



Efektivitas Pembuatan *Vlog* dalam Pemenuhan Tugas Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Mata Kuliah Rias Fantasi untuk Meningkatkan Softskill Mahasiswa

Sofia Daniati*

Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini, Indonesia

*Penulis korespondensi: sofia@aksibukartini.ac.id¹

Abstract. *This study aims to determine the effectiveness of using vlogs as a Project Based Learning (PBL) media in the Fantasy Makeup course to enhance students' soft skills, particularly in communication, public speaking, creativity, and problem solving. This research employed a pre-experimental design with a one group pre-test and post-test design. The sample consisted of 25 students selected through a census sampling technique, in which the entire population was used as the research sample. Data were collected through observation and questionnaires administered in two stages: a pre-test before the implementation of the learning model and a post-test afterward. The data were analyzed using a Paired Sample T-Test to identify the mean differences in students' soft skill scores before and after the learning treatment. The results showed a significant improvement in communication, public speaking, creativity, and problem-solving abilities after the implementation of the vlog-based PBL model. Therefore, the use of vlogs is proven to be an effective and innovative learning medium to strengthen students' soft skills in the context of the Fantasy Makeup course.*

Keywords: *Media Vlog; Project Based; Public Speaking; Rias Fantasy; Soft Skills*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran berbasis Project Based Learning (PBL) pada mata kuliah Rias Fantasi dalam meningkatkan soft skills mahasiswa, khususnya pada aspek komunikasi, public speaking, kreativitas, dan problem solving. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan rancangan one group pre-test and post-test design. Sampel penelitian berjumlah 25 mahasiswa yang ditentukan menggunakan teknik sensus sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket yang diberikan dalam dua tahap, yaitu pre-test sebelum penerapan model pembelajaran dan post-test setelah penerapan. Data hasil pengukuran dianalisis menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan rerata skor kemampuan soft skill mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek komunikasi, public speaking, kreativitas, dan problem solving setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui media vlog. Dengan demikian, pemanfaatan vlog terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu memperkuat kemampuan soft skill mahasiswa dalam konteks pembelajaran Rias Fantasi.

Kata kunci: Media Vlog; Project Based; Public Speaking; Rias Fantasi; Soft Skills

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan globalisasi, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, menuntut dosen untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mahasiswa masa kini. Mahasiswa yang termasuk dalam kategori generasi Z, merupakan kelompok yang tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya kemajuan teknologi digital serta kemudahan mengakses informasi. Generasi ini dikenal sebagai generasi yang adaptif terhadap penggunaan perangkat teknologi atau pro gadget, karena kesehariannya tidak terlepas dari penggunaan gawai seperti telepon pintar, laptop, dan tablet.

Keterlibatan generasi Z sangat dekat dengan teknologi digital menjadi peluang sekaligus tantangan bagi dosen dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif

dan relevan. Proses pembelajaran hendaknya dirancang oleh dosen tidak hanya untuk mentransfer pengetahuan, melainkan juga untuk menyesuaikan dengan karakter mahasiswa masa kini yang dinamis, inovatif, dan memiliki kebiasaan berkomunikasi melalui platform digital. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah penggunaan vlog sebagai media pembelajaran.

Media vlog memungkinkan mahasiswa untuk mengekspresikan ide, menampilkan kreativitas, serta berlatih keterampilan komunikasi melalui proses pembuatan konten video yang berkaitan dengan materi perkuliahan. Dengan demikian, pemanfaatan vlog dalam mata kuliah Rias Fantasi berpotensi meningkatkan softskill mahasiswa, khususnya dalam aspek komunikasi, kreativitas, dan problem solving, yang menjadi kompetensi penting di era digital saat ini.

