

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS  
VLOG TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN  
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA  
KELAS XI IPS 1 SMAN 1 GADINGREJO TA 2021/2022**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**Dewi Pratiwi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS VLOG TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMAN 1 GADINGREJO TA 2021/2022

Oleh

**Dewi Pratiwi**

Suatu proses pendidikan terarah menuju peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan sikap dan nilai-nilai dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik. Keberhasilan belajar dilihat dari hasil belajar yang dapat diukur dari sikap, nilai dan keaktifan siswa. Proses belajar dengan penerapan media audio visual berbasis *Vlog* kepada peserta didik, berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan metode analisis jalur (*Path Analysis*) dengan desain *Quasi-Experimental Design* dalam bentuk *Control Group Design* yang membuat dua kelompok eksperimen yang tidak dipilih melalui *random*. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh dengan jumlah anggota sampel sebanyak 35 orang siswa. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh parsial antara variabel audio visual berbasis *Vlog* terhadap motivasi belajar dengan ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2.035 > 1.692$  dan nilai signifikansi  $0.002 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ada pengaruh parsial antara variabel audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar dengan ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4.256 > 1.692$  dan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ada pengaruh parsial antara variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2.126 > 1.692$  dan nilai signifikansi sebesar  $0.041 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ada pengaruh simultan antara variabel audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar dengan ditunjukkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $14.610 > 3.28$  dan nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , oleh karena itu maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Kata Kunci :** Audio Visual Berbasis *Vlog*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

**ABSTRACT****THE EFFECT OF VLOG-BASED AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA  
ON HISTORICAL LEARNING OUTCOMES BY WATCHING  
STUDENT'S LEARNING MOTIVATION CLASS XI IPS 1 SMAN 1  
GADINGREJO TA 2021/2022****By****Dewi Pratiwi**

An educational process directed towards increasing mastery of knowledge, abilities, skills, development of attitudes and values in shaping and developing the potential of students. The success of learning is seen from the learning outcomes that can be measured from the attitudes, values and activities of students. The learning process by applying Vlog-based audio-visual media to students has an effect on increasing learning motivation, clarifying and facilitating abstract concepts. This research is an experimental study using the Path Analysis method with a Quasi-Experimental Design in the form of a Control Group Design which makes two experimental groups that are not selected randomly. The sample in this study used a saturated sample with a total sample of 35 students. The results of this study are that there is a partial effect between Vlog-based audio-visual variables on learning motivation with the intended value of  $t_{count} > t_{table}$  or  $2,035 > 1,692$  and a significance value of  $0.002 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. There is a partial effect between Vlog-based audio-visual variables on learning outcomes with the intended value of  $t_{count} > t_{table}$  or  $4.256 > 1.692$  and a significance value of  $0.000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. There is a partial effect between learning motivation variables on learning outcomes with the intended value of  $t_{count} > t_{table}$  or  $2.126 > 1.692$  and a significance value of  $0.041 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. There is a simultaneous effect between Vlog-based audio-visual variables on learning outcomes through learning motivation with the intended value of  $F_{count} > F_{table}$  or  $14.610 > 3.28$  and a significance value of  $0.000 < 0.05$ , therefore it can be stated that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted.

**Keyword :** *Vlog-Based Audio Visual, Motivation to Learn, Learning Outcomes.*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS  
VLOG TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN  
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA  
KELAS XI IPS 1 SMAN 1 GADINGREJO TA 2021/2022**

Oleh

*Dewi Pratiwi*

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS VLOG TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMAN 1 GADINGREJO TA 2021/2022.**

Nama Mahasiswa : **DEWI PRATIWI**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813033012

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



## 1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Drs. Maskun, M.H.**  
NIP. 19591228 198503 1 005

**Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19811225 200812 1 001

## 2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP. 19600826 198603 1 001

**Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19811225 200812 1 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

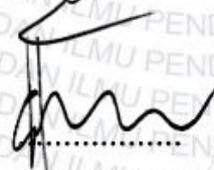
Ketua

: **Drs. Maskun, M.H**



Sekretaris

: **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **1 Maret 2022**

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Dewi Pratiwi  
NPM : 1813033012  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Maret 2022



Dewi Pratiwi  
NPM. 1813033012

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Klaten, pada tanggal 03 Februari 2000, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Purwanto dan Ibu Suyatmi. Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 3 Yogyakarta (2006-2012), melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Gadingrejo (2012-2015), melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Gadingrejo (2015-2018) dan pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada semester V penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Yogyakarta Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu dan pada semester V penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 1 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, selama menjadi mahasiswa penulis aktif pada organisasi FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa) dalam HUMNI bidang penelitian tahun 2020.

## MOTTO

*“Barang siapa bertakwa kepada Allah niscaya dia akan membukakan jalan keluar baginya, dan dia memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka.*

*Dan barang siapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupinya (keperluan)nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah mengadakan ketentuan bagi setiap sesuatu.”*

**(QS. At-Talaq ayat 2-3)**

*“Berjuang untuk sukses tanpa kerja keras seperti mencoba memanen ketika kamu belum menanam.”*

**(David Bly)**

*“Kebahagiaan itu tergantung pada dirimu sendiri.”*

**(Aristoteles)**

*“Tiada keindahan yang lebih baik daripada kecerasan.”*

**(Nabi Muhammad SAW)**

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”*

**(QS. Asy-Syarh ayat 5-6)**

*“Selalu ada proses dari sebuah hasil yang baik, tetapi jika kamu lelah istirahatlah sejenak, bukan diam lalu meninggalkan.”*

**(Penulis)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.  
Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.  
Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini  
sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Kedua orang tuaku Bapak purwanto dan Ibu Suyatmi yang telah  
membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran.

Terima kasih atas setiap tetes keringat, dan yang selalu membimbing dan  
mendoakanku agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi,  
mendoakan keberhasilanku, sungguh semua yang Bapak dan Ibu berikan tak  
mungkin terbalaskan.

Untuk almamater tercinta

**“Universitas Lampung”**

## SANWACANA

*Alhamdulillahirobbil 'aalamin,*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Runtuhnya Kejayaan Kopi Priangan” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd, sebagai Pembahas Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama

penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

8. Bapak Bapak Drs. Maskun, M.H., sebagai Pembimbing 1 Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Suparman Arif, S.Pd.,M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd, Drs. Ali Imron, M.Hum, Drs. Syaiful M, M.Si, Drs. Maskun, M.H, Dr. Risma Margaretha Sinaga M.Hum, Suparman Arif, S.Pd. M.Pd., Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd., Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., Marzius Insani, S.Pd., M.Pd., Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd., Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd, Rinaldo Adi Pratama, S.Pd., M.Pd.,Yusuf Perdana, S.Pd., M.Pd, Aprilia Triaristina, S.Pd., M.Pd, Sumargono, S.Pd., M.Pd. dan para pendidik di Unila pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
11. Bapak Drs. Yulizar, M. M. Selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Gadingrejo, Bapak Jumiran, Selaku Waka Kurikulum SMA Negeri 1 Gadingrejo, Ibu Sudarti S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah ketika yang telah memberikan arahan dan motivasinya pada saat melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staff SMA Negeri 1 Gadingrejo yang telah banyak membantu saya selama melaksanakan penelitian.
12. Teruntuk kakak perempuan tersayang Mega Yunita S.Sos, terima kasih selalu memberi semangat, membantu ketika saya merasa sulit dalam pengerjaan skripsi dan terimakasih dukungannya selama saya menempuh pendidikan di bangku kuliah.
13. Teruntuk Sherly Armelia Eka Madina sekaligus Mbah nya Sherly yang sudah saya anggap keluarga sendiri, terimakasih yang sudah banyak memberikan

banyak bantuan selama saya bimbingan skripsi, terima kasih sudah mau memberikan tempat untuk beristirahat selama saya bimbingan, terimakasih yang sudah memberikan arahan dan semangat.

14. Teruntuk sahabatku Maya Sefiana sahabat dari SMP sampai SMA yang selalu menemani saya selama penelitian dan memberikan dukungan hingga saya berada di titik ini.
15. Teruntuk keluarga kost Appartement 9 terimakasih bapak kost sekaligus ibu kost yang sudah sabar selama menampung saya, dan temen-temen untuk kak Silfia maghda Tiara, Silfia Maghda Tiari, Dwi fitriani yang sudah sering masakin waktu saya kuliah, Lintang agnes, kinan, terimakasih atas kebersamaannya selama 2 tahun, terima kasih telah mendengarkan kebahagiaan dan keluh kesah selama kuliah, terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
16. Teman-teman KKN Fahrizal, Anisa Widya Pangesti, Annisa Hersa, Felia Mutiara Sari, Nanda Anggraini, iis terima kasih atas kebersamaan kita selama 50 hari mengabdikan di Desa Yogyakarta, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu banyak suka duka yang telah kita lalui dan kalian memberikan dukungan semangat selama proses menyelesaikan skripsi ini.
17. Teruntuk Wulan Saputri, terima kasih banyak kebersamaannya selama bimbingan skripsi hingga saat ini selalu nemenin saya waktu bimbingan, pulang berangkat bareng dan selalu memberi semangat selama ini.
18. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2018 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
1. Secara Teoritis .....	4
2. Secara Praktis .....	5
E. Kerangka Pikir .....	5
F. Paradigma Penelitian .....	7
G. Hipotesis .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8

