



PROJECT BASED LEARNING: PEMANFAATAN VLOG DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK GENERASI PRO GADGET

Eka Dian Susanti

sechadian@yahoo.co.id

Universitas Negeri Malang, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 4th May 2019

Revised: 26th June 2019

Accepted: 26th June 2019

Published: 30th June 2019

Permalink/DOI

[10.17977/um020v13i12019p84](https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p84)

Copyright © 2019, *Sejarah dan Budaya*. All right reserved

Print ISSN: 1979-9993

Online ISSN: 2503-1147

ABSTRACT

The pro generation of gadgets is a generation that is no stranger to technology. The problem that often occurs when learning is that students tend to be lazy to pay attention to the teacher and prefer to use the gadget so that motivation in learning is low. In dealing with students who are pro gadgets, the teacher must be able to choose the media that fits the characteristics of students. Vlog is a media that can be used for learning based on Project Based Learning. Through project assignments students will directly understand the material being studied. The project task in the form of making Vlogs is suitable for use in historical subjects. This is because Vlog tends to be an activity to tell stories, the results of which are videos (audio visual). Through the use of Vlog students can be more creative and motivated in learning history because students in the manufacturing process are given problems to trigger students' curiosity.

KEYWORDS

vlog (video blog), historical learning media, project based learning, pro gadgets.

ABSTRAK

Generasi pro gadget merupakan generasi yang tidak asing dengan teknologi. Masalah yang seringkali terjadi pada saat pembelajaran ialah siswa cenderung malas memperhatikan guru dan lebih suka menggunakan gadgetnya sehingga motivasi dalam belajar rendah. Dalam menghadapi siswa yang pro gadget maka guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Vlog merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis Project Based Learning. Melalui tugas proyek siswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari secara efektif. Tugas proyek berupa pembuatan Vlog cocok digunakan dalam Matapelajaran sejarah. Hal tersebut dikarenakan Vlog cenderung dengan kegiatan untuk bercerita yang hasilnya berupa video (audio visual). Melalui pemanfaatan Vlog siswa dapat lebih kreatif dan termotivasi dalam belajar sejarah karena siswa dalam proses pembuatannya diberikan permasalahan-permasalahan untuk memicu rasa keingintahuan siswa.

KATA KUNCI

vlog (video blog), media pembelajaran sejarah, project based learning, generasi pro gadget

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah menjadi persoalan klasik di sekolah karena adanya *image* yang populer pada benak siswa bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengandalkan hafalan dan cenderung membosankan (Sayono, 2013: 9). Perkembangan pendidikan saat ini memberikan tantangan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah, memperkuat ideologi kebangsaan dan rasa cinta tanah air dengan

tetap mengindahkan semangat kebersamaan di tengah-tengah kehidupan antar-bangsa.

Mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman maka perlu dilakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pengajar. Seorang pendidik dituntut untuk sanggup mengelola kelas dengan optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan ini meniscayakan seorang pendidik untuk senantiasa berinovasi dan berimprovisasi dalam proses pembelajaran. Seorang guru wajib melaksanakan pengelolaan kelas sebaik-baiknya demi tercapainya proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pengaturan tempat duduk, pemilihan beberapa hal seperti ragam kegiatan dan jenis media yang dipergunakan, pengaturan ruang belajar dan evaluasi merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh guru dalam rangka pengelolaan kelas. Keberhasilan guru dalam mengkreasi efektivitas kondisi belajar dapat dilihat perwujudan proses belajar mengajarnya (Rusman, 2010: 271).

Permasalahan yang sering muncul pada saat pembelajaran sejarah adalah siswa seringkali merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mengantisipasi hal tersebut guru harus memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Mulyoto (2013: 41) menilai bahwa guru semestinya berperan baik sebagai fasilitator serta motivator sehingga relasi yang terjalin antara guru dan siswa ialah insan pembelajar yang berinteraksi secara manusiawi. Guru tidak memosisikan sebagai orang yang serba tahu dan selalu benar. Guru membuka kesempatan bagi siswa untuk merespon, berinteraksi dan menyampaikan pendapatnya. Menurut Kochhar (2008: 393-394) guru sejarah harus memiliki kemampuan untuk menjadi pencerita yang baik agar menumbuhkan minat dan semangat siswa ketika pembelajaran berlangsung. Guru sejarah harus mampu membuat kejutan-kejutan pada saat proses pembelajaran agar siswa menjadi antusias. Hal itu dikarenakan guru sejarah memiliki peran penting untuk mengembangkan pendidikan yang berfokus pada kemajuan siswa. Permasalahan yang sering muncul tidak semua guru dapat mengendalikan atau mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kegemaran siswa atau keinginan siswa sehingga motivasi dalam mengikuti pembelajaran rendah.