Soft skill merupakan ketrampilan nonteknis untuk membantu individu beradaptasi dan merespons perubahan situasi dalam lingkungan sosial maupun profesional. Menurut The Collins English Dictionary (dalam Robles, 2012), soft skill merupakan kualitas pribadi yang penting bagi individu dalam dunia kerja karena berperan melengkapi kemampuan teknis. Keterampilan ini mencakup kemampuan berkomunikasi, berinteraksi sosial, mengelola diri, beradaptasi, serta bekerja sama secara efektif dengan orang lain. Dengan demikian, soft skill menjadi komponen penting dalam dunia kerja, karena membantu seseorang menerapkan pengetahuan akademik ke dalam konteks profesional yang sesungguhnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Seetha (2014) di Malaysia berjudul “Are Soft Skills Important in the Workplace? A Preliminary Investigation in Malaysia” memperkuat pentingnya penguasaan soft skills dalam dunia kerja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketimpangan antara penguasaan soft skills calon pekerja dan kebutuhan perusahaan berperan signifikan terhadap peningkatan angka pengangguran. Sebanyak 83% responden menyatakan bahwa soft skills memiliki peran penting dalam menunjang kesuksesan dan peluang promosi di tempat kerja, 14% responden bersikap netral, dan hanya 3% yang menilai bahwa soft skills tidak terlalu penting. Selain itu, sebanyak 89% responden menekankan perlunya kurikulum perguruan tinggi disesuaikan dengan tuntutan dunia kerja, terutama dalam aspek pengembangan soft skills.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan soft skills mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi masih relatif rendah sehingga perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengkaji efektivitas penggunaan vlog sebagai media pembelajaran berbasis PjBL pada mata kuliah Rias Fantasi dalam meningkatkan soft skills mahasiswa, terutama dalam

indikator komunikasi, public speaking, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah (problem solving).

2. KAJIAN TEORITIS

Vlog

Vlog atau Video Blogging adalah salah satu media berbasis internet dan menggabungkan unsur visual, audio, serta teks dalam satu kesatuan yang utuh. Meskipun popularitas vlog meningkat sejak sekitar tahun 2015, aktivitas serupa sebenarnya telah ada sejak berkembangnya blog pada tahun 2005. Dalam praktiknya, pembuatan vlog dapat dilakukan menggunakan berbagai perangkat sederhana seperti smartphone berkamera, handycam, atau kamera digital yang dilengkapi mikrofon untuk merekam momen atau peristiwa sesuai kebutuhan informasi dengan durasi tertentu.

Menurut Jubilee (2018) vlog merupakan bentuk video yang berisi catatan kegiatan atau pengalaman pribadi seseorang, baik tokoh publik maupun masyarakat umum. Proses pembuatannya relatif mudah karena tidak membutuhkan peralatan profesional; cukup menggunakan kamera ringan atau smartphone untuk merekam aktivitas sehari-hari. Beberapa penelitian terdahulu mendukung pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran yang efektif. Salim et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan vlog dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun memiliki keunikan tersendiri karena mudah dipahami, menyenangkan, serta mampu menstimulasi kemampuan motorik anak. Selanjutnya menurut Widyantara dan Rasna (2020), penggunaan vlog sebagai media pembelajaran lebih efektif diterapkan dalam lingkungan kelas karena mampu membangun suasana belajar yang kondusif, fokus, serta interaktif.

Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau penghubung (Ali et al., 2016). Sementara itu, Donald P. Ely dan Vernon S. Gerlach (dalam Mudlofir et al., 2016) menyebutkan bahwa istilah media dapat dimaknai dalam dua konteks, yakni sempit dan luas. Dalam pengertian yang sempit, media meliputi beragam bentuk visual maupun teknologi seperti gambar, foto, grafik, serta perangkat mekanik dan elektronik yang berfungsi sebagai sarana penyampai informasi kepada peserta didik.

Dari berbagai pendapat yang ada, media pembelajaran dipahami sebagai sarana, alat, atau kegiatan yang dirancang dengan tujuan mendukung proses belajar, sehingga peserta didik mampu memperoleh dan menguasai pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara efektif.

Project Based Learning

Strategi pembelajaran PjBL dianggap efektif karena selaras dengan prinsip Merdeka Belajar, yang menekankan pada kemandirian, kreativitas, dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar. Model ini memungkinkan peserta didik untuk memiliki pengalaman langsung dalam memecahkan masalah dan mengelola proses pembelajaran mereka sendiri. Penerapan model PjBL terbukti dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih aktif, karena proyek yang diberikan berfokus pada pengembangan Kemampuan nonteknis dan teknis yang relevan dengan kebutuhan serta standar kompetensi di dunia profesional. (Pratiwi, 2018; Fitria, Ilhami, & Susanti, 2020).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berbasis proyek menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan menyelesaikan masalah melalui penerapan kemampuan observasi, analisis, pembuatan, serta penyajian hasil karya berdasarkan pengalaman langsung.

