

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VLOG PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Oleh:

Indah Lestari Hrp<sup>1</sup>, Lukman Hakim Siregar<sup>2</sup>, Lia Purnama Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

e-mail : [indahlestary1003@gmail.com](mailto:indahlestary1003@gmail.com)

[bayoreg@gmail.com](mailto:bayoreg@gmail.com)

[liasari2808@gmail.com](mailto:liasari2808@gmail.com)

## Abstrak

Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung hal ini dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Vlog terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian Kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *True-Expreminetal Design* dengan tipe *One Group Pretest and Posttest Design*. Populasi adalah seluruh siswa Kelas X RPL Di SMK Negeri 1 Angkola Timur yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 48 Siswa. Berdasarkan analisis data peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil dari pengumpulan data, terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Vlog pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji *paired sample test* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  pada kelas eksperimen ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai sig (*2-tailed*) pada kelas eksperimen adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Vlog, Hasil belajar

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru pada tanggal 18 Januari 2022 dengan guru kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur oleh Ibu Mulyani Deasy Wahyuni, S.Pd. Dimana beliau mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar guru menjelaskan materi secara ceramah, tanya jawab dan praktek, membuat siswa merasa bosan dan pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung hal ini dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Beliau mengakui dalam proses pembelajaran guru belum memakai media pembelajaran sebagai alat untuk penyampaian materi kepada siswa sehingga sebagian besar siswa merasakan bahwa pelajaran tersebut sangat membosankan dan sulit untuk dimengerti. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa diharuskan mencapai nilai KKM minimal 70. Sebagian besar siswa di kelas X RPL masih belum mencapai nilai KKM. Hal ini dapat dilihat dalam tabel I berikut:

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan**

**Dasar Siswa Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur**

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Nilai Rata-rata
X RPL - I	24	70	65
X RPL - II	24		63

*Sumber: SMK Negeri 1 Angkola Timur*

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada materi pokok komputer dan jaringan dasar siswa kelas X RPL-Idan X RPL-II di SMK Negeri 1 Angkola Timur dengan jumlah 48 siswa dimana nilai rata-rata siswa kelas X RPL-I adalah 65 dan nilai rata-rata siswakelas X RPL-II adalah 63.

Salah satu upaya atau harapan yang diinginkan penulis untuk memperlancar proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa antara lain dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Vlog. Vlog adalah video sederhana yang dikemas dengan menarik dan dimuat di *YouTube* secara daring, selain itu Vlog juga memuat banyak informasi dan edukasi. Vlog membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional. Blog video sendiri dapat dibuat dengan potongan gambar yang dijadikan menjadi satu bagian kemudian dilakukan penambahan audio. Penggunaan Vlog sebagai media

pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat tercapai. Penelitian serupa juga sudah pernah dilakukan oleh Susanti (2019) yang berjudul "Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget". Hasil dari penelitian ini adalah Vlog (Video Blog) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan generasi pro gadget sudah tidak asing lagi dengan teknologi, sehingga dalam pelaksanaannya pembelajaran Vlog dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Vlog Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL Di SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Menurut Samosir dkk, (2020:274) belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung dari seumur hidup sejak masih dalam kandungan hingga liang lahat. Melalui belajar manusia mengalami tingkah laku, perubahan itu dapat berupa perkembangan pengetahuan, sikap, keterampilan dan nantinya diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah dalam hidupnya. Sedangkan Menurut Siregar (2019:92) belajar adalah terjadinya perubahan perilaku untuk mendapatkan kecakapan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku dari yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi tahu. Belajar merupakan suatu proses upaya yang dilakukan setiap individual untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan.

Menurut Dewi (2019:125) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Harsiwi (2020:1105) media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Selanjutnya menurut Kurniawan (2017:158) media pembelajaran merupakan alat bantu atau benda yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswanya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik

menyampaikan materi pelajaran, yaitu berupa pesan atau informasi belajar agar proses pembelajaran lebih mudah serta jelas dan lebih rinci sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Menurut Yudhi dan Priana (2017:315) Vlog adalah video sederhana yang dikemas dengan menarik dan dimuat di YouTube secara daring. Vlog memuat banyak informasi dan edukasi.

Menurut Rendro dkk (2020:109) menyatakan bahwa jaringan komputer adalah kumpulan beberapa komputer (dan perangkat lain seperti router, switch dan sebagainya) yang saling terhubung satu sama lain melalui media perantara. Sedangkan Menurut Zaid (2012:190) menyatakan bahwa jaringan komputer adalah sekumpulan komputer beserta mekanisme dan prosedurnya yang saling terhubung dan berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan Jaringan Komputer adalah alat komunikasi yang terhubung satu sama lain yang bisa digunakan untuk mengakses data satu ke data lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Vlog terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X RPL di SMK Negeri 1 Angkola Timur.