Dengan adanya pengaruh globalisasi terutama perkembangan teknologi, seharusnya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang peka dengan perkembangan siswa saat ini. Siswa sekarang ini tidak asing dengan teknologi karena mereka yang dilahirkan pada kurun tahun 1995 hingga 2010 termasuk dalam generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang mudah memahami teknologi dan sudah terbiasa dengan adanya teknologi.

Generasi Z merupakan generasi yang pro *gadget*. Pro *gadget* yang dimaksudkan adalah generasi ini terbiasa dengan penggunaan *handphone*, *laptop*, *tablet* dan lain-lain. Mereka sering menghabiskan waktunya untuk *gadget* dari pada untuk belajar. lebih terbiasa memanfaatkan teknologi seperti yang sudah berkembang sekarang ini yaitu internet. Melalui internet generasi Z dalam belajar jauh lebih mudah karena mereka memanfaatkan internet untuk menjawab soal atau mengerjakan tugas yang diberikan. Internet berkaitan erat dengan media baru. Istilah ini mencakup gejala munculnya budaya digital, komputer, serta jejaring teknologi informasi dan komunikasi.

Kendatipun dalam perkembangannya, media baru tidak sekadar terbatas kepada internet, namun kemunculannya turut serta dalam perubahan-perubahan pola komunikasi masyarakat. Dengan demikian, internet sangat memengaruhi cara manusia berkomunikasi dengan manusia lainnya karena adanya interaksi baru yang membawa hubungan pribadi dengan cara baru, dan sama sekali berbeda dengan media sebelumnya. Media baru pada internet adalah alat atau media yang paling determinan dalam era digital saat ini. Media baru menjadi sarana komunikasi bagi setiap orang yang berguna dalam penyampaian pesan (Ajeng, 2018:51).

Kondisi siswa yang merupakan generasi Z ini menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan dipakai pada pembelajaran sejarah. Hamalik (2011: 11) menyatakan bahwa media merupakan wujud perantara yang dipergunakan manusia untuk menyebarkan atau menyampaikan informasi. Agar sejarah tidak selamanya menjadi matapelajaran yang membosankan perlu adanya media yang dikembangkan guna menarik motivasi siswa dalam belajar sejarah. Motivasi yang baik dapat memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran sejarah sehingga perlu adanya media yang dapat menumbuhkan semangat siswa. Menurut Sanjaya (2011: 170) media dapat meningkatkan gairah dan semangat belajar. Penggunaan media pembelajaran kiranya mampu meningkatkan semangat belajar siswa sehingga konsentrasi siswa terhadap materi pembelajaran meningkat. Meningkatnya motivasi belajar juga dapat mendorong peningkatan pada evaluasi belajar siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar yang rendah. Sehingga apabila motivasi baik kemungkinan hasil belajarnya akan lebih baik. Menurut Jihad, dkk, (2008:14) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah menjalani kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, pada umumnya guru terlebih dahulu menetapkan tujuan-tujuan pembelajaran. Siswa yang sukses adalah siswa yang dapat mencapai standar dan tujuan pembelajaran.

Vlog merupakan salah satu solusi untuk generasi pro *gadget*. Pengertian dari *Vlog* (video blog) ialah blog yang berwujud video. *Vlog* ialah satu video yang dapat berisi opini, ceritera atau aktivitas sehari-hari yang umumnya ditulis pada blog. Perkembangan tren yang muncul membuat setiap orang memiliki tujuan dan cara masing-masing dalam mengekspresikan dirinya, salah satunya dengan membuat tayangan video yang saat ini menjadi tren yaitu video blogging atau disingkat *Vlog*. Kegiatan *Vlog* merupakan aktivitas merekam video yang berbasis audio visual oleh *vlogger* sebutan bagi pembuat *Vlog*. Adanya dorongan yang berbeda-beda pada setiap *vlogger* yang memiliki keinginan melalui pencapaian yang diharapkan menjadi alasan mereka tertarik membuat *Vlog*. Alasan lainnya tayangannya *Vlog* diyakini dapat lebih menghasilkan ekspresi yang lebih alami dari sekedar tulisan blog. *Vlog* yang di unggah di situs media sosial salah satunya situs *youtube* sebuah portal website yang menyediakan layanan berbagi maupun menonton video. *Youtube* menjadi inovasi media baru, dan jalur distribusi oleh berbagai kalangan dalam membuat tayangan video maupun jasa penayangan iklan. *Youtube* menjadi wadah stasiun tv *online* dengan pengelolaan langsung baik perorangan maupun kelompok. Layanan ini

berkembang menjadi sebuah komunitas video terbesar di internet, yang menyatukan individu-individu berbagai komunitas dengan minat yang sama (Ajeng, 2018:52).

