

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VLOG (VIDEO BLOGGING) PADA MATA PEAJARAN GEOGRAFI MATERI DINAMIKA PENDUDUK

## DEVELOPMENT OF VLOG (VIDEO BLOGGING) LEARNING MEDIA ON THE GEOGRAPHY TOPIC OF POPULATION DYNAMICS

Hety Dwi Lestari<sup>1</sup>, Dwiyono Hari Utomo

<sup>1</sup>Corresponding author, Email: [hetydwi94@gmail.com](mailto:hetydwi94@gmail.com)

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65141, Indonesia

Paper received: 01-02-2024; revised: 08-07-2024; accepted: 12-07-2024; published: 30-10-2024

How to cite (APA Style): Lestari, H. D., & Utomo, D. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran vlog (video blogging) pada mata peajaran geografi materi dinamika penduduk. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 7(2), 139-148. DOI: 10.17977/um022v7i2p139-148

### Abstract

This study aims to develop learning media using video blogging on the subject of population dynamics geography. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instrument of this study was a questionnaire, while the research data analysis technique used material expert and media expert validation sheets. The results of this study explain that the feasibility values of media experts, material experts, and geography teachers fall into the very feasible category. As for the response from students to video blogging on implementation, it was included in the very good category. Video blogging learning media is considered effective and feasible to use in geography learning population dynamics material. The assessment and implementation of research subjects shows this. In general, video blogging media can be declared feasible to use and valid.

**Keywords:** instructional media; video blogging; population dynamics

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan vlog (*video blogging*) pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen dari penelitian ini yaitu angket, sedangkan teknik analisis data penelitian menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil dari penelitian ini menerangkan bahwa nilai kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru geografi termasuk ke dalam kategori yang sangat layak. Adapun respon dari peserta didik terhadap *video blogging* pada implementasi masuk ke dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran *video blogging* dianggap efektif dan layak digunakan pada pembelajaran geografi materi dinamika kependudukan. Hal ini ditunjukkan oleh penilaian dan implementasi pada subjek penelitian. Secara umum media *video blogging* dapat dinyatakan layak untuk digunakan dan valid.

**Kata kunci:** media pembelajaran; video blogging; dinamika penduduk

### PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam suatu kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu usaha secara sistematis dan sadar untuk mencapai lingkungan belajar serta proses belajar yang

mengarahkan siswa dapat aktif mengembangkan potensinya guna mencapai semangat spiritual beragama, watak, disiplin diri, keahlian, keterampilan, dan kepribadian mulia yang dibutuhkan oleh diri sendiri, orang lain, bangsa, dan negara (Nurkholis, 2013). Kualitas pendidikan yang baik dapat mencetak generasi muda yang unggul. Guru merupakan salah satu peran penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang kreatif, inovatif, dan inspiratif. Upaya untuk mencapai suatu pembelajaran yang baik dapat dilakukan dengan mengembangkan atau membuat media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sudah seharusnya menjadi perhatian bagi guru. Penting bagi seorang guru untuk mempelajari pemilihan dan penetapan media pembelajaran agar proses belajar mengajar tercapai dengan optimal. Media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas belajar mengajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang bisa menyenangkan dan menarik perhatian (Wahyu et al., 2014). Bisa disimpulkan bahwasanya fungsi media pembelajaran adalah sebagai perangkat belajar yang efektif, efisien, mampu mendorong perhatian, pikiran, dan kemampuan siswa dalam aktivitas belajar. Perkembangan media pembelajaran dewasa ini semakin bervariasi, tujuannya untuk memudahkan siswa belajar.

Berdasarkan hasil dari observasi pada siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Glenmore terdapat sejumlah permasalahan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu sebagai berikut: (1) sebanyak 62,5% sumber belajar yang biasa dipakai oleh siswa masih kurang lengkap, (2) 29 dari 35 siswa (90,7%) menjawab bahwa mereka membutuhkan inovasi media pembelajaran yang interaktif untuk materi dinamika kependudukan (3) sebanyak 71,9% siswa membutuhkan media *video blogging* pada pembelajaran geografi. Peneliti juga melakukan observasi pada guru geografi, hasil menyatakan bahwa pembelajaran selama ini hanya menggunakan buku paket dan metode pembelajaran ceramah. Guru geografi tersebut juga tampak kurang memanfaatkan sarana pendukung pembelajaran seperti internet, proyektor, dan lab geografi selama proses belajar mengajar.