Lebih lanjut, Nurfitriyanti (2016) menegaskan bahwa penerapan PjBL berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta pengambilan keputusan. Pada dasarnya, metode ini mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi serta penyelidikan terhadap suatu masalah, kemudian merancang dan menerapkan solusi melalui proyek yang bermakna. Dalam penerapannya, guru memegang peran penting sebagai *agent of change* yang bertugas membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi peserta didik selama proses transformasi pengetahuan dan keterampilan—dari kondisi belum memahami menjadi memahami, serta dari belum menguasai menjadi mampu menguasai materi pembelajaran (Anif et al., 2019).

Selanjutnya, tahap pelaksanaan PjBL dijelaskan oleh Addiin, I., Redjeki, T., & Ariani (2014) meliputi enam tahap, yaitu: 1) Merumuskan pertanyaan mendasar atau esensial; 2) Mendesain proyek yang akan dikembangkan oleh peserta didik; 3) Menyusun tahapan pelaksanaan kegiatan; 4) Melakukan pemantauan terhadap perkembangan proyek; 5) Menilai hasil akhir pekerjaan peserta didik; dan 6) Melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh

Softskill

Softskill memiliki peran yang penting karena dapat mempermudah serta mempercepat seseorang dalam menyelesaikan berbagai tugas atau permasalahan. Dosen memiliki peran strategis dalam proses pendidikan tinggi, tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu pengetahuan dan pengembang keterampilan teknis (*hardskill*), tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan nonteknis (*softskill*) mahasiswa. Pengembangan *softskill*

menjadi aspek esensial karena mahasiswa, sebagai calon lulusan, dituntut untuk memiliki kemampuan beradaptasi dengan lingkungan kerja dan sosialnya setelah menyelesaikan studi.

LaFrance dalam Muhmin (2018) mendefinisikan soft skills sebagai kemampuan personal dan interpersonal yang berperan dalam mengembangkan serta mengoptimalkan kinerja individu. Aspek-aspek yang termasuk di dalamnya mencakup kepercayaan diri, fleksibilitas, kejujuran, dan integritas, yang secara keseluruhan mendukung efektivitas seseorang dalam bekerja maupun berinteraksi sosial.

Selanjutnya, Grugulis dalam Hamidah dan Palupi (2012) sebagaimana dikutip oleh Murjainah dkk. (2019) menjelaskan bahwa soft skills merupakan kompetensi nonteknis yang berkaitan dengan karakter kepribadian. Kompetensi ini tampak dalam perilaku sosial, kemampuan berkomunikasi, kebiasaan positif, dan sikap optimistis. Selain itu, soft skills juga mencakup kemampuan mengelola diri, memotivasi, mengambil inisiatif, serta menghadapi dan menyelesaikan masalah secara mandiri dengan ketahanan dan ketekunan.

Dengan demikian, soft skills dapat dipahami sebagai kemampuan nonteknis yang berakar pada perilaku personal dan interpersonal, yang memungkinkan individu beradaptasi, bertahan, dan menyelesaikan permasalahan secara efektif dalam berbagai situasi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan *one group pre-test and post-test design*. Variabel yang diamati dalam penelitian mencakup kemampuan *soft skill* mahasiswa yang terdiri atas dua aspek, yaitu: (1) komunikasi dan *public speaking*, serta (2) kreativitas dan *problem solving*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket untuk mengukur peningkatan kemampuan *soft skill* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis vlog.

Sampel penelitian berjumlah 25 mahasiswa yang ditentukan menggunakan teknik *sensus sampling*, yakni seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen utama yang digunakan berupa angket, yang terdiri atas dua tahap, yaitu *pre-test* (diberikan sebelum penerapan model pembelajaran) dan *post-test* (dilaksanakan setelah model pembelajaran diterapkan). Data hasil pengukuran dianalisis menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan rerata skor *soft skill* mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Prasyarat

Uji Validitas

Pada penelitian ini, instrumen angket terdiri dari enam pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator pada variabel yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment yang diolah melalui program SPSS versi 31.0.