Selama ini *Vlog* sering kali digunakan siswa untuk bersenang-senang. Permasalahan yang sering muncul ialah siswa lebih sering memanfaatkan *youtube* untuk mengakses *Vlog* dari pada harus membuka buku pelajaran. Kegemaran siswa yang merupakan generasi *pro gadget* dapat dijadikan jawaban atas permasalahan siswa yang kurang menyukai pembelajaran. *Vlog* dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru. Tidak harus guru yang membuat *Vlog* akan tetapi *Vlog* dapat digunakan sebagai tugas proyek untuk siswa. Al-Tabani (2014:42) mengungkapkan bahwa *Project Based Learning* ialah sebuah pendekatan pembelajaran atau model yang inovatif, terutama berfokus pada pembelajaran kontekstual lewat pelbagai kegiatan yang kompleks.. Tujuan dari pemanfaatan *Vlog* berbasis tugas atau proyek yakni untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar sejarah. Pemanfaatan media *Vlog* merupakan bentuk dari inovasi untuk generasi *pro gadget*. Berdasarkan latarbelakang tersebut maka penulis menulis dengan judul *Vlog (Video Blog) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Generasi Pro Gadget*.

METODE

Bentuk penelitian ini ialah studi kepustakaan (*library research*), dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Harahap menyatakan bahwa penyebutan penelitian kepustakaan disebabkan data-data atau bahan-bahan yang dipakai dalam penelitian berasal dari perpustakaan; baik berwujud buku, ensklopedi, jurnal, kamus, majalah, dokumen, dan lain sebagainya (2014: 68). Dalam melihat permasalahan penulis menggunakan observasi sehingga penulis dapat merumukan permasalahan secara umum dalam pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMANFAATAN VLOG (VIDEO BLOG) PADA GENERASI PRO GADGET

Vlog dimanfaatkan oleh generasi *Pro gadget* baik untuk bersenang-senang, mencari sensasi atau untuk mencari uang. Generasi *pro gadget* sudah tidak asing dengan pemanfaatan *Vlog* karena *Vlog* sudah populer di Indonesia dalam industri digital. Perkembangan industri *digital* di Indonesia direspon dengan baik oleh para generasi *pro gaded* karena pada dasarnya organisasi ini sudah tidak asing terhadap teknologi.

Vlog alias Video blog ialah jenis blog yang terutama berisi video. *Vlogging* (istilah yang populer di kalangan *vlogger* dalam membuat *vlog*-nya) umumnya dilaksanakan dengan mengungkapkan gagasan secara lisan di hadapan kamera. Topik yang disampaikan bisa sesuatu yang disukai, berbagai trik dan tips mengerjakan menyelesaikan sesuatu, pendapat atau pandangan terhadap suatu hal, montase, hingga film pendek atau klip. Saat ini, intensitas para *vlogger* dalam membuat dan mengunggah *vlog* bisa dalam durasi harian, mingguan hingga bulanan. Muncul ungkapan *take-a-long vlogging* yang bermakna *vlogger* yang mengisahkan aktivitas kesehariannya dengan

durasi yang cukup panjang, sejak bangun tidur, berangkat bepergian ke suatu tempat, hal-hal yang ditemui dalam perjalanan, hingga sampai ke rumah dan istirahat kembali, yang dimuat dalam sebuah video. *Vlog* bagi sebagian orang dikategorikan sebagai wujud lain dari televisi internet. Tidak jarang, *Vlog* yang mencantumkan teks atau foto, serta beberapa data lainnya. Bentuk *Vlog* sendiri dapat berupa rekaman gambar gerak utuh atau yang dipotong dalam beberapa *scene*. Perkembangan pelbagai *software* atau perangkat lunak *video making* memungkinkan para *vlogger* untuk menyunting video serta memadukannya dengan *file* audio, bahkan menggabungkannya dengan beberapa rekaman lain pada satu gambar gerak yang baru, sehingga tampak sebagai suatu rekaman video *blogging* yang asli dan bukan hasil *editing*. *Vlog* juga memanfaatkan pelbagai menu yang disediakan *web syndication* sehingga mampu menyebarkan kontennya di jejaring internet dalam format penyesuaian (sindikasi), baik dengan Atom maupun RSS, dalam rangka *rewind* (pemutaran ulang) serta agregasi otomatis pada perangkat *mobile* dan *Personal Computer* (Mardiyati, 2017).