2. Manfaat Media Pembelajaran .....	10
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	11
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	12
5. Pengelompokkan Media .....	12
a. Pengelompokkan Berdasarkan Ciri Fisik .....	12
6. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual .....	13
7. Jenis-Jenis Media Audio Visual .....	14
8. Media <i>Vlog (Bloging)</i> .....	15
a. Sintak Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Vlog</i> .....	16
b. Sintak Dalam Naskah Audio Visual .....	16
9. Motivasi Belajar .....	18
10. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi belajar .....	19
11. Hasil Belajar .....	21
12. Pengertian Pembelajaran Sejarah .....	23
B. Penelitian Terdahulu .....	24

### III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Ruang Lingkup Penelitian .....	27
1. Objek Penelitian .....	27
2. Subjek Penelitian .....	27
3. Tempat Penelitian .....	27
4. Waktu Penelitian .....	27
B. Metode Penelitian .....	28
C. Desain Penelitian .....	28
D. Populasi dan Sampel .....	29
1. Populasi .....	29
2. Sampel .....	30
E. Definisi Operasioanl Variabel .....	30
F. Teknik Pengumpulan Data .....	32
1. Observasi .....	32
2. Dokumentasi .....	32

3. Kuisisioner atau Angket .....	32
4. <i>Interview</i> atau Wawancara .....	33
5. Tes .....	33
G. Uji Prasyarat Instrumen .....	34
1. Uji Validitas Angket .....	34
2. Uji Reliabilitas Angket .....	35
H. Uji Prasyarat Statistik Parametrik .....	36
1. Uji Normalitas .....	36
2. Uji Homogenitas .....	37
I. Uji Asumsi Klasik .....	38
1. Uji Kelinearian Regresi .....	38
2. Uji Multikolinearitas .....	39
3. Uji Autokorelasi .....	40
4. Uji Heteroskedasitas .....	41
J. Teknik Analisis Data .....	42
1. Uji Prasyarat Analisis Jalur .....	43
2. Langkah-langkah Menguji Analisis Jalur .....	43

#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .**

A. Gambaran Umum Sekolah Tempat Penelitian .....	45
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMAN 1 Gadingrejo .....	45
2. Profil Sekolah .....	47
3. Visi dan Misi SMAN 1 Gadingrejo .....	48
a. Visi .....	48
b. Misi .....	48
4. Tujuan Sekolah .....	49
5. Waktu Belajar .....	51
6. Keadaan dan Kondisi Sekolah .....	51
7. Sarana dan Prasarana SMAN 1 Gadingrejo .....	53
B. Gambaran Umum Penelitian .....	54
C. Uji Instrument Penelitian .....	55
1. Uji Validitas .....	55

a. Uji Validitas Angket Media Pembelajaran .....	56
b. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	57
2. Uji Reliabilitas .....	58
D. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	59
1. Data Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Vlog</i> (X) .....	60
2. Data Motivasi Belajar (Y) .....	61
3. Data Hasil Belajar (Z) .....	62
E. Hasil Uji Prasyarat Statististik Parametrik .....	63
1. Hasil Uji Normalitas .....	63
2. Hasil Uji Homogenitas .....	64
F. Hasil Uji Asumsi Klasik .....	65
1. Hasil Linieritas Garis Regresi .....	65
2. Hasil Uji Autokorelasi .....	67
3. Hasil Uji Heterodisitas .....	69
G. Teknik Analisis Data .....	70
1. Persamaan Struktural 1 .....	71
2. Besarnya Pengaruh Langsung Variabel Eksogen Terhadap Endogen Secara Proporsional .....	72
H. Pengujian hipotesis atau Menguji Kebermaknaan Koefisien Jalur .....	73
1. Uji T Untuk Menguji Hipotesis Secara Parsial (Sendiri-Sendiri) .....	73
a. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Vlog</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y) .....	73
b. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Vlog</i> (X) Terhadap Hasil Belajar (Z) .....	74
c. Pengaruh Motivasi Belajar (Y) Terhadap Hasil Belajar (Z) .....	75
2. Uji F Untuk Menguji Hipotesis Secara Simultan (Bersama-Sama) .....	76
I. Kesimpulan Analisis Statistik .....	77
J. Pembahasan .....	78
1. Pengaruh Parsial Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Vlog</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y) Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022 .....	78

2. Pengaruh Parsial Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Vlog* (X) Terhadap Hasil Belajar (Z) Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022 .....80
3. Pengaruh Parsial Motivasi Belajar (Y) Terhadap Hasil Belajar (Z) Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022 ..81
4. Pengaruh Simultan Antara Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Vlog* (X) Terhadap Hasil Belajar (Z) Melalui Motivasi Belajar (Y) Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022 ..82

## **V. PENUTUP**

- A. Kesimpulan .....84
- B. Saran .....85

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kegiatan Penelitian .....	27
3.2. Desain Penelitian .....	29
3.3. Jumlah Anggota Populasi .....	30
3.4. Jumlah Anggota Sampel .....	30
3.5. Indikator Variabel Penelitian .....	31
3.6. Kriteria Penyekoran Kuisisioner .....	36
3.7. Kriteria Reliabilitas .....	36
4.1. Keadaan Siswa SMAN 1 Gadingrejo .....	52
4.2. Keadaan Guru dan Staff .....	53
4.3. Saradan dan Prasarana SMAN 1 Gadingrejo .....	53
4.4. Uji Validitas Angket Media Pembelajaran .....	56
4.5. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	57
4.6. Hasil Uji Reliabilitas Angket Media Pembelajaran Berbasis <i>Vlog</i> dan Motivasi Belajar .....	59
4.7. Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Berbasis <i>Vlog</i> (X) .....	61
4.8. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar .....	62
4.9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar .....	63
4.10. Hasil Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i> dan <i>Shapiro Wilk</i> .....	64
4.11. Hasil Uji Homogenitas .....	65
4.12. Media Pembelajaran (X) Terhadap Hasil Belajar (Z) .....	62
4.13. Motivasi Belajar (Y) Terhadap Hasil Belajar (Z) .....	63
4.14. Hasil Uji <i>Durbin Watson</i> .....	67
4.15. Hasil Uji Run-Test .....	68
4.16. Hasil Uji Heterodisitas .....	69

4.17. Hasil Uji Pengaruh Variabel X Terhadap Y .....	73
4.18. Hasil Uji Pengaruh Variabel X Terhadap Z .....	74
4.19. Hasil Uji Pengaruh Variabel Y Terhadap Z .....	75
4.20. ANOVA .....	76
4.21. Model Summary .....	76

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1.1. Paradigma Penelitian .....	7
2.1. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran .....	11
3.1. Model Jalur Struktural 1 .....	43
3.2 Model Jalur Struktural 2 .....	44
4.1. Model Diagram Jalur Berdasarkan Paradigma Penelitian .....	70
4.2. Model Diagram Structural 1 .....	70
4.3. Model Diagram Structural 2 .....	71
4.4. Model Diagram Structural 1 .....	72
4.5. Model Diagram Structural 2 .....	73

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Hakikatnya pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Adanya pendidikan maka akan tercipta manusia yang berkualitas, berintelektual, dan terhindar dari kebodohan. Kehidupan manusia di tengah pandemi Covid-19 banyak mengalami keterpurukan dan pembodohan yang tersistematis. Salah satunya terlihat dalam bidang pendidikan turut terkena dampak yang cukup fatal yang dirasakan oleh peserta didik dimulai dari jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi yang terkendala dalam proses pembelajaran. Menyikapi hal tersebut, peranan guru dituntut untuk lebih kreatif dan interaktif serta mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai alat penunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam kelangsungan hidup individu dalam belajar, pendidikan juga merupakan investasi yang paling utama bagi bangsa, apalagi bangsa yang sedang berkembang. Karena pembangunan hanya dipersiapkan melalui pendidikan (Sri Minarti, 2011:247).

Tujuan pendidikan secara umum adalah membentuk manusia semakin dewasa dan baik dalam jasmani maupun rohani, tujuan pendidikan di Indonesia adalah membentuk manusia yang memiliki sebuah cita-cita atau keinginan yang sesuai dengan yang termaksud dalam Pancasila yaitu bertujuan untuk meningkatkan ketakwaannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan pendidikan diarahkan pada

pencapaian tujuan-tujuan tertentu, yaitu tujuan pendidikan. Tujuan ini dapat menyangkut kepentingan peserta didik sendiri, kepentingan masyarakat dan tuntutan lapangan pekerjaan atau ketiga-tiganya peserta didik, masyarakat dan pekerjaan sekaligus. Suatu proses pendidikan terarah menuju peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan sikap dan nilai-nilai dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik. Pengembangan diri ini dibutuhkan, untuk menghadapi tugas-tugas dalam kehidupannya sebagai pribadi, sebagai siswa, karyawan, profesional maupun sebagai warga masyarakat (Sukmadinata, 2007:4).