Proses pengajaran yang masih tradisional seperti ceramah sudah tidak cukup efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa yang semakin kompleks (Dahlia, 2023). Metode pengajaran tradisional menjadi sebuah tantangan besar karena pembelajaran cenderung mengedepankan peran guru sebagai informan utama. Siswa seringkali menjadi pasif dalam belajar dan hanya melakukan pencatatan dan mengulang materi yang diberikan guru. Oleh karena itu perlu adanya inovatif yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Salah satu cara untuk mengatasi proses pengajaran yang tradisional yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Kemajuan dari teknologi dewasa ini mampu menciptakan sumber belajar yang bisa disuguhkan dalam bentuk digital maupun cetak (Sumarno & Gimin, 2019). Sumber belajar dengan format digital dapat dijadikan pilihan dan solusi dari permasalahan umum yang kerap dihadapi guru dan siswa kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Glenmore. Salah satu hal yang dapat dikembangkan yaitu penggunaan media pembelajaran yang cocok untuk materi dinamika penduduk adalah media pembelajaran vlog (*video blogging*). Media pembelajaran *video blogging* merupakan sebuah blog yang disajikan atau ditampilkan dalam sebuah video. Dilengkapi dengan adanya teks, gambar, dan audio (Watkins, 2012). Pembelajaran menggunakan media *video blogging* membuat pembelajaran lebih interaktif, terkini, dan memiliki daya tarik sendiri. *Video blogging* memiliki banyak peminat karena dianggap sebagai media kekinian (Sugiono & Irwansyah, 2019).

Vlog (*video blogging*) cocok digunakan untuk materi dinamika penduduk karena dapat menggambarkan kondisi nyata di lapangan tentang kelahiran, kematian, migrasi, dan permasalahan penduduk yang ada di masyarakat. Pembelajaran yang dapat menampilkan kondisi di lapangan akan mengurangi kesalahpahaman atau miskonsepsi siswa dalam mempelajari materi (Yuliati, 2017). Melalui visualisasi di dalam vlog akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi dinamika penduduk. Selain itu, media vlog dapat

mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena materi yang dipelajari berkaitan dengan permasalahan-permasalahan penduduk Indonesia, dimana siswa tidak dapat melihat atau mengamati secara langsung (Julianti, 2018). Media *video blogging* juga menjadi alternatif untuk mengurangi pembelajaran *teacher centered* sehingga proses belajar menjadi menyenangkan (Muthmainnah & Annas, 2020). Guru dapat menggunakan *video blogging* sebagai sarana belajar *e-learning* dengan memanfaatkan gabungan video dan audio yang bersifat menarik, kreatif, dan inovatif.