Burgess & Green dalam Jimi dkk., (2018: 71) mengungkapkan bahwa *Vlogging* ialah salah satu wujud konten yang sangat dominan pada platform *Youtube*. Video *Vlog* biasanya berupa monolog yang direkam dengan *webcam* serta mengandalkan teknik penyuntingan sederhana. Para *vlogger* umumnya membicarakan berbagai pandangan pribadinya seputar isu politik, permasalahan social dan budaya, hingga perlbagai hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. *Vlog* ialah salah satu *genre* komunikasi yang berpotensi untuk dikomentari, hingga mengundang kritik, perdebatan, serta diskusi interaktif. Beberapa *Vlog* juga disusun untuk saling bersahutan. Performa *Vlog* semakin berkembang dan kian banyak yang sengaja diproduksi dengan profesional dan dengan teknik penyuntingan yang kian kompleks. Sebenarnya *Vlog* sama sekali bukan hal baru yang hanya muncul di *Youtube*. Namun, berdasar analisa dan penelusuran masyarakat (*netizen*), *Youtube* bereran secara signifikan dalam keberlangsungan dan perkembangan para *Vlogger* Indonesia. Hal ini tampak dari cara *Youtube* merekayasa sistem yang menyeluruh, baik secara daring maupun luring, untuk mempertegas penilaian bahwa *vlogger* ialah satu pilihan pekerjaan yang menjanjikan, sekaligus menguatkan kelompok pecinta dan pelaku *Vlog* di Indonesia.

Kamaru (2014:1) menyatakan kelebihan dari *Vlog* adalah sebagai berikut.

1. *Vlog* ditampilkan dengan menarik yang berisi tentang gambar, audio, teks yang dikombinasi dalam kesatuan yang utuh
2. Dengan membuat *Vlog* seseorang dapat bebas berkarya. Misalnya membuat *Vlog* tutorial make up, *Vlog* perjalanan, *Vlog* kegiatan sehari-hari dan lain-lain.
3. Melakukan kegiatan *vlogging* ialah satu cara gampang dalam berkarir dan menghasilkan uang dari internet.

Adapun kelemahan *Vlog* adalah sebagai berikut.

1. *Vlogging* yang ada di *youtube* saat ini masih ditujukan untuk hiburan semata, belum ada yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah.
2. Keterbatasan peralatan penunjang seperti, kamera *DSLR* dan mikrofon yang mendukung untuk membuat *Vlog* dengan kualitas gambar dan suara yang bagus.

3. Memproduksi sebuah *Vlog* dibutuhkan waktu yang cukup banyak. Mulai dari menemukan ide, pengambilan gambar dan suara, hingga proses editing video.
4. Untuk mengupload dan mengakses *Vlog* diperlukan koneksi internet yang memadai.

VLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI PRO GADGET

Media ialah setiap hal yang dapat dipergunakan dalam menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu menstimulir pikiran, perhatian, perasaan, serta minat, khususnya keteracuhan siswa dengan semestinya sehingga terjadi proses belajar (Sadirman, 2002: 6). Definisi di atas merisalahkan media pembelajaran sebagai media yang mengandung pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung beberapa maksud pengajaran. Hal ini meliputi pelbagai alat yang digunakan secara fisik guna menyampaikan materi pengajaran, baik yang terdiri atas buku teks, pita dan cakram perekam, kamera video, film, *video recorder*, slide (gambar), gambar, foto, grafik, komputer, dan televisi.