Keberhasilan belajar dilihat dari hasil belajar yang dapat diukur dari sikap, nilai dan keaktifan siswa. Nilai dapat diukur dari Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) maupun pada saat Ulangan Harian (UH). Sikap dapat diukur saat di dalam maupun luar kelas. Saat di dalam kelas dapat dilihat dari semangat siswa pada saat proses pembelajaran, sedangkan saat diluar kelas dapat dilihat dari cara siswa saat bertemu dengan orang lain. Namun pada realitanya, masih banyak hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan harapan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor rendahnya hasil belajar siswa, salah satunya motivasi, minat dan fasilitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dipandang salah satu indikator pendidikan bagi mutu pendidikan dan perlu disadari bahwa hasil belajar adalah bagian dari hasil pendidikan (Soedjadi, 1991:65).

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan dengan pihak yang terkait, Proses belajar dengan penerapan media audio visual berbasis *Vlog* kepada peserta didik, berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak. Para peserta didik akan dibiasakan untuk mendengar serta melihat materi yang dipaparkan melalui bentuk media yang interaktif agar peserta didik mampu menganalisis materi tersebut dengan baik. Berbeda dengan model pembelajaran berbasis ceramah yang dipaksa untuk menghafalkan materi diluar kepala. Keadaan semacam ini jelas akan menghasilkan sikap verbalistik, yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif. Kegiatan pembelajaran menjadi cepat menjemukan, maka media sangat

berguna dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan serta sangat membantu proses pembelajaran (Miftah, 2010:98).

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Motivasi dalam proses pembelajaran adalah pengaruh yang besar untuk menentukan seberapa jauh peserta didik bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar tersebut tergantung pada bagaimana cara guru memberikan materi kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung. Peranan guru saat ini tidak hanya sebatas pandai berbicara menyampaikan materi didepan peserta didik. Bentuk peranan guru sekarang dituntut mampu mengembangkan penerapan media yang interaktif dan kreatif yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Mengembangkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar (Sanjaya, 2009:29).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Vlog* Terhadap Hasil Belajar Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah penelitiannya dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022?

4. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan, antara lain:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
4. Mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, antara lain:

#### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini berguna secara teoritis untuk menambah wawasan ilmu pada bidang pendidikan sejarah, sekaligus sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji secara mendalam permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar sejarah dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Secara praktis, penelitian ini berguna agar siswa dapat memahami pelajaran dengan baik dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan memperhatikan motivasi belajar siswa dalam memahami materi sejarah dengan menggunakan pendekatan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog*.

### b. Bagi guru

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan guru terkait dengan penerapan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* dalam memperbaiki kualitas pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan memperhatikan motivasi belajar siswa secara optimal dan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berguna untuk memperoleh contoh penerapan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* agar lebih memudahkan dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan.

### d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, pada penelitian ini dapat menjadi pendukung sumber penelitian yang memperoleh bahan bacaan tambahan di perputakaan terkait dengan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar sejarah dengan memperhatikan motivasi belajar siswa.

## E. Kerangka Pikir

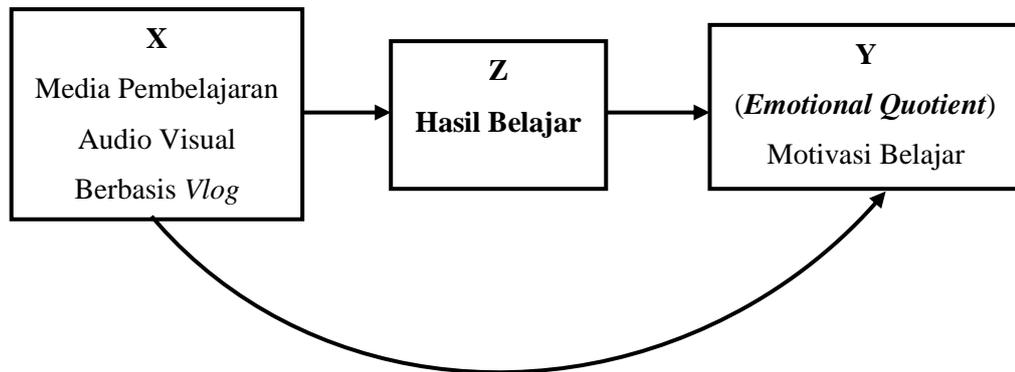
Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting (Sugiyono, 2018:60). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerangka pikir adalah penjelasan mengenai definisi dari teori-teori yang

berhubungan dengan berbagai faktor permasalahan yang akan dikaji atau diteliti.

Pembelajaran sejarah dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan secara individu maupun kelompok di kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Gadingrejo selama ini masih belum mampu mengoptimalkan perhatian siswa. Pembelajaran sejarah tersebut terlalu membosankan, tidak menarik, dan membuat siswa mengantuk, sehingga tidak termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran karena selama proses pembelajaran siswa lebih banyak pasif sehingga dapat mempengaruhi siswa dalam memahami dan menangkap materi atau informasi.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu untuk menunjang keberlangsungannya proses kegiatan belajar mengajar disuatu pendidikan. Pentingnya dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan motivasi siswa belajar sejarah. Pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan penerapan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog*, diharapkan mampu membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa mempunyai dorongan dan keinginan untuk semangat termotivasi dalam proses pembelajaran dan memperbaiki nilai yang ada. Melihat permasalahan tersebut, peneliti ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* untuk mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar sejarah dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Gadingrejo. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan metode *Path Analysis* (Analisis Jalur) dengan desain *Quasi eksperimental Design* dalam bentuk *Non-Equivalent Control Group* maka menjadi dua kelompok subjek yang akan diberikan perlakuan, kelompok pertama berperan sebagai kelas kontrol berupa pembelajaran secara konvensional sedangkan kelompok kedua berperan sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog*.

## F. Paradigma Penelitian



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

## G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2018:64), maka hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap motivasi belajar (*emotional quotient*) siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Ada pengaruh motivasi belajar (*emotional quotient*) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
4. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap motivasi belajar (*emotional quotient*) secara simultan terhadap siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
5. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* dan motivasi belajar (*emotional quotient*) secara simultan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Dalam penelitian ini, tinjauan pustaka yang digunakan adalah teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian seperti teori atau konsep. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sebuah peralatan pendukung yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sebuah sumber yang telah terencana, sehingga lingkungan belajar kondusif dan siswa mampu melaksanakan proses belajar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran seseorang, perasaan dan perhatian serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk melibatkan dalam proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan menarik (Angkowo dan Kosasih, 2007:10).

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. Istilah media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (heinich et.al., 2002; Ibrahim 1997; Ibrahim et.al., 2002).

Menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan

maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Kata semua memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus dengan tujuan tertentu, akan tetapi juga keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk diperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu.

Media pembelajaran merupakan suatu tempat yang ditujukan kepada siswa agar dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan dengan lebih baik (Kustandi dan Bambang, 2013:7). Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru disekolah, sedangkan target tersebut adalah tercapainya proses belajar mengajar yang baik. Media pembelajaran juga diartikan sebagai bahan atau alat yang dapat menciptakan kondisi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih nyaman serta memungkinkan para siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan juga sikap dengan lebih baik dan mudah (Anitah, 2009:5-6).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antaral lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tepat belajar yang terpencil dan sebagainya (Waryanto, 2007:1).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sebagai alat bantu untuk menunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru disekolah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi, maka dari itu media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi yang diberikan dengan lebih maksimal dan praktis.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat dalam proses pembelajaran adalah memperlancar hubungan antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih maksimal dan praktis. Ada beberapa persepsi manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisien dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Depdiknas, 2003).

Selain beberapa manfaat media seperti yang diuraikan diatas, maka dari itu terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah:

- a. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi kongkret.
- b. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- d. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam pada diri siswa.

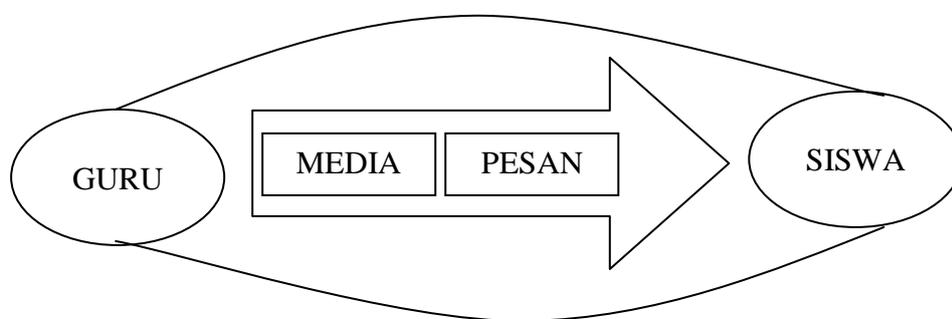
Berdasarkan pernyataan beberapa manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat secara praktis dari media pembelajaran antara lain:

- a. Merangkap semua konsep yang bersifat abstrak secara kongkret. Misalnya gambar, skema, grafik, model, video, dan sebagainya.
- b. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga pada saat berjalannya pelajaran tidak membosankan dan monoton.

