa dilihat dan didapatkan siswa dimana saja dan kapan saja dan juga dapat dilihat serta diunduh melalui aplikasi youtube, yang mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Rancangan pembuatan media pembelajaran *video blogging* materi bentuk integrasi sosial dan faktor pendorong integarsi sosial yaitu menginspirasi bagi yang melihat *video blogging*, menentukan tema yang menarik agar menarik perhatian siswa untuk melihat *video blogging* tersebut, membuat skenario yang disusun dengan rapi agar tidak ada materi yang tertinggal, selanjutnya menyiapkan latar belakang yang untuk pembuatan video agar dapat lebih mudah dalam pengeditan video, selanjutnya mengatur sudut pandang kecerahan dari pengambilan gambar sehingga mampu menampilkan hasil gambar yang bagus dari video yang, menyiapkan objek untuk pengambilan gambar agar pengambilan gambar tidak dilakukan berulang dikarenakan ada barang yang tidak diposisinya, selanjutnya proses pengambilan gambar yang sesuai dengan yang direncanakan dan melihat hasil dari pengambilan gambar, melakukan pengeditan video melalui beberapa aplikasi yang memang dikhususkan untuk pengambilan video, lalu melakukan cek ulang terhadap video yang telah diedit, dan terakhir melakan publikasi pada beberapa aplikasi yang di butuhkan (Priana, 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan *video blogging* dapat dianalisis menggunakan teori behaviorisme menurut Ivan P. Pavlov teori ini menjelaskan rangsangan yang sebenarnya terjadi apabila sering diulang-ulang yang kemudian dihubungkan dengan unsur penguat sehingga menghasilkan suatu reaksi. Disini guru memberikan stimulus berupa media pembelajaran *video blogging* yang dapat diakses pada aplikasi youtube, yang dapat dilihat oleh siswa secara berulang-

ulang, hal ini dilakukan agar mendapatkan respon siswa berupa minat belajar pada saat pembelajaran tatap muka sekaligus daring di masa covid 19 (Zalyana, 2016). Guru memberikan media pembelajaran seperti *video blogging* kepada siswa agar mengubah tingkah laku siswa dari yang tidak berminat untuk mengikuti proses pembelajaran menjadi berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang sulit dan media juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi alokasi waktu yang terbatas. (Nella & Sylvia, 2020). Selain itu guru juga dapat memberikan penguatan terhadap siswa seperti memberi tugas ataupun pertanyaan agar membuat respon berupa minat belajar siswa menjadi tinggi (Majid & Suyadi, 2020).

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media *video blogging* dalam mata pelajaran sosiologi yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran tatap muka sekaligus daring. Produk media *video blogging* sudah melewati tahap pengembangan yang sudah diberikan penilaian oleh ahli materi dengan skor 63 % dengan kategori Baik, validasi ahli media dengan skor 93 % dengan kategori Sangat Baik, praktikalitas guru dengan skor 83 % dengan kategori Sangat Baik. Pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media *video blogging* bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dengan dengan uji T serta menggunakan program SPSS versi 28 *Paired T-Test* diperoleh hasil Sig (2-tailed) yaitu 0.01 yang dimaknai bahwa terdapat perbedaan rata-rata sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media, dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *video blogging*.

Daftar Pustaka

- Cindrakarsih, R. R. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata kuliah Pik dalam pandangan mahasiswa. *Jurnal Public Relations-Jpr*, 1(April), 39–44.
- Devina, A. (2017). Pengembangan Media VLOGGING (Video Blogging) Untuk Pembelajaran Laporan Perjalanan Pada Siswa Kelas VII SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare - Kediri. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. (4), 104–117.
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan Kebutuhan Peserta Didik di Era Revolusi 4.0. *Journal Of Sociology Research Ang Educatioan*, 53(9), 1689–1699.
- Kartikasari, N. (2018). The Implementation of Project Based Learning by Making Vlog in Teaching Speaking of Recount Text for Junior High School. *Retain*.
- Kustandi, K., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua* (G. Indonesia, Ed.). Bogor.
- Majid, M. F. A. F., & Suyadi, S. (2020). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Pai Di Sdn Nogopuro Yogyakarta. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(2), 148–155. <https://doi.org/10.19109/pairf.v2i2.4443>
- Mugara, R., Rahayu, G. D. S., Arga, H. S. P., Muliadi, D. R., & Risnawati, S. (2019). Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Vlog Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa PGSD IKIP SILIWANGI. *P2M STKIP Siliwangi*. <https://doi.org/10.22460/p2m.v6i1p63-72.1253>
- Munib, A. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNS Press.
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 5(2), 1–9.

- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 227–237. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(01), 94–101.
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*, 313–316.
- Raharjo, S. (2016). Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS - SPSS Indonesia.
- Riduwan. (2013). *Metode dan Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, Ed.). Bandung.
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Thiagarajan, S. (1974). *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran* (P. R. Cipta, Ed.). Jakarta.
- Yudhi, R., & Priana, S. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017 ISBN 978-602-19411-2-6*.
- Zalyana, Z. (2016). Perbandingan Konsep Belajar, Strategi Pembelajaran dan Peran Guru (Perspektif Behaviorisme dan Konstruktivisme). *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 13(1), 71–81. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13\(1\).1512](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13(1).1512)