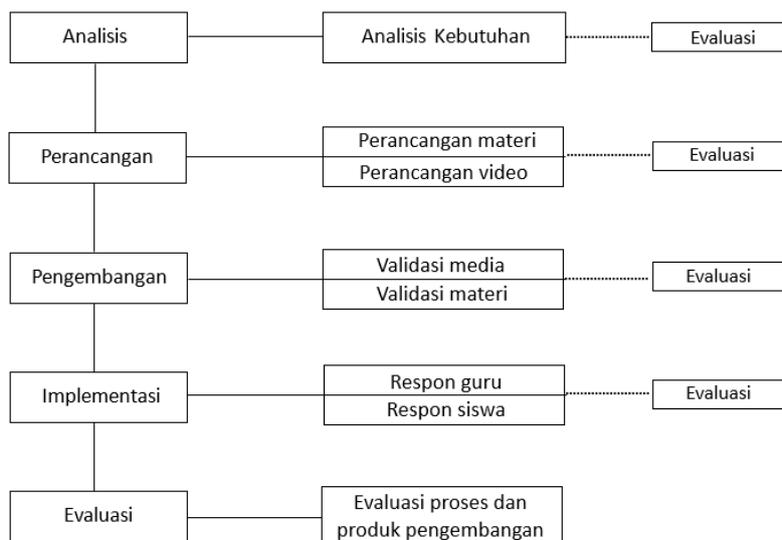
Vlog (*video blogging*) dapat mengatasi permasalahan pengajaran tradisional. Hal ini dikarenakan vlog mampu memvisualkan materi dalam bentuk video berjalan sehingga siswa tidak sekedar membayangkan apa yang ada pada materi (Abdin & Romalita, 2021). Vlog juga mampu meningkatkan daya tangkap siswa serta dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa karena divisualkan dengan jelas. Berbeda dengan pengajaran tradisional yang dilakukan dengan metode ceramah, siswa hanya bisa membayangkan apa yang disampaikan oleh guru. Tentu hal tersebut berdampak pada pemahaman siswa dalam belajar. Penelitian oleh Abas et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan vlog dalam konteks pembelajaran telah terbukti merangsang minat belajar siswa, mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan secara lebih aktif. Vlog mampu menyediakan konten yang relevan sekaligus dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ananda dan Mardiah (2020) bahwasanya media vlog merupakan inovasi baru dalam pembelajaran. Pemanfaatan vlog (*video blogging*) di kelas berhasil dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang menarik, meningkatkan respon baik siswa dalam meningkatkan ketertarikan dan minat pada pembelajaran. Penelitian lain yang relevan menunjukkan bahwa media vlog menjadikan siswa bisa lebih mandiri dan termotivasi untuk semangat belajar serta mendapatkan hasil belajar yang baik (Muzhaffar, 2020), namun pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sudah dilaksanakan peneliti tersebut belum menggunakan video karya pribadi melainkan menggunakan video *youtube* orang lain. Hal tersebutlah yang menjadikan peneliti merasa perlu adanya pengembangan dan pemanfaatan *video blogging* yang orisinal atau karya pribadi untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang layak berupa vlog (*video blogging*) pada materi dinamika penduduk. Hasil dari pengembangan media vlog diharapkan bermanfaat bagi guru dan siswa. Manfaat media vlog bagi guru yaitu mempermudah dalam menyampaikan materi secara visual sehingga proses pengajaran tradisional tidak selalu mendominasi. Sedangkan manfaat media vlog bagi siswa yaitu mempermudah siswa dalam memahami materi dinamika penduduk tanpa adanya miskonsepsi pemahaman. Siswa juga dapat mengakses media vlog dimanapun dan kapanpun sehingga lebih praktis dan pembelajaran lebih fleksibel.

## **METODE**

Penelitian dan pengembangan media *video blogging* menerapkan jenis *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang diaplikasikan agar dapat mewujudkan suatu produk serta memeriksa tingkat efektivitas produk yang dibuat (Sugiono, 2016). Model penelitian yang dipakai untuk membuat media pembelajaran *video blogging* adalah model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Adapun rancangan penelitian dan pengembangan ini dijelaskan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Rancangan Penelitian dan Pengembangan**

Subjek dari uji coba penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Glenmore. Instrumen pengumpulan data yaitu menggunakan angket, validasi materi, serta validasi media. Angket diberikan kepada guru dan siswa yang memuat pertanyaan seputar materi, kebermanfaatannya, audio visual, dan penggunaan, sedangkan validasi tentang perspektif penyajian media yaitu berisi aspek audio, gambar, kesesuaian media dan materi dalam pembelajaran. Setiap validasi diberikan nilai dari nilai yang terendah (1) sampai tertinggi (4). Penilaian angket menggunakan *skala likert*, ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Setiap Item di Kuisisioner**

| Nilai | Kriteria          |
|-------|-------------------|
| 4     | Sangat Baik       |
| 3     | Baik              |
| 2     | Tidak Baik        |
| 1     | Sangat Tidak Baik |

Sumber: Widoyoko (2012)

Teknik analisis data ditujukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dengan berbasis vlog (*video blogging*) pada mata pelajaran geografi yaitu dianalisis dengan rumus presentase skor item pada setiap pertanyaan.