- c. Memanfaatkan seluruh indera siswa, apabila terdapat masalah di salah satu indera sehingga dapat mengatasi keterbatasan.
- d. Meningkatkan ingatan siswa setelah mendapatkan informasi pelajaran yang telah disajikan menggunakan media pembelajaran.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode (informasi dari sumber guru) adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Sudrajat (dalam Putri, 2011:20) mengemukakan fungsi media diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis.
- f. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- g. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

- a. Teknologi cetak adalah cara untuk membuat atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan bahan-bahan materi visual statis.
- b. Teknologi audio visual adalah cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- c. Teknologi berbasis komputer merupakan cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan suatu perangkat sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*.
- d. Teknologi gabungan adalah cara membuat atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Purwono, dkk. 2014:129-130).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran adalah cara untuk membuat dan menyampaikan suatu materi dengan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

#### 5. Pengelompokan Media

Menurut Setyosari dan Sihkabudden (dalam Rozaqmuala, 2012) ada beberapa pengelompokan media yaitu ciri fisik, unsur pokoknya, pengalaman belajar, penggunaan, cara penggunaan, dan hierarki manfaat media.

##### a. Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan ciri fisik dan bentuknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran 2 dimensi (2D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja dan hanya dilihat dimensi panjang dan lebar saja. Contoh dalam media pembelajaran sejarah: grafik jumlah penduduk, foto dokumentasi pembacaan teks proklamasi, gambar tokoh.

- 2) Media pembelajaran 3 dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi, dan tebal. Contoh dalam media pembelajaran sejarah: model candi, *prototype*, gunung dan alam sekitar.

## 6. Media pembelajaran berbasis audio visual

Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio (Wingkel, 2009:321). Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Wina Sanjaya, 2010:172).

Media audio visual adalah media yang menggabungkan dua indera dalam penggunaannya yaitu indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media audio visual merangsang siswa untuk belajar dengan mengoptimalkan kemampuan berfikir siswa. Media audio visual mampu memudahkan guru memvisualkan sebuah materi ditambah dengan audio yang dapat mengubah lingkungan belajar siswa, memelihara eksplorasi dan mendorong siswa untuk mampu mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pemikirannya (Azhar Arsyad, 2014:32).

Media video pembelajaran adalah sebuah media yang mencakup konsep, prinsip, prosedur dan teori dengan mengkombinasikan kedalam video dan suara untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi. Media video yang diterapkan menggunakan kombinasi gambar, animasi, video dan rekaman suara (Riyana, 2007:2).

Pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang didalamnya mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, film, *slide* suara dan lain sebagainya (Mufiqon, 2012:187).

Berdasarkan pengertian media audio visual dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan sebuah media pembelajaran yang berguna untuk mempermudah dalam penyampaian materi secara efektif dan efisien. Media audio visual sangat diperlukan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu atau media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam penyampaian sebuah materi atau informasi.

Media tersebut meliputi: gambar, animasi, video, rekaman suara, film dan lain sebagainya. Media merupakan sebuah alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- c. Kemampuan untuk meningkatkan *transfer* (pengalihan) belajar.
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan atau pengetahuan.
- e. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).
- f. Media audio visual dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

## **7. Jenis-Jenis Media Audio Visual**

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Purnomo, dkk., 2014:131) media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Audio visual diam

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).

- b. Audio visual gerak

Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Adapun kelebihan media audio visual, menurut Atoel (dalam Purnomo, dkk., 2014:131). Media audio visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalitis* (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film, bingkai film atau model.
- c. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

## 8. Media *Vlog* (*Video Blogging*)

*Vlog* atau *Video Blogging* yang kemudian disebut juga *V-blogging* merupakan salah satu fasilitas media berbasis internet yang menggunakan video sebagai medium penyampaian pesan atas teks dan audio sebagai sumber utama. *Vlog* mulai dikenal oleh masyarakat luas sejak tahun 2015 namun sebetulnya aktivitas *Vlog* sudah ada sejak mulai dikenalnya *blog* pada tahun 2005. Dalam proses pembuatannya *Vlog* dapat memanfaatkan handphone berkamera, *handycam*, kamera yang dilengkapi mikrophone dan mengambil momentum kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan informasi yang akan disampaikan dengan durasi tertentu. Aktivitas *Vlog* sama dengan aktivitas *blog* yakni berupa catatan pribadi yang diinformasikan kepada publik. Berdasarkan fungsinya berupa penyampaian catatan harian pribadi, maka *Vlog* dapat pula dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan sebagai media pembelajaran *Vlog* dibuat sesuai dengan kebutuhan tema dalam pembelajaran itu sendiri. Kreatifitas pendidik maupun peserta didik baik dalam penyampaian materi maupun prestasi dengan menggunakan *Vlog* membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi peserta didik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional dengan ceramah (Roni Yhudi, dkk., 2017:315).

Dari paparan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Vlog* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual yang efektif untuk dikembangkan kepada peserta didik khususnya untuk siswa sekolah menengah atas (SMA), karena media tersebut tidak hanya memuat materi

akan tetapi di kombinasikan dengan suara serta gambar yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik termotivasi.

**a. Sintak Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Audio visual Berbasis Vlog**

- 1) Menentukan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mulai membuat sketsa.
- 2) Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program, audio bisa dalam bentuk diam, *sound*, *effect* khusus, suasana latar belakang, musik, dan narasi, kombinasi suara akan dapat memperkaya paket program itu.
- 3) Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran tercakup dalam *storyboard*.
- 4) *Review storyboard* sambil mengecek hal hal berikut:
  - a) Semua audio dan grafik cocok dalam teks.
  - b) Pengantar dan pendahuluan menampilkan penarik perhatian.
  - c) Informasi penting telah dicakup.
  - d) Urutan interaktif telah digabungkan.
  - e) Strategi dan taktik belajar telah digabungkan.
  - f) Narasi singkat padat.
  - g) Kumpul dan paparkan semua *storyboard* sehingga dapat terlihat.
  - h) Kumpulkan anggota tim produksi untuk *mereview* dan mengetik *storyboard*.
  - i) Catat saran komentar kritik dan saran-saran.
  - j) Revisi untuk persiapan akhir sebelum memulai produksi.

**b. Sintak Dalam Naskah Audio Visual**

- 1) Unsur visual pertama yang ada dalam suatu naskah video adalah sebagai berikut:
  - a) Pemain/orang
 

Pemain adalah orang yang tampil secara langsung maupun secara tidak langsung (tidak tampak dalam gambar ) seperti narator, baik memerankan sebagai dirinya ataupun sebagai orang lain.

b) *Setting*

*Setting* Merupakan tempat dimana kejadian/adegan berlangsung. *setting* ini dapat digambarkan pada bagian awal program berupa *establishing shot*, *properties action* tertentu dari pemain, dan *sound effect*, bagian akhir program dengan maksud untuk memancing rasa ingin tahu penonton dan memberikan kejutan.

c) *Properties*

*Properties* Merupakan segala benda/perlengkapan yang dapat di pindahkan untuk melengkapi, memperindah, dan memberikan ciri pada set dimana set tersebut berada.

d) *Ligthing* atau pencahayaan

Sama dengan halnya mata manusia kamera video juga membutuhkan cahaya agar dapat 'melihat dan berfungsi sebagai mana mestinya.

## e) Gerak

gerak yang tampak dalam layar produksi berjumlah sempurna kalau tidak dilengkapi gerak, dalam video gerak ini mencakup:

- Gerak primer yaitu gerak segala macam benda, obyek atau subyek yang berada di depan kamera.
- Gerak sekunder yaitu gerak yang terlihat di layar yang diakibatkan oleh gerak kameranya itu.
- Gerak tertier yaitu gerak yang ditimbulkan oleh pergatian *shot* biasanya ada hasil dari *editing*.
- Gerak yaitu gerak yang timbul dalam hati/jiwa penonton sebagai akibat dari program yang akan kita sajikan (Daryanto, 2016 :113-114).

## 2) Unsur audio suara

- a) Suara pemain, berupa dialog maupun monolog/komentar/narasi.
- b) *Sound effect* yaitu segala macam bunyi selain musik dan suara manusia yang mendukung suasana. Penggunaan *sound effect* dapat

memberikan suasana yang realistis pada gambar bahkan menimbulkan suasana dramatis.

c) musik yang terdiri dari beberapa jenis yaitu:

- pembuka untuk memperkenalkan atau membuka suatu program.
- Penutup untuk megakhiri program.
- *Bridge* atau *transitional* : menjembatani satu *scene* dengan *scene* berikutnya.
- *Background* untuk memberi latar belakang suasana.
- *Smash* untuk memberikan penekanan tertentu, untuk menimbulkan efek dramatis (Daryanto, 2016:113-114).

## 9. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keadaan seseorang individu dimana ada serangkaian dorongan atau daya penggerak dari diri sendiri maupun dari luar dalam kegiatan belajar untuk dapat menimbulkan perubahan energi guna mencapai tujuan yang di inginkan. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Kompri, 2016:229).

Motivasi adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Maka dari itu motivasi adalah sebuah dorongan untuk menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motif yang dimilikinya. Proses pembelajaran motivasi adalah salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Dengan demikian siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang optimal, tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga siswa belum bisa berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya yang dimilikinya dalam proses belajar (Wina Sanjaya, 2010:249-250).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat belajar, sehingga siswa yang termotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar (Winkel, 1991:150).

Hakikat motivasi belajar yaitu stimulus eksternal dan internal pada siswa yang sedang belajar untuk memunculkan peralihan tingkah laku dengan berbagai unsur dan indikator yang mendukung. Pengklarifikasian indikator hasil belajar yaitu:

- a. Adanya keinginan dan hasrat belajar.
- b. Adanya kebutuhan dan dorongan belajar.
- c. Adanya cita-cita dan harapan masa depan.
- d. Adanya penghargaan.
- e. Menariknya kegiatan belajar.
- f. Adanya kekondusifan lingkungan belajar, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan nyaman (Uno, 2007:23).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan serangkaian dorongan atau daya penggerak yang muncul pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dalam mengeluarkan segala kemampuannya, sehingga menimbulkan perubahan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah dikehendaki.