Vlog merupakan salah satu media yang berupa audio visual. *Vlog* selama ini sering dimanfaatkan oleh generasi pro *gadget* untuk mencapai kesenangan agar dapat dikatakan *hits* atau gaul. Siswa maupun guru dapat memanfaatkan *Vlog* sebagai media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakter generasi pro *gadget*. Guru dapat menjadikan *Vlog* sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh siswa melalui tugas proyek yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar yang mempergunakan *Vlog* berpotensi menaikkan minat siswa. Tidak hanya kreativitas guru yang ditunjukkan dengan *Vlog* sebagai media pembelajaran, namun juga peserta didik dapat menyampaikan ide kreativitasnya di dalam platform *Vlog* presentasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang efektif secara individu maupun secara kelompok. Pembelajaran pun menjadi lebih kreatif, atraktif serta menyenangkan (Priana, 2017:316).

Priana (2017:315-316) menyebutkan bahwa baik dalam penyampaian materi maupun presentasi, kreativitas pendidik maupun peserta didik yang mengembangkan media *Vlog* meniscayakan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga memunculkan daya tarik bagi siswa. Hal ini jika membandingkannya dengan metode pengajaran konvensional seperti ceramah. Beberapa tutorial penyusunan *Vlog* relatif mudah ditemukan, namun untuk kepentingan *Vlog* sebagai media pembelajaran terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, yakni:

1. Inspirasi
Aspek ini merupakan yang paling utama dalam penyusunan skenario *Vlog* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya berkaitan dengan tema yang hendak diutarakan dalam rekaman *video blog*.
2. Tema
Langkah kedua ialah penentuan tema., sebagai gambaran utama atau isi cerita yang hendak dimasukkan.

3. Skenario

Vlog sejatinya hampir sama dengan film pendek bertema, sehingga tetap memerlukan skenario sebagai panduan alur pengisahan. Skenario wajib disusun dengan rapi dan rinci, sehingga tiap *scene* dapat dipadukan dalam satu cerita utuh. Hendaknya skenario meliputi awal paparan cerita sampai dengan *ending*, yang diakhiri dengan kesimpulan berikut penekanan pada hal-hal penting.

4. Latar pengambilan gambar

Penentuan latar belakang sebelum merekam video hendaknya dilakukan. Hal ini berguna dalam daya tarik serta perhatian pemirsa dan penikmat *Vlog*.

5. *Lighting*

Video yang berkualitas dan nyaman ditonton seyogyanya mempertimbangkan tata cahaya dengan saksama, dengan tujuan agar video yang dihasilkan memiliki kualitas gambar yang optimal.

6. Objek

Sebelum diambil gambarnya, terkait dengan tema, maka objek yang diperlukan seyogyanya dicatat dan dipersiapkan terlebih dahulu. Penataan posisi objek juga perlu diperhatikan. Jika yang diambil adalah objek hidup (manusia), hendaknya tiap-tiap objek atau personil telah mengetahui peran dan posisi pengambilan gambar masing-masing.

7. Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar memerlukan penentuan *spot* atau titik yang disesuaikan dengan fasilitas pencahayaan. Hindari *blind spot* atau titik di mana hasil akan buram, membelakangi kamera, dan sebagainya. Hendaknya, pengambilan gambar mematuhi panduan yang ada pada skenario.

8. *Check*

Ketika tahap pertama sampai tahap ketujuh telah dilaksanakan, perlu dilakukan pengecekan ulang. Jika terdapat kekurangan atau kesalahan, dapat dilakukan pengulangan atau bahkan pembuangan potongan gambar.

9. *Editing*

Setelah proses pengecekan hingga seleksi gambar telah dilaksanakan, maka dilaksanakan proses penyuntingan. Hal yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah konsep video. Kaitannya dengan *Vlog* sebagai media pembelajaran, maka konsep edukasi adalah prioritas dalam proses *editing*.

10. *Recheck*

Sebelum proses pengunggahan, sebaiknya dilakukan kembali pengecekan ulang. Setelah hasil penyuntingan dicek kembali dan dianggap sudah *fix*, disarankan untuk menyimpan data hasil mentahan dan hasil penyuntingan, di dalam *hard ware* maupun *cloud*.

11. Publikasi

Tahap yang paling purna ialah publikasi. Ini artinya, video dinilai telah layak untuk dikonsumsi oleh masyarakat umum. *Vlogger* dapat mengunggah hasil

video yang telah dihaluskan baik lewat blog pribadi maupun akun *Youtube* yang dimiliki. Sebagai media pembelajaran, hasil video juga dapat dipublikasikan pada website institusi (sekolah).

PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN

Project Based Learning mengharuskan posisi guru sebagai pengontrol proses pembelajaran. Guru berperan sebagai *time keeper* (penjaga waktu), sebagai penengah di antara siswa jika terjadi konflik, sebagai pendorong munculnya dinamika dan kerjasama kelompok. Dengan demikian, guru dituntut mampu menciptakan interaksi kelompok serta keberanian berpendapat, mendorong peserta didik dalam menghayati dan mengembangkan kelebihannya serta menyadari kekurangannya. Menurut Delise, terdapat 6 langkah pembelajaran dengan metode *Project Based learning* (1997:27-35) yakni:

1. *Connecting with the problem*. Guru membuat pilihan, menyusun rancangan serta mengutarakan masalah yang dikaitkan dengan keseharian siswa.
2. *Setting up the structure*. Setelah siswa dilibatkan dengan permasalahan tertentu, guru menyusun struktur kerja melalui masalah yang akan dihadapi siswa. Struktur ini hendaknya memberikan rancangan tugas yang wajib diselesaikan oleh peserta didik. Struktur merupakan kunci dari segenap proses, terkait dengan cara peserta didik melatih proses berfikir melalui situasi nyata dan menemukan solusi.
3. *Visiting the problem*. Guru menekankan pada pelbagai gagasan yang dimunculkan siswa, khususnya dalam cara menyelesaikan masalah. Penekanan tersebut ditujukan guna memunculkan fakta dan daftar perihal yang membutuhkan klarifikasi.
4. *Revisiting the problem*. Peserta didik yang tergabung dalam kelompok kecil yang telah menyelesaikan tugas mandiri harus segera menggabungkan diri dalam kelas guna memunculkan dan mempresentasikan kembali masalah-masalah yang telah didiskusikan. Pertama-tama, siswa meminta kelompok kecil untuk mempresentasikan temuan-temuan awal. Guru lantas menilai sumber yang dipakai sebagai referensi, durasi waktu yang dipergunakan, serta efektivitas solusi yang akan dilakukan sebagai rencana tindakan selanjutnya.
5. *Producing a product/performance*. Siswa menyusun hasil solusi sebagai pemecahan masalah dan disampaikan kepada guru agar dievaluasi. Guru menilai kualitas dan penguasaan isi dari segenap siswa.
6. *Evaluating performance and the problem*. Guru menugaskan siswa untuk menilai performa presentasi kajian masalah dan solusi alternatif yang diajukan siswa lainnya.

Menurut Wena (2014:144-145) model pembelajaran *Project Based* memberikan kesempatan kepada guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek berdasarkan permasalahan tertentu. Kerja proyek memuat pelbagai tugas

yang kompleks yang berangkat dari pertanyaan dan permasalahan yang menantang serta berpotensi menggugah peserta didik guna merancang, menemukan solusi, memutuskan perkara, menginvestigasi permasalahan, serta membuka peluang kemandirian dalam bekerja bagi siswa. Prinsip-prinsip model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. *Centrality*

Prinsip sentralitas menegaskan kerja proyek sebagai inti dari kurikulum. Sebagai pusat strategi pembelajaran, peserta didik dituntut untuk mampu mempelajari konsep utama dari sebuah pengetahuan tertentu lewat kerja proyek. Dengan demikian, kerja proyek tidak diartikan sebagai praktik tambahan serta praktek aplikatif atas konsep yang tengah dipelajari, melainkan merupakan pusat kegiatan pembelajaran di ruang kelas.

2. *Driving Question*

Prinsip pertanyaan penuntun meniscayakan kerja proyek menekankan pada pertanyaan serta permasalahan yang dapat memotivasi siswa dalam memperoleh konsep dan prinsip utama.

3. *Constructive Investigation*

Prinsip investigasi konstruktif mengarah pada pencapaian tujuan, yang memuat proses inkuiri, pembangunan konsep, serta resolusi. Pemilihan ragam proyek seyogyanya sanggup memotivasi siswa dalam mengonstruksi wawasannya sendiri guna menemukan solusi permasalahan yang dihadapi. Guru, dengan demikian juga dituntut untuk sanggup merencanakan kerja proyek yang berpotensi menumbuhkan curiositas, semangat berusaha menemukan solusi, dan curiositas yang tinggi.

4. *Autonomy*

Prinsip otonomi berarti kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Rinciannya ialah kebebasan menentukan pilihan sendiri, supervisi yang minimal, serta tanggung jawab penuh. Maka dapat dimengerti bahwa beberapa hal tidak dianggap sebagai aplikasi PBL, seperti: lembar kerja siswa, petunjuk kerja praktikum, dan sebagainya. Peran guru, dengan demikian, terbatas sebagai fasilitator serta motivator dalam mendorong tumbuh kembangnya kemandirian dari peserta didik.