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

**Tabel 2. Kategori dan Keputusan**

| Nilai (%)     | Kategori           | Keputusan            |
|---------------|--------------------|----------------------|
| 81,76 – 100   | Sangat Layak       | Tidak Perlu Revisi   |
| 62,76 – 81,75 | Layak              | Perlu Revisi Kecil   |
| 43,76 – 62,75 | Tidak Layak        | Perlu Revisi Besar   |
| 25 – 43,75    | Sangat Tidak Layak | Tidak Bisa Digunakan |

Sumber: Akbar (2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan *video blogging* dilakukan dengan beberapa tahapan. Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, serta analisis kurikulum. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui perlunya pengembangan produk itu sendiri (Nurdewi et al., 2022). Berdasarkan hasil angket tertutup yang didapatkan dari siswa menyatakan bahwa 62,5% (20 anak) sumber belajar yang digunakan kurang lengkap. Hal ini tentu menjadi perhatian bagi peneliti, karena jika materi pembelajaran kurang lengkap maka akan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa. Tidak hanya itu, 29 dari 35 siswa (90,7%) menjawab bahwa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang interaktif untuk materi dinamika kependudukan. Selain itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan media *video blogging* pada pembelajaran geografi yaitu 71,9% menyatakan perlu.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Glenmore yang sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar. Konsep dari kurikulum merdeka belajar yaitu memfokuskan pemberian kebebasan dalam ranah pendidikan. Guru memiliki peran sebagai fasilitator bagi siswa dalam memberi pembelajaran di kelas (Mualifah, 2013). Implementasi merdeka belajar yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan membebaskan guru dan siswa untuk beripikir, terbebas dari tuntutan pendidikan yang mengekang sehingga bisa mengembangkan potensi diri (Izza et al., 2020). Selain itu, teknologi pendidikan juga menjadi peran penting dalam implementasi merdeka belajar. Menurut Teräs (2022) mengemukakan bahwa teknologi digital di lembaga pendidikan dimanfaatkan untuk menunjang mekanisme pembelajaran, baik sebagai informasi ataupun sebagai alat pembelajaran (sebagai media penunjang belajar dan tugas). Guru dituntut aktif dalam menggunakan media dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga tercipta transfer ilmu yang kreatif, inovatif, dan inspiratif.

Analisis yang dilaksanakan selanjutnya yaitu analisis materi. Berdasarkan hasil angket tertutup yang diberikan kepada siswa memaparkan 59,4% materi dinamika kependudukan adalah materi yang sulit dipahami. Materi dinamika kependudukan merupakan salah satu materi geografi yang memiliki banyak teori. Tidak hanya itu, untuk melihat daya tarik dari siswa pada materi tersebut dilihat dari interaksi aktif siswa saat berlangsungnya suatu pembelajaran (Qudsy & Puspasari, 2020). Dapat disimpulkan bahwa pemilihan materi dinamika kependudukan merupakan pilihan yang tepat untuk membantu siswa dalam belajar. Nantinya penyampaian materi ini akan disesuaikan dengan media pembelajaran *video blogging* dengan harapan dapat memudahkan pemahaman siswa.

Pada tahap kedua dilakukan perancangan video. peneliti terlebih dahulu membuat spesifikasi produk yang berisi rancangan pengembangan produk dan *story board* yang berisi rancangan narasi, tampilan, musik, dan durasi video. Pemuatan *story board* dilakukan untuk mempermudah dalam memvisualisasikan ide agar lebih terarah. *Story board* dibuat sedetail mungkin pada saat perancangan sampai pada tahap pengembangan. Proses pembuatan rancangan menjadi tahap yang penting karena melalui rancangan yang baik maka media yang dikembangkan akan lebih menarik dan bagus (Azizah, 2021). Pembuatan *video blogging* direkam menggunakan kamera dan didukung oleh perangkat pendukung seperti *tripod*, *stabilizer*, dan *microphone*. Setelah melakukan rekaman maka dilanjutkan proses edit video menggunakan aplikasi *Filmora*. Adapun proses desain yang akan digunakan untuk pembuatan media *video blogging* dapat dilihat pada Gambar 2.