## **10. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa, yaitu cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

- b. Kemampuan siswa, yaitu keinginan seseorang anak perlu disamakan dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
- c. Kondisi siswa, yaitu kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani.

Kondisi lingkungan siswa, yaitu lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan masyarakat (Kompri, 2016:232).

Seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

- a. Faktor individual, seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- b. Faktor sosial, seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial (Slameto, 1991:57).

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu:

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa yang diiringi oleh perkembangan dan pertumbuhan kepribadian individu yang akan menimbulkan motivasi yang besar untuk meraih cita-cita atau aspirasi yang diinginkan.
- b. Kemampuan siswa dan kecakapan setiap individu akan memperkuat adanya motivasi.
- c. Kondisi siswa dan lingkungan yang stabil dan sehat maka motivasi siswa akan bertambah dan berprestasinya akan meningkat. Begitu juga dengan lingkungan siswa (keluarga dan masyarakat) mendukung, maka motivasi pasti ada dan tidak akan hilang.
- d. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dimana seseorang individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, tempat dimana individu akan memperoleh pengalaman.
- e. Upaya guru membelajarkan siswa yang dituntut untuk profesional dan memiliki keterampilan dalam suatu kegiatan (Muliani, 2015).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah cita-cita atau aspirasi siswa terhadap motivasi belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan, kondisi siswa dan lingkungan dikarenakan dapat mempengaruhi perilaku siswa baik dikeluarga maupun dimasyarakat, upaya guru dalam mengajar siswa disekolah sehingga siswa dapat memiliki keterampilan dan mendukung memotivasi belajar.

## **11. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar (Darwyan, 2009:43).

Menurut Slameto (2010:3-4) menyimpulkan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu atau fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Terdapat tiga ranah dalam tujuan pembelajaran menurut Benyamin S. Bloom, dkk (dalam Wiwi Mulyani, 2013:35-37), yaitu:

- a. Ranah Kognitif, aspek-aspek ranah kognitif ada enam yaitu:
  - 1) Pengetahuan, berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan ingatan, yaitu segala sesuatu yang terekam di otak.
  - 2) Pemahaman, berkaitan dengan intisari segala sesuatu, yaitu suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat

menggunakan bahan atau ide yang sedang dikomunikasikan tersebut tanpa harus menghubungkan dengan bahan atau ide yang lain.

- 3) Penerapan, berkaitan dengan abstraksi dalam situasi tertentu yang baru dan konkrit.
- 4) Analisis dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan (penguraian) suatu komunikasi (peristiwa atau pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya sehingga lebih jelas atau gambaran hubungan antara ide-ide menjadi lebih eksplisit.
- 5) Sintesis, berkaitan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk suatu keseluruhan (kesatuan) yang sebelumnya tidak nampak jelas.
- 6) Evaluasi, berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau kualitatif tentang nilai materi atau model untuk suatu maksud dengan memenuhi tolak ukur tertentu.

b. Ranah Afektif terdiri dari aspek:

- 1) Penerimaan meliputi kesediaan untuk memberi perhatian pada fenomena atau stimulus tertentu.
- 2) Penanggapan berkaitan dengan memberi respon sebagai peran serta aktif.
- 3) Penilaian berkaitan dengan pemilihan, penghargaan, dan penganggungan terhadap benda, fenomena atau tingkah laku.
- 4) Organisasi berkaitan dengan kemampuan mempersatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan pertentangan antara nilai-nilai tersebut mulai dari membina sistem nilai yang konsisten secara internal.
- 5) Pemeranan merupakan puncak proses internalisasi nilai dalam diri seseorang.

c. Ranah psikomotorik terdiri dari aspek:

- 1) Persepsi adalah menyadari stimulus, menyeleksi stimulus terarah sampai menterjemahkannya dalam pengamatan stimulus terarah kepada kegiatan yang ditampilkan.

- 2) Kesiapan berkaitan dengan kesiapan melakukan suatu kegiatan tertentu, termasuk kesiapan mental, fisik dan emosional.
- 3) Respon terpinpin meliputi kemampuan menirukan gerakan, gerakan coba-coba, dan performansi yang memadai menjadi tolak ukur.
- 4) Mekanisme merupakan kebiasaan yang berasal dari respon yang dipelajari, gerakan dilakukan dengan mantap, penuh keyakinan dan kemahiran.
- 5) Respon kompleks berkaitan dengan gerak motorik yang memerlukan pola gerakan yang kompleks.
- 6) Penyesuaian berkaitan dengan pola gerakan yang telah berkembang dengan baik, sehingga seseorang dapat mengubah pola gerakannya agar sesuai dengan situasi yang dihadapinya.
- 7) Menciptakan adalah keterampilan tingkat tinggi dimana pada tingkatan ini seseorang memiliki kemampuan untuk menghasilkan pola-pola gerakan baru agar sesuai dengan situasi yang dihadapinya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang telah dicapai oleh siswa dari yang mereka pelajari dan dapat pengaruh oleh kemampuan seorang guru dalam merancang pembelajaran. Dalam hasil belajar tersebut meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

## **12. Pengertian Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah adalah bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja, 1989:30).

Pembelajaran sejarah ini mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Materi dalam pembelajaran

sejarah mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan dalam masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang, juga dalam sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi di masa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka (Kasmadi, 1996:13).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah yaitu sebuah aktivitas belajar mengajar yang didalamnya mempelajari tentang kejadian-kejadian masa lampau yang dipertahankan hingga masa kini, sehingga dapat diperluas hingga pada masa mendatang.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dimaksudkan sebagai penelitian terdahulu yang memiliki keserupaan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga menambah, mengembangkan maupun memperbaiki yang telah ada. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini menjadi sebuah penelitian yang baik. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

### **1. Penelitian oleh Yuniar Rachmawati (2015)**

Yuniar Rachmawati (2015) melakukan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Blog* Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pelengkap Busana Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. Adapun simpulan dari penelitian tersebut adalah (1) ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Blog* terhadap hasil belajar mata kuliah pelengkap busana dilihat dari hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 13,90$  untuk nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 18$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,10$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka media pembelajaran *Blog* yang digunakan pada mata kuliah pelengkap busana terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Unnes. (2) Besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis *Blog* terhadap hasil belajar pada mahasiswa Program Studi

Pendidikan Tata Busana Unnes ditujukan dari uji gain adalah sebesar 0,43 termasuk dalam kategori sedang.

## **2. Penelitian Oleh Rahmawati, Iskandar Syah dan Suparman Arif (2015)**

Rahmawati, Iskandar Syah dan Suparman Arif (2015) melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media *Blog* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Adapun simpulan dari penelitian tersebut adalah (1) *Blog* sebagai salah satu layanan aplikasi dari internet dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan pebelajar sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak terbatas. Penggunaan *Blog* sebagai media belajar sedikitnya akan mengubah cara belajar dan teknik pembelajaran agar tidak monoton sehingga dapat memotivasi pebelajar dalam mempelajari sesuatu. (2) berdasarkan hasil penelitian membagi kusioner ke siswa dalam pembelajaran dikelas, dapat dilihat hasil data yang diperoleh dari nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $9,05 > t_{tabel}$  sebesar 1,684 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan kata lain, ada pengaruh yang signifikan media *Blog* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2014/2015. (3) Berdasarkan uji hipotesis kedua taraf signifikan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media adalah sebesar 0,54 yang termasuk kedalam kategori cukup. Dengan kata lain, media *Blog* mempunyai pengaruh taraf kepercayaan cukup terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2014/2015.

## **3. Penelitian Oleh Nur Alam (2020)**

Nur Alam (2020) melakukan penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Webblog* Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 5 Enrekang. Adapun simpulan pada penelitian ini adalah (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Webblog* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam hal ini mata pelajaran Geografi materi atmosfer kelas X IPS 3 di SMA Negeri 5 Enkereng. (2) Dalam proses pembelajaran menggunakan media *Webblog*

semua materi pembelajaran sudah di muat kedalam *Webblog* sehingga memudahkan peserta didik dalam proses belajar. (3) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Webblog* pada mata pelajaran Geografi materi atmosfer kelas X IPS 3 bisa dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. (4) Terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *Webblog* yang dibuktikan melalui uji hipotesis dimana nilai signifikan menunjukkan  $0,000 < 0,05$  yang artinya ditolak dan diterima yaitu “ada perbedaan antara nilai rata-rata *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *Webblog* dan nilai rata-rata *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Webblog* mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Enkereng Kabupaten Enkereng.



## B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan metode kerja yang dilakukan dalam penelitian termasuk alat-alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data dilapangan pada saat melakukan penelitian, menguji kebenaran, menemukan dan mengembangkan suatu pengetahuan sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan metode analisis jalur (*Path Analysis*) dengan desain *Quasi-Experimental Design* dalam bentuk *Control Group Design* yang membuat dua kelompok eksperimen yang tidak dipilih melalui *random*. *Quasi-eksperimental* merupakan jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruhnya.