5. *Realism*

Prinsip realistis menegaskan proyek sebagai sesuatu yang riil dan nyata. PBL hendaknya menghadirkan kenyataan yang sebenarnya bagi peserta didik serta memuat tantangan-tantangan yang nyata dan berangkat dari permasalahan yang autentik alias bukan rekayasa, sehingga temuan-temuan solusinya dapat diimplementasikan dalam kehidupan peserta didik.

Wena (*Ibid*, 147) juga menyampaikan beberapa kelebihan dan kekurangan *Project Based Learning*, yakni:

1. Kelebihan *Project Based Learning*
 - a. Meningkatkan motivasi belajar
 - b. Meningkatkan kemampuan menemukan solusi
 - c. Meningkatkan kolaborasi antar individu dan antar kelompok
 - d. Meningkatkan keterampilan pengelolaan sumber
2. Kelemahan *Project Based Learning*
 - a. Memerlukan waktu yang banyak untuk menyelesaikan masalah
 - b. Memerlukan biaya yang tidak murah
 - c. Memerlukan peralatan yang kompleks

PEMANFAATAN *VLOG* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*

Pemerintah dapat memanfaatkan popularitas *Vlog* sebagai sumber informasi dan media hiburan sehingga dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang berbasis multimedia (*multimedia learning*) yang memanfaatkan animasi atau video yang mengemas materi pembelajaran secara menarik dan kreatif dengan berkerjasama dengan *vlogger* untuk memproyeksikan video tersebut, dengan maksud menggantikan *Vlog* yang tidak mendidik agar menjadi hal yang lebih baik dan sesuai dengan visi-misi pendidikan. Hal ini akan termasuk dalam pemanfaatan media audiovisual, berarti seperangkat alat yang mampu memroyeksikan gambar bergerak dan bersuara (Sanaky, 2013:119). Apabila selama ini *Vlog* dapat dibuat oleh generasi pro *gadget* maka guru dapat memanfaatkan siswa untuk membuat *Vlog* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk tugas proyek.

Guru sebagai fasilitator dalam pemanfaatan *Vlog* sangat berperan penting. Guru harus dapat mengontrol tugas siswa dari awal. Berikut merupakan langkah-langkah *Project Based Learning* melalui pembuatan *Vlog* pada siswa dalam pembelajaran sejarah.

- a. Guru memberikan permasalahan dalam sejarah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Misalkan dalam materi historiografi. Siswa diberikan tugas untuk menyusun laporan penelitian sesuai dengan tahap-tahap penelitian sejarah.
- b. Setelah diberikan permasalahan siswa diperintahkan untuk membuat struktur atau konsep pembuatan *Vlog* dengan mengacu pada topik penelitian yang akan mereka teliti. Misalkan siswa meneliti arsitektur keraton Gunung Kawi di Kabupaten Malang. Maka siswa akan membuat kerangka penelitian dan kerangka *Vlog*.
- c. Siswa mengumpulkan hasil awal berupa kerangka penelitian dan konsep pembuatan *Vlog*. Guru menilai hasil awal siswa dan memberikan masukan untuk diperbaiki agar hasilnya dapat maksimal. Guru menilai sumber referensi yang digunakan siswa, waktu yang diperlukan, dan efektivitas tindakan yang akan dilakukan oleh siswa.

- d. Siswa mulai melakukan penelitian dan merekam setiap tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Siswa membuat *Vlog* dengan mempertimbangkan konsep yang telah mereka buat. Setelah menyelesaikan perekaman siswa mengedit video dan menambahkan animasi sesuai dengan kreatifitas siswa. Setelah selesai membuat *Vlog* penelitian sejarah siswa mengupload *Vlog* ke dalam *Youtube*.
- e. Setiap kelompok mempresentasikan hasil *Vlog* yang telah diunggah di kelas melalui proyektor.
- f. Guru menilai *Vlog* yang telah dibuat oleh siswa. Penilaian dapat dilihat dari kejelasan penelitan sejarah yang siswa lakukan. Dari wawancara dengan narasumber, arsitektur keraton yang di sajikan dalam video, jelas tidaknya penyampaian materi, ekspresi siswa dan kreatifitas *Vlog* yang dihasilkan oleh siswa. Guru juga menilai presentasi yang dilakukan oleh setiap kelompok.
- g. Setelah selesai penilaian dari guru, maka siswa dalam lain juga memberikan penilaian (penilaian teman sejawat). Hal ini dilakukan agar siswa dapat memberikan penilaian dan mampu memberikan argumentasi terhadap hasil siswa.