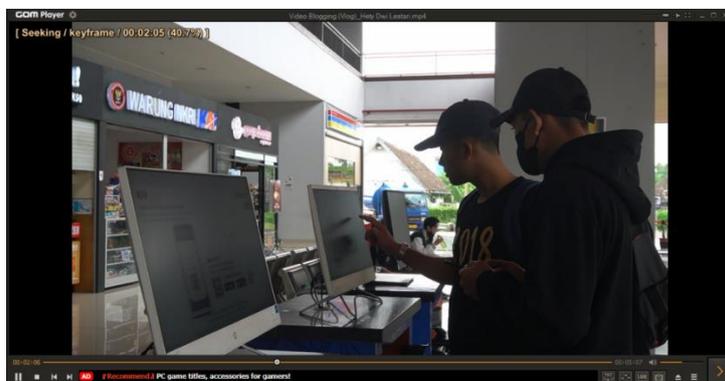
Gambar 2. Proses Pengembangan *Video Blogging*

Pada tahap ketiga dilakukan pengembangan *video blogging* yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Pengembangan *video blogging* disesuaikan dengan materi dinamika penduduk yang langsung menampilkan kondisi nyata di lapangan. Konsep video yang bisa menghadirkan suatu kenyataan di kelas akan memberikan gambaran nyata kepada siswa dan bisa mendorong pembelajaran menjadi lebih hidup karena akan memunculkan rasa ingin tahu dari siswa (Krissandi, 2018).



Gambar 3. Tampilan Awal *Video Blogging*

Video dikembangkan dengan memberikan contoh-contoh nyata di lapangan sehingga bisa menggambarkan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata (Octavyanti & Wulandari, 2021). Contohnya yaitu penjelasan tentang mortalitas divisualkan dengan rumah sakit dan pemakaman. Penjelasan tentang migrasi divisualkan dengan kondisi stasiun kereta api (Gambar 4).



Gambar 4. Visualisasi Materi Mortalitas dan Migrasi

Pada tahap pengembangan peneliti juga melakukan validasi terhadap media pembelajaran *video blogging* pada aspek validasi media dan materi pembelajaran. Secara garis besar tujuan dari validasi produk *video blogging* yaitu untuk memperoleh data terkait dengan kelayakan media. Uji kelayakan pada produk pengembangan dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan menggunakan angket, jika terdapat kritik dan saran terhadap produk maka peneliti akan melakukan revisi sehingga produk tersebut layak digunakan dan diujicobakan. Rincian hasil validasi dari para ahli dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Tingkat Kelayakan Validator**

| Penilai     | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Media  | 88,6%      | Sangat Layak |
| Ahli Materi | 97,5%      | Sangat Layak |

Menurut ahli media, media *video blogging* sudah sangat baik dari segi kualitas gambar, audio, dan narasi. Penyajian media memiliki tampilan video yang menarik, pencahayaan pada video memiliki *tone* warna yang lembut, kualitas audio dan ketepatan musik yang digunakan sangat sesuai dengan tema video, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai, dan pengaturan durasi video yang tepat untuk siswa. Beberapa aspek tersebut mendapatkan nilai sangat baik dari ahli media sehingga persentase nilai yang diperoleh sangat tinggi yaitu sebesar 88,6%.

Menurut ahli materi, beberapa aspek yang dinilai sangat baik yaitu terdiri dari kesesuaian urutan materi, keluasaan materi yang disajikan, konsep untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami, materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD), dilengkapi contoh dan ilustrasi yang sesuai dengan pokok bahasan materi, penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas, dan materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk siswa kelas XI IPS. Beberapa aspek tersebut mendapatkan nilai sangat baik dari ahli materi sehingga persentase nilai yang diperoleh sangat tinggi yaitu sebesar 97,5% artinya berada pada kategori sangat layak.