Berdasarkan jenis data yang dianalisis, penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif, dimana kuantitatif yaitu menekankan pada pengujian teori-teori melalui variabel penelitian dengan angka dan diperlukan analisis data dengan menggunakan statistik karena hasil disajikan dalam bentuk angka. Penelitian kuantitatif lebih banyak menggunakan statistik ketika menguji hipotesis (Sudjana dan Ibrahim, 2004:8). Sedangkan data Kualitatif merupakan suatu penelitian yang datanya berupa kata, kalimat, skema maupun gambar (Sugiyono, 2005). Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar dengan memperhatikan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

## C. Desain Penelitian

Jenis desain pada desain penelitian menggunakan *Control Group Design*, maka penelitian ini akan terbagi menjadi dua kelompok subjek yang beri perlakuan, kelompok subjek pertama berperan sebagai kelas kontrol sedangkan kelompok subjek kedua akan berperan sebagai kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan diawali memberikan sebuah tes awal (*pretest*) terhadap dua kelompok eksperimen, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap dua kelompok subjek penelitian. Penelitian kemudian

diakhiri dengan memberikan sebuah tes akhir (*posttest*) dua kelompok subjek. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.2. Desain Penelitian.**

<b>Kelas</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Treatment</b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

X = Perlakuan (menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog*)

O<sub>1</sub> = Nilai Pra-perlakuan (kelas eksperimen)

O<sub>2</sub> = Nilai Pasca-perlakuan (kelas eksperimen)

O<sub>3</sub> = Nilai Pra-perlakuan (kelas kontrol)

O<sub>4</sub> = Nilai Pasca-perlakuan (kelas kontrol)

Kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran secara konvensional. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal terhadap dua kelompok subjek penelitian dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

## **D. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah satu kesatuan individu atau objek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti (Supardi, 1993:101). Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XI IPS SMAN 1 Gadingrejo pada Tahun Ajaran 2021/2022.

**Tabel 3.3. Jumlah Anggota Populasi**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	35
2.	XI IPS 2	34
3.	XI IPS 3	35
<b>Total Siswa</b>		<b>104</b>

(Sumber: Data Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo)

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:118) menyatakan bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Mengacu pada pendapat tersebut karena populasi dalam penelitian ini hanya satu kelas yakni kelas XI IPS 1, maka peneliti menggunakan sample jenuh dengan jumlah anggota sampel sebanyak 35 orang siswa. Menurut Sugiyono (2017: 85) Sample jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, karena populasi relatif kecil dengan kata lain sampel jenuh disebut juga dengan istilah sensus.

**Tabel 3.4. Jumlah Anggota Sampel.**

No.	Kelas	Jumlah Siswa	
		Laki-laki	Perempuan
1.	XI IPS 1	14	21
<b>Total Siswa</b>		<b>35</b>	

(Sumber: Data Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo)

## E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berarti mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat dengan dimensi tingkat laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal

tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan dapat diukur. Berdasarkan definisi yang dikemukakan diatas maka untuk lebih jelasnya berikut ini disajikan tabel yang menggambarkan definisi operasional variabel tentang variabel-variabel, indikator-indikator yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.5. Indikator Variabel Penelitian.**

Variabel	Indikator	Pernyataan	
		Positif	Negatif
<b>(X)</b> <b>Media Vlog</b>	Kecepatan dalam membuka media atau <i>loading</i> .	1, 2	3
	Kemudahan dalam mengoperasikan media.	4, 5	6, 7
	Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya.	8, 9	10
	Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi.	11, 12	13, 14
	Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.	15, 16	17
	Alur dalam animasi atau video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan terkait dengan perkembangan bangsa Eropa di Indonesia.	18, 19	20
<b>Total</b>		<b>20</b>	
<b>(Y)</b> <b>Motivasi Belajar</b> <i>(emotional quotient)</i>	Tekun dalam menghadapi tugas	1,2,4	3,5
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6,8,10	7,9
	Menunjukkan minat	11,13,15	12, 14
	Senang bekerja mandiri	16,17, 18, 19	20
	Cepat bosan pada tugas-tugas Rutin	21,23, 24	22,25
	Dapat mempertahankan pendapatnya	26, 27, 29	28,30
	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu	31,34, 35	32, 33
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	36, 37 38, 39	40
<b>Total</b>		<b>40</b>	
<b>(Z)</b> <b>Hasil Belajar</b>	Nilai ulangan harian semester ganjil mata pelajaran IPS Terpadu kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo TA 2021/2022	<i>Interval Rating Scale</i>	

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar (Arikunto, 2013:265). Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh, menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai sikap dengan melihat atau mengamati secara langsung siswa kelas XI IPS 1 terkait hasil belajar mata pelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS Terpadu dan beberapa faktor yang di duga mempengaruhinya di SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda, dan sebagainya, dibanding dengan metode lain maka metode ini agak tidak terlalu sulit, dalam arti apabila kekeliruan sumber datanya masih tetap dan belum berubah (Arikunto, 2013:274). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo TA 2021/2022 serta hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

### **3. Kuisioner atau Angket**

Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142). Pada penelitian ini bentuk angket atau kuisioner yang digunakan adalah kuisioner berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup dimana jawabannya telah tersedia dan responden menjawab setiap pertanyaan dengan cara memilih alternatif jawaban yang

telah disediakan. Kuisisioner dengan model skala likert ini akan memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan dalam bentuk kuisisioner tersebut. Penelitian ini, angket yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai media audio visual berbasis *Vlog* dan motivasi belajar (*emotional quotient*) siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

#### **4. Interview atau Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu obyek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2017:372). Wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam, dimana peneliti menyiapkan kerangka dan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dengan demikian untuk mendapatkan gambaran-gambaran permasalahan yang lebih lengkap maka peneliti perlu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mewakili untuk beberapa tingkatan di dalam obyek.

#### **5. Tes**

Menurut Kasmadi dan Nia (2014:69), menyatakan bahwa tes merupakan rangkaian pernyataan yang memerlukan jawaban *testee* sebagai alat ukur dalam proses *assesmen* maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat dan kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok, dalam proses pembelajaran tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pada penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes obyektif yaitu tes yang dilakukan dengan menggunakan ukuran yang sudah ditentukan contohnya berbentuk pilihan ganda, sehingga untuk

mengetahui hasil belajar sejarah pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

## G. Uji Prasyarat Instrumen

Alat ukur atau instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian sedangkan pengumpulan data yang baik akan dapat dipergunakan untuk pengumpulan data yang obyektif dan mampu menguji hipotesis penelitian. Pada uji prasyarat instrumen ada dua syarat untuk dapat dikatakan sebagai alat pengumpulan data yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

### 1. Uji Validitas Angket

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuisiner. Suatu kuisiner dilakukan valid apabila pernyataan pada kuisiner mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuisiner tersebut (Sugiyono, 2013:52). Pada penelitian ini menggunakan rumus validitas yang mengacu pada model *product moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{(n (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y))}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2] [n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y
- N = Jumlah Peserta tes
- $\sum XY$  = Jumlah perkalian item dan total
- $\sum X$  = Jumlah skor butir pernyataan
- $\sum Y$  = Jumlah skor total
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor butir pernyataan
- $\sum Y^2$  = Jumlah Kuadrat skor total

Dengan kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut di nyatakan valid dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut adalah tidak valid (Rusman, 2016:65).

## 2. Uji Reliabilitas Angket

Suatu tes dapat dikatakan reliabel (taraf kepercayaan) yang tinggi jika tes tersebut dapat menghasilkan hasil yang tetap. Jadi reliabilitas tes adalah ketetapan hasil tes atau seandainya hasilnya berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Reliabilitas merupakan syarat untuk pengujian validitas, oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas perlu dilakukan (Rusman, 2016:69). Untuk mengukur reliabilitas instrumen dapat digunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_j^2}{S_x^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = nilai reliabilitas
- $k$  = banyaknya butir pernyataan
- $\sum S_j^2$  = jumlah varian butir
- $S_x^2$  = jumlah varian total

Kuisisioner dalam penelitian ini menggunakan jawaban yang dipilih melalui skala linkert agar mempermudah analisis jawaban responded melalui angket antara lain:

- SS : Sangat Sesuai (dengan skor 4)
- S : Sesuai (dengan skor 3)
- KS : Kurang Sesuai (dengan skor 2)
- TS : Tidak Sesuai (dengan skor 1)

Butir-butir pernyataan instrumen berbentuk positif dan negatif dengan pola penyekoran kuisisioner sebagai berikut:

**Tabel 3.6. Kriteria Penyekoran Kuisisioner.**

Bentuk Item	Pola Penyekoran			
	SS	S	KS	TS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut reliabel dan jua sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tidak reliabel. Dalam uji reliabilitas instrumen penelitian ini juga menggunakan bantuan *software Stastitical Product and service solutions (SPSS) 23.0 for windows*. Setelah koefisien reliabilitas dihitung maka selanjutnya menentukan kriteria tingkat reliabilitas yang diklasifikasikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.7. Kriteria Reliabilitas.**

Koefisien Reliabel ( $r_{11}$ )	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2013:75)

Instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi dan sangat tinggi apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrumen mencapai angka 0,60 sampai 1,00.