Vlog dapat digunakan sebagai tugas proyek untuk siswa. Dalam pemanfaatan *Vlog* guru berperan mengontrol siswa baik kemampuan siswa maupun kesesuaian materi yang sedang dipelajari. Kelebihan *Vlog* dalam pemanfaatannya yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah. Melalui media ini siswa dituntut untuk lebih kreatif dan dapat kooperatif dengan anggota kelompoknya. Dalam proses perekaman siswa dapat menggunakan *handphone* dan tidak harus menggunakan kamera LSR. Selain itu Guru dengan mudah dapat menilai hasil dari tugas yang diberikan kepada siswa karena *Vlog* dapat diputar berulang-ulang ketika guru kesulitan melakukan penilaian kepada siswa. Sedangkan kelemahan dari *Vlog* adalah siswa yang tidak memiliki *laptop* akan kesulitan untuk mengedit video karena dalam pembuatannya membutuhkan proses *editing*. Dalam pembuatannya siswa membutuhkan durasi waktu penyelesaian yang cukup lama sehingga guru perlu memberikan waktu minimal 2-3 minggu.

Vlog cocok digunakan dalam Matapelajaran sejarah terutama dalam materi sejarah lokal. Hal tersebut dikarenakan *Vlog* merupakan media yang isinya cenderung bercerita. Sehingga cocok apabila materi sejarah yang ada di daerah diceritakan melalui pemanfaatan *Vlog*. Penggunaan *Vlog* cocok pada generasi pro *gadget* karena mereka sudah tidak asing dengan teknologi sehingga dengan mudah siswa akan cepat membuat *Vlog* dalam tugas proyeknya.

KESIMPULAN

Vlog (Video Blog) biasanya digunakan untuk bersenang-senang, karir atau untuk *hobby* pada generasi pro *Gadget* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan generasi pro *gadget* sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Dalam

pelaksanaannya dalam pembelajaran *Vlog* dapat dimanfaatkan untuk siswa sebagai tugas proyek melalui *Project Based Learning*. *Vlog* dapat digunakan sebagai tugas proyek dalam pembelajaran sejarah karena dalam *Vlog* siswa akan menceritakan sebuah peristiwa atau tempat bersejarah. Kelebihan dari media ini dalam pembelajaran sejarah ialah siswa dapat menunjukkan secara langsung hal-hal yang sedang dipelajari dalam video. Siswa akan lebih kreatif dan termotivasi dalam belajar sejarah karena dalam proses pembuatannya siswa akan terdorong untuk mencari tahu lebih dalam dan lebih kreatif dalam mengedit video.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajeng, Andi Tenri (2018). Vlogger Dan Konten Vlog Youtubers Palu: Motivasi Menjadikan Youtube Sebagai Media Berekspresi. *Jurnal: Kinesik* Vol 5 (3).
- Al-Tabani, Trianto Ibnu Badar (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Delise, Robert (1997). *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Hamalik, Oemar (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harahap, Nursapia (2014). Penelitian Kepustakaan. *Jurnal: Iqra'* Vol 8 (1).
- Jihad, Asep & Haris, Abdul (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kamaru, Win (2016). *Pengertian Vlog Dan Manfaatnya Bagi Youtuber*. Sumber: <http://www.matahaya.com>. Diakses pada 2 April 2019. (Online).
- Kochhar (2008). *Pembelajaran Sejarah Teaching Of History*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mardyati, Ayu Intan (2017). *Mengenal Vlog*. Sumber: <http://ilmuti.org/>. Diakses 2 pada April 2019. (Online).
- Mulyoto (2013). *Strategi Pembelajaran Di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- N, Jimi dkk. (2018). Bisnis Vlogging Dalam Industri Media Digital Di Indonesia. *Jurnal: Ilmu Komunikasi*, Vol. 15 (1).
- Priana, Ronny Yudhi Septa (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Proseding*. Seminar Nasional Pendidikan: FKIP UNTIRTA.
- Rusman (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadirman, Arif (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sayono, Joko (2013). *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. Jurnal Sejarah dan Budaya, Vol. 11(1)*.

Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.