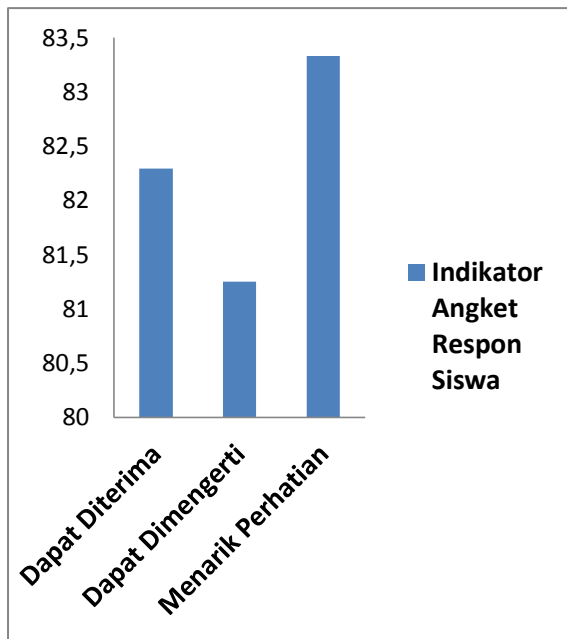
## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian Kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*, dengan tipe *One Group Pretest and Posttest Design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X RPL Di SMK Negeri 1 Angkola Timur terdiri dari 48 siswa yaitu terdiri dari satu jurusan TKJ. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengambilan sampel secara *simple random sampling*. Dimana sampel yang digunakan adalah kelas X TKJ. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 48 siswa. Teknik Pengumpulan Data: Tes, Observasi dan Angket. Teknik Analisis Data 1) Validasi Soal: Validitas a) Reliabilitas, b) Daya Beda dan c) Tingkat Kesukaran, 2) Analisis Data: a) Normalitas, b) Homogenitas, dan c) Uji t.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Vlog

Dimana aspek yang dinilai dari media pembelajaran berbasis Vlog yaitu "Kelayakan isi, Kelayakan konstruksi (komponen penyajian), dan Komponen bahasa. Hasil validasi yang diperoleh yaitu 82,14 dengan kategori "Sangat Setuju". Dapat dilihat pada grafik 1 Berikut ini:



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Angket Respon Siswa

Berdasarkan pada histogram di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Indikator “Isi Vlog dapat diterima” diperoleh jumlah nilai rata rata 82,29 dengan kategori “Baik Sekali”. Artinya siswa dapat menerima media pembelajaran berbasis Vlog yang digunakan.
- Indikator “ Isi Vlog dapat dimengerti” diperoleh nilai rata-rata 81,25 masuk kategori “Baik Sekali”. Artinya siswa dapat mengerti dengan materi yang ada dalam Vlog materi instalasi jaringan komputer.
- Indikator “Isi Vlog menarik perhatian” diperoleh nilai rata-rata 83,33. Artinya siswa merasa bahwa isi materi pelajaran yang ada dalam Vlog menarik perhatian mereka ditandai dengan nilai rata-rata yang diperoleh dengan kategori “Baik Sekali”.

**1. Deskripsi Kompetensi Siswa Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer**

**Tabel 2 Data Pre-Test dan Post-Test**

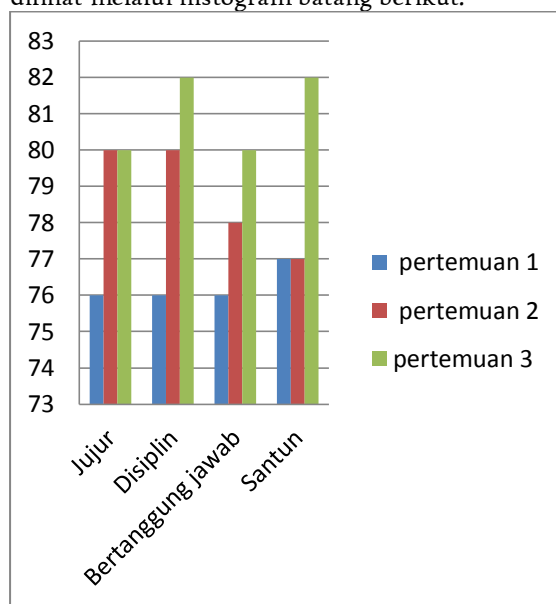
Kelas Eksperimen	Pre-Test			Post-Test		
	Nilai		Rata-rata	Nilai		Rata-rata
	Maksimum	Minimum		Maksimal	Minimal	
	60	15	36,04	100	55	85,20

Berdasarkan pada tabel terlihat bahwa nilai rata-rata nilai *Pre-Test* sebesar 36,04 dengan kategori D+. Sedangkan nilai rata-rata pada *Post Test* sebesar 85,20 dengan kategori A- terlihat bahwa nilai rata-rata untuk hasil *Post-Test* kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata *Pre-Test* kelas eksperimen karena pada *Post-Test* kelas eksperimen sudah diberikan perlakuan dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis Vlog. Dapat dilihat pada (lampiran 9 dan 10).