Hasil pengujian validitas untuk angket aspek komunikasi dan *public speaking* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Komunikasi dan Public Speaking.

No	Butir Pertanyaan	r-tabel	r-hitung	Keterangan
Angket Pretest				
1.	P1	0.381	< 0.701	Valid
2.	P2	0.381	< 0.718	Valid
3.	P3	0.381	< 0.678	Valid
4.	P4	0.381	< 0.561	Valid
5.	P5	0.381	< 0.629	Valid
6.	P6	0.381	< 0.638	Valid
Angket Postest				
1.	P1	0.381	< 0.600	Valid
2.	P2	0.381	< 0.589	Valid
3.	P3	0.381	< 0.642	Valid
4.	P4	0.381	< 0.572	Valid
5.	P5	0.381	< 0.607	Valid
6.	P6	0.381	< 0.642	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Selanjutnya, hasil uji validitas untuk angket aspek kreativitas dan *problem solving* tercantum pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas dan Problem Solving.

No	Butir Pertanyaan	r-tabel	r-hitung	Keterangan
Angket Pretest				
1.	P1	0.381	< 0.642	Valid
2.	P2	0.381	< 0.603	Valid
3.	P3	0.381	< 0.671	Valid
4.	P4	0.381	< 0.619	Valid
5.	P5	0.381	< 0.620	Valid
6.	P6	0.381	< 0.768	Valid
Angket Postest				
1.	P1	0.381	< 0.652	Valid
2.	P2	0.381	< 0.640	Valid
3.	P3	0.381	< 0.638	Valid
4.	P4	0.381	< 0.707	Valid
5.	P5	0.381	< 0.613	Valid
6.	P6	0.381	< 0.563	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan pada angket dinyatakan valid, karena nilai *r-hitung* lebih besar daripada *r-tabel*.

Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha yang dianalisis melalui program SPSS versi 31.0. Hasil uji reliabilitas pada angket komunikasi dan public speaking terdapat pada tabel 3. yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket

No	Angket	Kriteria Realibitas	Cronbach's Alpha (α)	Keterangan
1.	Komunikasi dan <i>Public Speaking</i>	$0,70 \leq \alpha < 0,80$	0.729	Cukup Reliabel
2.	Kreativitas dan <i>Problem Solving</i>	$0,70 \leq \alpha < 0,80$	0.722	Cukup Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Berdasarkan hasil tersebut, nilai Cronbach's Alpha angket komunikasi dan public speaking berada pada rentang $0,70 \leq 0.729 < 0,80$ sedangkan pada angket kratovotas dan problem solving berada pada rentang $0,70 \leq 0.722 < 0,80$ yang berarti bahwa angket memiliki tingkat reliabilitas cukup (reliabel).

Uji Normalitas

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian dianalisis untuk menguji normalitas distribusinya menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian menunjukkan bahwa data dikategorikan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas untuk angket *pre-test* disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pada Angket *Pretest*.

No	Aspek	Asymp. Sig (2-Tailed)	α	Keterangan
1	Komunikasi dan <i>public speaking</i>	0.346	$> 0,05$	Normal
2	Kreativitas dan <i>problem solving</i>	0,104	$> 0,05$	Normal

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Pada Angket *Posttest*.

No	Aspek	Asymp. Sig (2-Tailed)	α	Keterangan
1	Komunikasi dan <i>public speaking</i>	0.100	$> 0,05$	Normal
2	Kreativitas dan <i>problem solving</i>	0,053	$> 0,05$	Normal

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Tabel 4 dan Tabel 5 memberikan keterangan bahwa nilai normalitas dari data menggunakan uji *Shapiro Wilk* dinyatakan normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari taraf kesalahan 5% atau 0,05.