## H. Uji prasyarat Statistik Parametrik

Pada penelitian ini untuk menggunakan alat analisis statistic parametrik selain diperlukan data interval dan rasio juga harus diperhatikan persyaratan uji Normalitas dan uji Homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada

dalam sebaran normal (Nuryadi,.dkk, 2017:79). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas Shapiro Wilk pada umumnya dipakai untuk sampel yang jumlahnya kecil yaitu  $< 50$  data, dan apabila untuk sampel yang jumlahnya  $> 50$  sampel maka dilakukan pengujian menggunakan uji *statistic Kolmogorov-Smirnov*. Pada penelitian ini menggunakan Pengujian normalitas distribusi data populasi dilakukan dengan menggunakan uji *Statistic Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan berjumlah 35 siswa.

Berdasarkan sampel yang diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau tidak, kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- a. Tolak  $H_0$  apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  berarti distribusi sampel tidak normal.
- b. Terima  $H_0$  apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  berarti distribusi sampel normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Nuryadi,.dkk, 2017:89). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji *Levene Stastic* dengan rumus sebagai berikut:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{z}_i - \bar{z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^k (\bar{z}_{ij} - \bar{z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Observasi

k = Banyak Kelompok

$\bar{z}_{ij}$  =  $|y_{ij} - y_i|$

$y_i$  = Rata-rata kelompok i

$\bar{z}_i$  = Rata-rata kelompok  $z_i$

$\bar{z}$  = Rata-rata menyeluruh dari  $z_{ij}$

Tolak  $H_0$  jika  $W > F(\alpha, k - 1, n - k)$

Untuk melakukan pengujian homogenitas populasi diperlukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = Varians sampel berasal dari populasi homogen.

$H_1$  = Varians sampel berasal dari populasi yang tidak homogen.

## I. Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji kelinieran Regresi

Uji kelinieran dan regresi dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian hipotesis. Untuk regresi linier yang didapat dari data X dan Y, apakah sudah mempunyai pola regresi yang berbentuk linier atau tidak serta koefisien arahnya berarti atau tidak dilakukan integritas regresi. Uji kelinieran regresi linier multiple dengan menggunakan *statistic* F sebagai berikut:

$$F = \frac{S2TC}{S2G}$$

Keterangan:

S2TC = Varian Tuna Cocok

S2G = Varian Galat

Kriteria Pengujian sebagai berikut:

- a. Menggunakan koefisien signifikansi (sig), yaitu dengan cara membandingkan nilai sig dari *Deviation From Linierity* pada tabel ANOVA dengan  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria apabila nilai sig pada *Deviation From Linierity*  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima, sebaliknya  $H_0$  Tidak diterima.
- b. Menggunakan harga koefisien F pada baris *Deviation From Linierity* atau F Tuna Cocok (TC) pada tabel ANOVA dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ . Kriteria pengujiannya adalah  $H_0$  diterima apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut =  $k - 2$  sebaliknya  $H_0$  ditolak.

## 2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan bentuk pengujian asumsi untuk membuktikan ada tidaknya hubungan yang linier antara variabel satu dengan variabel yang lainnya. Dalam analisis regresi linier berganda, maka akan terdapat dua atau lebih variabel bebas yang diduga akan mempengaruhi variabel terikatnya. Pendugaan tersebut akan dapat dipertanggungjawabkan apabila tidak terjadi adanya hubungan yang linier (multikolinearitas) diantara variabel-variabel independent. Adanya hubungan yang linier atau variabel bebasnya akan menimbulkan kesulitan dalam memisahkan pengaruh masing-masing variabel bebasnya terhadap variabel terikatnya.

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independent. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independent. Jika terjadi hubungan yang linier maka akan mengakibatkan sebagai berikut:

- a. Tingkat kesulitan koefisien regresi sebagai penduga sangat rendah, dengan demikian menjadi kurang akurat.
- b. Koefisien regresi serta ragamnya akan bersifat tidak stabil, sehingga adanya sedikit perubahan pada data akan mengakibatkan ragamnya berubah sangat berarti.
- c. Tidak dapat memisahkan pengaruh tiap-tiap variabel independent secara individu terhadap variabel dependen.

Metode uji multikolinearitas yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu sebagai berikut:

- a. Menggunakan koefisien signifikansi dan kemudian membandingkan dengan tingkat alpha.

- b. Menggunakan harga koefisien *Pearson Correlation* dengan penentuan harga koefisien sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Skor Butir Soal

Y = Skor total

N = Jumlah sampel

Rumusan hipotesis yaitu sebagai berikut:

$H_0$  = tidak terdapat hubungan antara variabel independent.

$H_a$  = terdapat hubungan antar variabel independent.

Kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Apabila koefisien signifikansi  $< \alpha$  maka terjadi multikolinearitas antara variabel independentnya.
- b. Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $dk = n$  dan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sebaliknya jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

### 3. Uji Autokorelasi

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terjadi korelasi diantara data pengamatan atau tidak. Adanya autokorelasi dapat mengakibatkan penaksir mempunyai varians (Sudarmanto dalam Rusman, 2015:62). Metode uji autokorelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistik D Durbin-Waston*. Tahap-tahap pengujian dengan uji *Durbin Waston* adalah sebagai berikut:

- a. Carilah nilai-nilai dari residu dengan OLS (*Ordinary Least Square*) dari persamaan yang akan diuji dan dihitung *statistic D*.
- b. Menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independent kemudian lihat tabel *statistic Durbin Waston* untuk mendapatkan hasil

nilai-nilai kritis d yaitu nilai *Durbin Waston Upper*,  $d_u$  dan nilai *Durbin Waston Lower* dan lain sebagainya.

- c. Dengan menggunakan terlebih dahulu hipotesis nol bahwa tidak ada autokorelasi positif dan hipotesis alternatif.
- d.  $H_0 = \rho < 0$  (tidak ada autokorelasi positif)  
 $H_a = \rho > 0$  (ada autokorelasi positif)

Berdasarkan keadaan tertentu, terutama untuk menguji persamaan beda pertama, uji dua sisi akan lebih cepat. Langkah-langkah 1 dan 2 persis sama diatas sedangkan langkah 3 adalah menyusun hipotesis nol bahwa tidak ada autokorelasi.

Hipotesis yaitu sebagai berikut:

$H_0$  = tidak terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan.

$H_a$  = terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan.

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Apabila nilai *statistic Durbin Waston* berada diantara angka  $-2$  atau mendekati angka  $2$  maka dapat dinyatakan data pengamatan tersebut tidak memiliki autokorelasi, dalam hal sebaliknya maka dapat dinyatakan terdapat autokorelasi.

#### 4. Uji Heteroskedasitas

Uji asumsi Heteroskedasitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama atau tidak sama untuk semua pengamatan. Apakah asumsi tidak terjadinya Heteroskedasitas ini tidak terpenuhi, maka penaksir menjadi tidak efisien baik dalam sampel kecil maupun besar dan estimasi koefisien dapat dikatakan menjadi kurang akurat (Sudarmanto dalam Rusman, 2015:63). Pengujian Heteroskedasitas menggunakan teknik uji koefisien korelasi Spearman's rho, yaitu mengkorelasikan variabel independent dengan residualnya. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Jika korelasi antar variabel independent dengan residual memberikan signifikansi lebih dari 0,005

maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah Heteroskedasitas. Pengujian runk korelasi Spearman's koefisien korelasi runk dan Spearman's didefinisikan sebagai berikut:

$$T = \frac{2S}{N(N-1)}$$

Keterangan:

- S = perbandingan dalam runk yang diberikan kepada 2 karakteristik yang berbeda dan individu atau fenomena ke i.
- N = banyaknya individu atau fenomena yang diberi runk.

## J. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji regresi linier dengan analisis jalur. Analisis jalur (*Path Analysis*) merupakan suatu bentuk pengembangan analisis multi regresi. Dalam analisis ini digunakan diagram jalur untuk membantu konseptualisasi masalah atau menguji hipotesis yang kompleks. Dengan menggunakan diagram tersebut, kita dapat menghitung pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Menurut David Garson (dalam Rusman, 2015:95), menyatakan bahwa:

“Analisis jalur (*path analysis*) merupakan model perluasan regresi yang digunakan untuk menguji keselarasan matriks korelasi dengan dua atau lebih model hubungan sebab akibat yang dibandingkan oleh peneliti. Modelnya digambarkan dalam bentuk lingkaran dan panah dimana anak panah tunggal menunjukkan sebagai penyebab. Regresi dikarenakan pada masing-masing variabel dalam suatu model sebagai variabel tergantung (pemberi respon) sedang yang lain penyebab. Pembobotan regresi diprediksi dalam suatu model yang dibandingkan dengan matriks korelasi yang diobservasi untuk semua variabel dan uji keselarasan *statistic*”.

## 1. Uji Prasyarat Analisis Jalur

Analisis jalur mensyaratkan asumsi seperti yang biasanya digunakan dalam analisis regresi, khusus sensitif terhadap model yang spesifik. Sebab, kesalahan dalam menentukan relevansi variabel menyebabkan adanya pengaruh yang substansial terhadap koefisien jalur. Koefisien jalur biasanya digunakan untuk mengukur beberapa penting perbedaan jalur yang langsung dan tidak langsung tersebut merupakan sebab akibat terhadap variabel terikat. Penafsiran seperti itu harus dikerjakan dalam konteks perbandingan model alternatif. Penggunaan analisis jalur dalam analisis data penelitian di dasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- Hubungan antar variabel adalah linier, artinya perubahan yang terjadi pada variabel merupakan fungsi perubahan linier dari variabel lainnya yang bersifat kausal.
- Variabel sisa (residu) tidak berkorelasi dengan variabel regresi lainnya, (antar variabel independent).
- Variabel yang diukur berskala interval atau rasio.