**2. Hasil Penilaian Ranah Sikap**

Berdasarkan hasil analisis data nilai yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran berbasis Vlog melalui observasi tentang penilaian sikap siswa, adapun aspek yang dinilai untuk sikap siswa yaitu nilai jujur, disiplin, bertanggung jawab, dan santun untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui histogram batang berikut:



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Penilaian Sikap

Nilai pada pada histogram di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

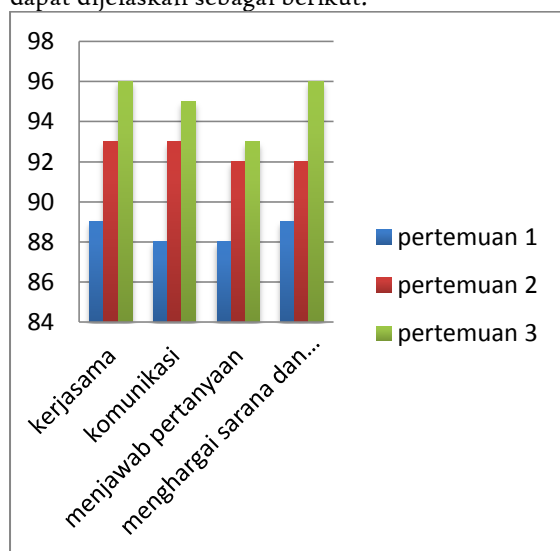
- Pertemuan 1 diperoleh jumlah nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap.
- Pertemuan 2 diperoleh jumlah nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,25 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap, terlihat peningkatan dari pertemuan sebelumnya misalnya pada nilai jujur dan disiplin.
- Pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap terlihat dari histogram diatas terdapat perbedaan nilai yang signifikan dari pertemuan 2 ke pertemuan 3 yaitu nilai jujur, disiplin, santun, dan bertanggung jawab.

Dari ketiga pertemuan pembelajaran, dapat dilihat bahwa nilai sikap siswa, mengalami perubahan dari pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 3, dimana nilai sikap pertemuan ke 1 dari 76 meningkat menjadi 81 di pertemuan ke 3. Hal ini

berarti media pembelajaran berbasis Vlog terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada ranah sikap.

### 3. Penilaian Keterampilan Siswa

Berdasarkan hasil analisis data nilai nilai yang diperoleh dari media pembelajaran berbasis Vlog melalui observasi tentang penilaian keterampilan siswa. Adapun aspek yang dinilai untuk psikomotorik siswa yaitu nilai kerjasama, komunikasi, menjawab pertanyaan, dan menghargai saran dan pendapat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui histogram batang berikut. Berdasarkan data diatas nilai tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Penilaian Keterampilan Siswa

- Pertemuan 1 diperoleh jumlah nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,75 dengan kategori "A-" artinya melalui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Vlog yang telah dilakukan baik dalam mempengaruhi nilai keterampilan siswa.
- Pertemuan 2 diperoleh jumlah nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 93,25 dengan kategori "A", kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah keterampilan, artinya terdapat peningkatan dari pertemuan sebelumnya dengan tetap menggunakan media pembelajaran berbasis Vlog.
- Pada pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 95 dengan kategori "A" artinya melalui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Vlog materi instalasi jaringan komputer yang dibuat peneliti telah mempengaruhi nilai keterampilan siswa, ditandai dengan meningkatnya jumlah nilai rata-rata dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir.

Dari ketiga pertemuan pembelajaran, dapat dilihat bahwa nilai keterampilan siswa pada kelas eksperimen mengalami perubahan dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan ke 3, dimana nilai keterampilan pertemuan ke 1 dari 88,75 meningkat menjadi 95 di pertemuan ke 3. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis Vlog terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada ranah keterampilan.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil dari pengumpulan data. Adapun kesimpulan tersebut sebagai berikut: Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Vlog pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji *independent sample test* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  pada kelas eksperimen ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai sig (2-tailed) pada kelas eksperimen adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Vlog pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Angkola Timur.

### 5. REFERENSI

- Dewi, C., Sari, C., Rosita, D. (2020). Vlog Sebagai Media Edukasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 3(2). 24-34.
- Harsiwi, U., Arini, L.(2020). Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4 (4).1105-1113.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal Of Mechanical Engineering Education*. 4 (2). 156-162.
- Rendro, D. B. dkk, (2020). Analisis Monitoring Sistem Keamanan Jaringan Komputer Menggunakan Software NMAP (Studi Kasus di SMK Negeri 1 Kota Serang). *Jurnal Prosisko*, 108-115.
- Samosir, A., Efendi, S., Gultom, M. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Google Classroom Dengan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Massa Covid-19 Di Lubuk Pakam. *Jurnal Tunas Bangsa*. 7 ( 2). 1-13.

Siregar, L.H. (2019). Metode Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidempuan. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.*, 7(1). 91-94.

Yudhi, R., dan Priana, S. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi FKIP UNTIRTA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidika.*, 3(6). 313-316.

Zaid, A. (2012). Analisis Vulnerabilitas Host Pada Keamanan Jaringan Komputer di PT. Sumeks Tivi Palembang (PALTV) Menggunakan Router Berbasis Unix. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 2(3), 189-199.