Keefektifan Tugas Pembuatan Vlog Untuk Meningkatkan Softskill Pada Indikator Komunikasi dan *Public Speaking*

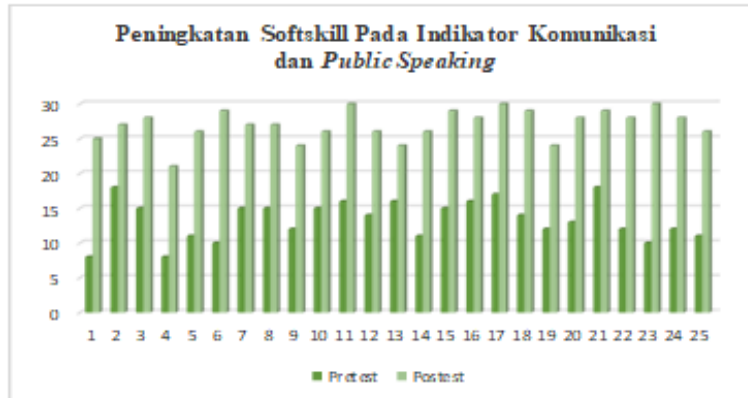
Evaluasi softskill bertujuan untuk menilai peningkatan kemampuan mahasiswa pada indicator komunikasi dan *public speaking* setelah menyelesaikan tugas pembuatan vlog. Hasil penilaian peningkatan softskill mahasiswa pada indicator komunikasi dan *public speaking* sebelum dan sesudah menyelesaikan tugas pembuatan vlog dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Rata – Rata Hasil Peningkatan Komunikasi dan *Public Speaking*.

Sumber variasi	Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Rata-rata	13.36	27.12
Maksimum	18	30
Minimum	8	22

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Gambar 1. Menyajikan peningkatan penguasaan materi pada mahasiswa sebelum dan setelah menyelesaikan tugas pembuatan vlog, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Peningkatan Softskill Komunikasi dan *Public Speaking*.

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Pada Gambar 1. menunjukkan bahwa pemberian tugas pembuatan vlog berkontribusi positif terhadap peningkatan softskill mahasiswa, khususnya dalam kemampuan komunikasi dan public speaking. Melalui aktivitas pembuatan vlog, mahasiswa dituntut untuk menyusun naskah, mengekspresikan ide, serta menyampaikan hasil karyanya secara lisan di hadapan audiens digital. Proses tersebut menumbuhkan rasa percaya diri, melatih kejelasan berbicara, serta memperkuat kemampuan berargumentasi.

Temuan Rahmawati dkk. (2020), yang menemukan bahwa media vlog efektif meningkatkan public speaking skill karena mahasiswa terdorong untuk memperhatikan

intonasi suara, ekspresi wajah, dan penyampaian pesan yang menarik agar dapat diterima audiens dengan baik.

Selain itu, temuan ini memperkuat hasil studi oleh Pratiwi (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi media digital berbasis vlog dapat menjadi strategi pembelajaran efektif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri mahasiswa, terutama pada mata kuliah yang menuntut presentasi hasil karya. Dengan demikian, pemanfaatan vlog dalam pembelajaran Rias Fantasi tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa dalam bidang tata rias, tetapi juga memperkuat aspek komunikasi dan public speaking yang sangat dibutuhkan dalam dunia profesional.

Keefektifan Tugas Pembuatan Vlog Untuk Meningkatkan Softskill Pada Indikator Kreativitas dan Problem Solving

Hasil penilaian peningkatan softskill mahasiswa pada indicator kreativitas dan *problem solving* sebelum dan sesudah menyelesaikan tugas pembuatan vlog dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Rata – Rata Hasil Peningkatan Kreativitas dan *Problem Solving*.

Sumber Variasi	Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Rata-rata	14.56	27.52
Maksimum	18	30
Minimum	9	23

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Gambar 2. Menyajikan peningkatan penguasaan materi pada mahasiswa sebelum dan setelah menyelesaikan tugas pembuatan vlog, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Peningkatan Kemampuan Kreativitas dan *Problem Solving*.

Sumber: Peneliti (2025).