Media ini memiliki perbedaan dengan media vlog yang telah dikembangkan oleh peneliti lain. Penelitian oleh Abas et al. (2023) menghasilkan vlog pada materi pengetahuan dasar geografi, namun tempat pembuatan video hanya berfokus pada satu lokasi saja dan tidak menunjukkan kondisi lapangan yang sesuai dengan sajian materi. Sedangkan media vlog yang peneliti kembangkan di desain dengan lima lokasi pengambilan video yaitu, Kampus Universitas Negeri Malang, permukiman di wilayah Kedungkandang, Kuburan Samaan, Rumah Sakit Lavallete, dan Stasiun Malang Kota Baru. Tentu pemilihan tempat ini disesuaikan dengan sajian materi yang akan disampaikan, sehingga siswa dapat melihat visual kondisi nyata di lapangan. Video pembelajaran akan lebih kontekstual dibandingkan hanya dengan pengambilan video di satu lokasi saja.

Peneliti juga melakukan uji coba produk kepada siswa. Hasil penilaian siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Penilaian Siswa pada Uji Coba Produk**

| Aspek              | Persentase | Kategori    |
|--------------------|------------|-------------|
| Kemenarikan media  | 89%        | Sangat Baik |
| Isi materi         | 89,79%     | Sangat Baik |
| Minat dan motivasi | 86,38%     | Sangat Baik |
| Pemahaman          | 88,16%     | Sangat Baik |

Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba produk dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *video blogging* sudah sangat baik. Rata-rata skor keempat aspek diatas bernilai 88,33% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Setelah media pembelajaran *video blogging* dianggap layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya media akan diimplementasikan dalam

kegiatan pembelajaran. Implementasi dilaksanakan di SMAN 1 Glenmore dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 30 siswa. Saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *video blogging* siswa terlihat lebih antusias. Hal ini disebabkan video pembelajaran dirancang seefektif dan skreatif mungkin sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Implementasi dilaksanakan dengan memberikan angket kepada siswa mengenai media *video blogging*. Siswa diminta untuk memberikan penilaian baik tidaknya media pembelajaran *video blogging* ini. Hasil implementasi dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran *Video Blogging* Oleh Siswa**

| Aspek              | Presentase | Kategori    |
|--------------------|------------|-------------|
| Kemenarikan media  | 91,83%     | Sangat Baik |
| Isi materi         | 93,75%     | Sangat Baik |
| Minat dan motivasi | 93,88%     | Sangat Baik |
| Pemahaman          | 93,16%     | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 5 mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran *video blogging* dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *video blogging* sangat baik dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran geografi materi dinamika kependudukan. Rata-rata skor keempat aspek tersebut bernilai 93,15% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Selain uji kelayakan, peneliti juga melakukan uji keefektifan untuk mengukur media yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttest dengan soal essay. Hasil tes siswa menunjukkan implikasi praktis dari penggunaan vlog dalam materi dinamika penduduk. Hasil nilai rata-rata tes keefektifan dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Rekapitulasi Rata-Rata Nilai Tes Siswa**

| Metode Tes      | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Nilai Rata-Rata |
|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|
| <i>Pretest</i>  | 35             | 65              | 50              |
| <i>posttest</i> | 60             | 95              | 78              |

Berdasarkan hasil rekapitulasi rata-rata nilai tes siswa untuk mengetahui nilai keefektifan media yang digunakan terhadap kemampuan kognitif termasuk ke dalam kategori efektif. Hal ini ditunjukkan dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa. Terdapat peningkatan nilai setelah diberikan media *video blogging* (vlog).

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi yang dilaksanakan pada tiap tahapan ADDIE. Tujuan dari tahap evaluasi yang berada pada setiap tahapan ADDIE yaitu untuk meningkatkan kelayakan dari produk media pembelajaran sehingga bisa menghaikan media yang sistematis, efektif, dan efisien. Pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan dari produk yang dikembangkan.

Implikasi praktis dari penggunaan *video blogging* (vlog) akan memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Berdasarkan hasil uji efektifitas media berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif siswa. Artinya, media pembelajaran vlog dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru untuk menyampaikan materi dinamika penduduk. Selain itu siswa juga memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran menggunakan media vlog. Vlog dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat secara visual dalam memahami materi. Siswa dapat melihat bagaimana kondisi sesungguhnya yang terjadi dalam masyarakat khususnya masalah kependudukan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.