## 2. Langkah-langkah Menguji Analisis Jalur

Langkah-langkah menguji analisis jalur adalah sebagai berikut:

- Merumuskan hipotesis dan persamaan struktural

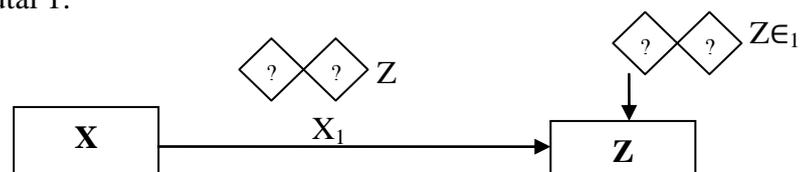
$$\text{Struktural } Z = \rho_{z\chi_1}\chi_1 + \rho_{z\chi_2}\chi_2 + \rho_{z\varepsilon_1}$$

$$\text{Struktural } X = \rho_{zy}Y + \varepsilon_2$$

- Menghitung koefisien jalur yang didasarkan pada koefisien regresi.

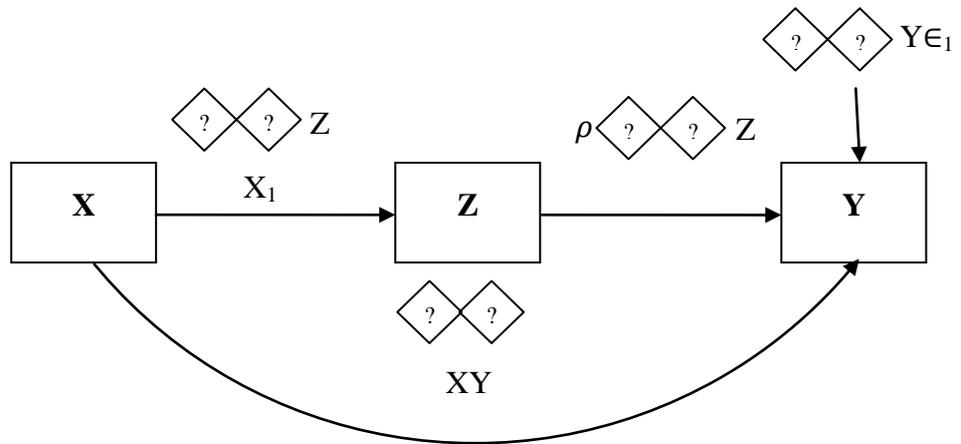
Gambar diagram jalur lengkap dengan model strukturalnya dan persamaan strukturalnya sesuai dengan hipotesis yang di ajukan.

Struktural 1:



Gambar 3.1 Model Jalur Struktural 1

Struktural 2:



Gambar 3.2 Model Jalur Struktural 2

$$Z = X_1 Y$$

$$Y = XY + Z$$

Keterangan:

$X_1$  = Media Audio Visual Berbasis *Vlog*

Y = Motivasi Belajar (Emotional Quotient/EQ)

Z = Hasil Belajar

$\rho_{X_1 Y}$  = Koefisien Jalur X terhadap Y

$\rho_{ZY}$  = Koefisien jalur Z terhadap Y

$\rho_{Z\epsilon_1}$  = Koefisien jalur variabel lain terhadap Z dilaur variabel  $X_1$

$\rho_{Y\epsilon_2}$  = Koefisien jalur variabel lain terhadap Y dilaur variabel  $X_1$  dan Z

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y) sebesar 20.0 %. Hal ini juga dibuktikan dengan ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2.035 > 1.692$  dan nilai signifikansi  $0.002 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni ada pengaruh parsial media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* (X) berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar (Z) sebesar 59.5 %. Hal ini juga dibuktikan dengan ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4.256 > 1.692$  dan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni ada pengaruh parsial media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Motivasi belajar (Y) berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar (Z) sebesar 34.7 %. Hal ini juga dibuktikan dengan ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2.126 > 1,692$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,041 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni ada pengaruh parsial motivasi belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.
4. Media pembelajaran audio visual berbais *Vlog* (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Z) melalui motivasi belajar (Y). Hal ini juga dibuktikan dengan ditunjukkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $14.610 > 3.28$  dan nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , oleh karena itu maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni ada pengaruh simultan antara

media pembelajaran audioa visual berbasis *Vlog* terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2021/2022.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Gadingrejo dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi pihak sekolah mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga sekolah kedepannya dapat memberikan pembaharuan-pembaharuan didalam dunia pendidikan.
2. Diharapkan bagi siswa dengan adanya media pembelajaran agar lebih meningkatkan motivasi belajar untuk mendapatkan hasil maksimal kedepannya.
3. Diharapkan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar untuk lebih memfokuskan pada faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dari segi positif maupun dari segi negatif.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. BUKU

Agustina, Putri. 2011. Psikologi Perkembangan. Surakarta: PGSD UMS.

Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional Media and Technology For Learning, 7Th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.*

John D. Latuheru. 1998. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Jakarta: Depdikbud.

Rozaqmuala. 2012. Macam-Macam Media Pembelajaran. Diunduh dari <http://id.shvoong.com>.

### B. JURNAL PENELITIAN

A M, Sardiman. 1994. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Amin Suroso. 2010. Pengaruh Metode Diskusi Bervariasi Terhadap Prestasi Belajar Pokok Bahasa Sistem Persamaan Linier dua Variabel Ditinjau Dari Retensi Siswa Kelas II Semester 1 SMP Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010. Surakarta: Arsip Skripsi Universitas Sebelas Maret.

Angkowo, R dan A, Kosasih. 2007. Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grasindo.

Anitah, S. 2009. Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.

Arikunto. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Azhar, Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakart: Raja Grafindo Persada.

Bimo Walgito. 2002. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi.

Brigg, Lislle J., Instructional Design and Applications, Englewood, NJ: Educational Technology Publication, Inc, 1979.

- Darwyan Syah. 2009. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Diadit Media.
- Depdiknas. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Doneley, James H., James L. Gibson, M. Ivancevich, Organization, 5th Edition, Texas: Business Publications, 1984
- Imron, Ali. 1996. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Pustaka Jaya.
- I Nyoman Sudana Degeng. 1989. Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel. (Jakarta).
- Joni Purnomo, Sri Yutmini dan Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2. ISSN: 2354-6441.*
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. Panduan Modern Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Kasmadi, Hartono. 1996. Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah. Semarang: Ikip Semarang Press.
- Kompri. 2016. Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Rosda Karya.
- Kustandi, C dan Bambang S. 2013. Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lilik Iasmawati. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN di Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan. Vol. 1 No. 2.*
- Maryam Muhammad. 2016. Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. MTs Negeri Tungkob Darussalam Kabupaten Aceh Besar.
- M. Miftah. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN, Vol. 1, No. 2.*
- Minarti, Sri. 2011. Manajemen Sekolah: Mengelola Lembaga Pendidikan Secara Mandiri. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Mufiqon. 2012. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Muliani. 2015. Motivasi, Komitmen dan Budaya Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Kursus *toefl Preparation* Pada Pusat Bahasa Universitas Hasanuddin. *Jurnal Analisis vol. 4, No. 2.*

- Nana Sudjana dan Ibrahim. 2004. Penelitian dan Penelitian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Al Gensindo.
- Nur Hadi Waryanto. 2007. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Menunjang Pembelajaran. Makalah disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat untuk guru-guru MIPA SMAN1, SMAN2 dan SMAN3 Bantul, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nuriyadi, Tutut dewi Astuti, E. Sri Utami dan M. Budiantara. 2017. Buku Ajar Dasa-Dasar Statistika Penelitian. Yogyakarta: Gramasurya.
- Purwanto, N. 2004. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyana, C 2007. Pedoman Pengembangan Video. Jakarta: P3Ai UPI.
- Rusman. 2016. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman, Tedi. 2015. Statistika Penelitian (Aplikasi dengan SPSS). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 1991. Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soedjadi. 1991. Penilaian Hasil dan Proses Belajar Menagajar. Bandung: Remaja rosdakarya Offset.
- Soekamto, Tuti. 1993. Perencanaan dan Pengembangan Sistem Instruksional, Jakarta: Intermedia.
- Sugiyono. 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosdakarya.
- Supardi. 1993. Populasi dan Sampel Penelitian. *Jurnal UNISIA, No. 17 Tahun XIII Triwulan VI*.
- Uno, Hamzah B. 2007. Teori Motivasi dan Pengukurannya: Kajian dan Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Widja, I Gede. 1989. Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Winkel, W S. 1991. Psikologi Pengajaran, Jakarta: Grasindo.
- Wingkel. 2009. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Media Abdi.
- Wiwi Mulyani. 2013. Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Implus dan Momentum. Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- W.S. Winkel.1991. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Grasindo.
- Yudhi Roni, dkk. 2017. Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Yusuf, A. Muri. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan, Ed. 1, Cet. 4. Jakarta: Kencana.