Hasil penelitian pada gambar 2 menunjukkan bahwa penerapan tugas pembuatan vlog berkontribusi terhadap peningkatan soft skill mahasiswa, terutama pada aspek kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Kegiatan pembuatan vlog menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis serta kreatif dalam menentukan konsep riasan, menyusun alur

cerita, hingga mengelola proses pengambilan gambar dan penyuntingan video. Proses ini tidak hanya mengasah daya imajinasi dan inovasi mahasiswa, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam menemukan solusi terhadap berbagai kendala teknis maupun artistik yang dihadapi selama produksi. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Rahmawati dkk. (2020) bahwa penggunaan vlog dalam pembelajaran berbasis proyek mampu menumbuhkan kreativitas mahasiswa melalui kegiatan eksplorasi ide dan penerapan teknologi digital. Hal serupa juga dikemukakan oleh Sari dan Handayani (2019), bahwa Project Based Learning yang dikombinasikan dengan media digital dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa karena mereka dihadapkan pada situasi nyata yang membutuhkan analisis dan inovasi dalam penyelesaiannya

Uji Beda

Analisis ini menggunakan **uji Paired Sample T-Test**. Hasil uji *Paired Sample T-Test* pada indikator **komunikasi dan public speaking** mahasiswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian *Uji Beda* Softskill Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Pemberian Tugas Pembuatan Vlog.

Aspek	Indikator	sig	A	Kriteria
Pretest-Posttest	Komunikasi dan Public Speaking	0.000	<0,05	Berbeda
Pretest-Posttest	Kreativitas dan Problem Solving	0.000	<0,05	Berbeda

Sumber: Hasil Penelitian (2025).

Berdasarkan hasil penilaian menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan softskill mahasiswa pada indicator komunikasi dan public speaking serta indicator kreativitas dan problem solving sebelum dan sesudah mahasiswa mendapatkan tugas pembuatan vlog.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan vlog dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan *softskill*, terutama dalam aspek komunikasi, *public speaking*, kreativitas, dan kemampuan *problem solving*. Melalui proses pembuatan vlog, mahasiswa dapat berlatih menyampaikan pesan secara jelas dan menarik, yang secara langsung melatih keterampilan komunikasi dan public speaking. Selain itu, pembuatan konten vlog sebagai beauty vlogger menuntut kreativitas dalam ide, penyajian, dan editing video, sehingga secara signifikan mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta. Selama proses produksi, berbagai tantangan teknis dan konsep yang dihadapi memacu mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan *problem solving*. Oleh karena itu, kegiatan pembuatan vlog tidak semata-mata menjadi media

ekspresi diri, tetapi juga berperan sebagai sarana pembelajaran soft skill yang komprehensif dan aplikatif dalam berbagai aspek kehidupan.

DAFTAR REFERENSI

- Addiin, I., Redjeki, T., & Ariani, S. R. D. (2014). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) pada materi pokok larutan asam dan basa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(4), 11.
- Ali, M., Yusof, H., & Hasim, N. (2016). The definition and characteristics of learning media. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 5(1), 1–4.
- Anif, S., Utama, S., Prayitno, H. J., & Sukartono. (2019). Kompetensi profesional guru sekolah menengah pertama Kabupaten Kendal. *Varia Pendidikan*, 31(1), 63–72.
- Fitria, D., Ilhami, M. D., & Susanti, M. (2020). Project based learning model in improving the ability and trust. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(3), 237–243.
- Jubilee. (2018). *Kitab YouTuber*. Elex Media Komputindo.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain pembelajaran inovatif*. RajaGrafindo Persada.
- Muhmin, A. H. (2018). Pentingnya pengembangan soft skill mahasiswa di perguruan tinggi. *Forum Ilmiah*, 15(2), 330–338.
- Murjainah, S., Syarifuddin, S., & Hidayah, N. (2019). Pengaruh soft skill dan hard skill terhadap kesiapan kerja mahasiswa program studi pendidikan ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 7(1), 47–62.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 1.
- Pratiwi, W. D. (2022). Pemanfaatan media vlog sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 115–123.
- Rahmawati, S., Lestari, D., & Pratama, R. (2020). Pemanfaatan vlog untuk meningkatkan keterampilan public speaking mahasiswa pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 187–198.
- Robles, M. M. (2012). Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today's workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465.
- Pratiwi, D. (2022). Integrasi media digital vlog untuk pengembangan kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 5(1), 55–64.
- Sari, M., & Handayani, N. (2019). Pengaruh project based learning berbantuan media digital terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45–54.

- Seetha, N. (2014). Are soft skills important in the workplace? A preliminary investigation in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 4(4), 44–56.
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan media YouTube sebelum dan saat pandemi COVID-19 dalam pembelajaran keterampilan berbahasa peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122.