Penelitian dan pengembangan ini juga memiliki keterbatasan yaitu seperti: untuk mengakses *video blogging* (vlog) membutuhkan akses internet dan informasi yang terdapat dalam desain ini terbatas sehingga dibutuhkan referensi yang lebih banyak lagi agar mampu mencakup keseluruhan isi mengenai materi yang disajikan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan media yang sama dan materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat maka disimpulkan bahwa kelayakan dari pengembangan media pembelajaran vlog (*video blogging*) dengan materi dinamika kependudukan dinyatakan layak digunakan dengan melalui pengujian dari ahli media dan ahli materi. Pada tahapan uji coba yang dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Glenmore diperoleh bahwa produk sangat baik digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Rata-rata perolehan dari aspek kemenarikan media, minat dan motivasi, isi materi, dan pemahaman yaitu sebesar 93,15%. Siswa juga sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan *video blogging*. Hasil penelitian dan pengembangan yakni pengembangan *video blogging* dapat diaplikasikan oleh siswa dan guru untuk mempermudah pembelajaran yang bersifat abstrak ke pembelajaran yang kontekstual, sehingga materi yang dipelajari dapat dikaitkan langsung dengan kondisi nyata di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abas, K. D., Nurfaika, N., & Mohamad, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran vlog (*video blogging*) pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Tapa. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.37905/-geojpg.v2i2.23158>
- Abdin, N., & Romalita, R. (2021). Implementasi media pembelajaran video untuk meningkatkan kemampuan belajar pada siswa SMA di Kecamatan Parigi, Kabupaten Muna di masa new normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6578–6591.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ananda, R., & Mardiah, M. (2020). *Pemanfaatan video blog (vlog) sebagai media pembelajaran speaking pada siswa SMA kelas XI di Yayasan Pendidikan Nur Hasanah Medan*.
- Azizah, S. N. (2021). Desain pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) e-learning pada materi sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam UHAMKA*, 12(2), 109–120.
- Dahlia, Y. (2023). Perbandingan kemampuan belajar antara metode tradisional dan metode aktif dalam pembelajaran di SMPN 1 Pekanbaru: Studi penelitian dengan uji beda. *OSF*, 1(1), 1–6.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi literatur: Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 10–15.
- Julianti, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran materi dinamika kependudukan indonesia untuk siswa SMP Kelas VII Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Biomass Chem Eng*, 3(2), 126–141.
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Mualifah, I. (2013). Progresivisme John Dewey dan pendidikan partisipatif perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 101–121.
- Muthmainnah, M., & Annas, A. (2020). Pemanfaatan “vlog” sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan maharah kalam bagi mahasiswa IAIN Kudus. *Arabia*, 12(2), 123–138. <https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.8073>
- Muzhaffar, I. W., & Anistyasari, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran vlog pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK N 1 Surabaya. *Jurnal It-Edu*, 04(52), 104–109.
- Nurdewi, N., Syawaluddin, A., & Hartoto, H. (2022). Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital pada kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Global Journal Basic Education*, 1(3), 350–361.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.

- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Qudsy, R. D., & Puspasari, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 215–226. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p215-226>
- Sugiono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiono, S., & Irwansyah, I. (2019). Vlog sebagai media storytelling digital bagi tokoh publik pemerintahan. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 23(2), 115–134. <https://doi.org/10.31445/jskm.2019.2101>
- Sumarno, S., & Gimin, G. (2019). Analisis konseptual teoretik pendidikan kewirausahaan sebagai solusi dampak era industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1–14. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>
- Teräs, M. (2022). Neil Selwyn: Education and technology: Key issues and debates. *International Review of Education*. <https://doi.org/10.1007/s11159-022-09971-9>
- Wahyu, W., Matnuh, H., & Triani, D. (2014). Hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar PKn pada siswa kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(7), 530–536.
- Watkins, J. (2012). Increasing student talk time through vlogging. *Language Education in Asia*, 3(2), 196–203. <https://doi.org/10.5746/leia/12/v3/i2/a08/watkins>
- Yuliati, Y. (2017). Miskonsepsi siswa pada pembelajaran IPA serta remediasinya. *Jurnal Bio Education*, 2(2), 50–58.