

PEMANFAATAN VLOG SEJARAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF DI ERA COVID 19

Ana Nurhasanah^{1*}, Yuni Maryuni², Wahyu Arif Ramadhan³

^{1,2} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

³ SMK Negeri 1 Tunjung Teja

Corresponding author: ananur74@untirta.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan VLOG sejarah sebagai media pembelajaran alternatif di era Covid 19. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan alternatif langkah yang tepat diambil oleh pemerintah namun tanpa persiapan yang memadai sehingga banyak terjadi ketidaksinkronan antara masing-masing daerah serta sarana dan prasarana sinyal serta handphone yang belum memadai membuat tidak merata diterima oleh peserta didik dan guru. Maka oleh sebab itu pembelajaran melalui Vlog Sejarah di era pandemi merupakan solusi dan alternatif bagi peserta didik dalam mempelajari sejarah dari rumah, guru dapat menjelaskan materi dengan menggunakan aplikasi Zoom/whatassp serta guru dapat mengirimkan vlog pembelajaran di channel youtube dengan link kepada peserta didik yang kemudian ditonton, secara tidak langsung peserta didik dapat melihat gurunya di channel tersebut dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, kemudian apabila ada yang belum dipahami, bisa ditanyakan via japri kepada guru dan dijawab dan didiskusikan di dalam grup pembelajaran. Setelah itu guru dapat memberikan tugas alternatif kepada peserta didik untuk membuat vlog sejarah dari rumah

Kata-kata kunci: VLOG, Media Pembelajaran, Peserta didik

Abstract

The purpose of this study is to describe the use of historical VLOG as an alternative learning medium in the Covid 19 era. Distance learning (PJJ) is an alternative to the right steps taken by the government but without adequate preparation so that there are many inconsistencies between each region as well as inadequate signal and cellphone facilities and infrastructure making it unevenly accepted by students and teachers. Therefore, learning through the History Vlog in the era of the pandemic is a solution and alternative for students in learning history from home, the teacher can explain the material using the Zoom / whatassp application and the teacher can send a YouTube channel learning vlog with a link to students who are then watched, Indirectly students can see the channel teacher and understand the material presented by the teacher, then if something is not understood, it can be asked via Japri to the teacher and answered and discussed in the learning group. After that the teacher can give alternative assignments to students to make a history vlog from home.

Key Words: VLOG, Learning Media, , Learners

PENDAHULUAN

Masyarakat dunia belakangan ini digemparkan dengan adanya pandemi wabah virus covid 19 yang dimana wabah ini menyerang sistem organ dalam manusia, penyakit ini memang tidak terdeteksi secara kasat mata, melainkan virus menginfeksi saluran pernafasan manusia, dengan gejala klinis seperti demam, gangguan pernafasan, batuk, pilek, sakit tenggorokan serta letih dan lesu. virus covid 19 menyebar secara cepat, bahkan di beberapa bagian dunia virus ini telah menjadi teror dan membunuh puluhan ribu jiwa akibat paparan virus tersebut. Awal mula virus

ini muncul dikenal dengan nama Novel Coronavirus (2019-nCov) adalah virus baru penyebab penyakit saluran pernafasan. Virus ini lahir dari Tiongkok. Novel coronavirus merupakan satu keluarga dengan virus penyebab SARS dan MERS. Virus ini diketahui pertama kali muncul dipasar hewan dan makanan laut di Wuhan Tiongkok, diduga virus ini muncul akibat perdagangan makanan ekstrem yakni kelelawar dan ular yang menyebar dari hewan kemudian menularkan virusnya ke-manusia.

Pandemi yang melanda Indonesia yang terhitung delapan bulan terakhir berdampak terhadap aktivitas kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan alternatif yang diputuskan oleh pemerintah berdasarkan surat keputusan bersama (SKB) empat menteri untuk melindungi peserta didik yang ada di Indonesia, senada dengan keputusan Gubernur Banten yang menginstruksikan sekolah-sekolah yang menjadi kewenangan Provinsi Banten untuk melakukan pembelajaran online dari rumah. Langkah yang tepat diambil oleh pemerintah namun tanpa persiapan yang memadai sehingga banyak terjadi ketidaksinkronan antara masing-masing daerah serta sarana dan prasarana sinyal serta handphone yang belum memadai membuat tidak merata diterima oleh peserta didik dan guru. Akibatnya banyak tenaga pendidik gagap menghadapi perubahan ini. Sementara itu tidak ada cara lain untuk meminimalisir penyebaran covid 19 selain dengan membatasi bertemunya manusia dan melakukan perkumpulan masa. Pemerintah pun membuat aturan protokol kesehatan yang ketat untuk memutus rantai penyebaran, dimulai dengan dilarangnya mudik tahun 2020, tidak melakukan aktivitas diluar serta himbauan untuk menjaga jarak 1,5 meter serta mencuci tangan selama 20 detik menggunakan sabun atau handsanitizer sebagai langkah pencegahan dan menggunakan masker ketika berpergian ataupun berbicara dengan orang lain.

Perubahan yang sangat cepat tanpa diiringi dengan persiapan yang memadai membuat guru harus melakukan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran saat pembelajaran daring, senada yang diungkapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dalam tajuk kompas (12/08/2020 berjudul pendidikan daring di masa covid 19) “ Kita harus jujur proses adaptasi ke online learning juga sangat sulit. Paling tidak masih ada pembelajaran terjadi daripada sama sekali tidak ada pembelajaran“. Pernyataan tersebut seperti layaknya angin segar bagi guru dan peserta didik, namun mekanisme dilapangan menuntut pentingnya mekanisme yang jelas dan khusus bagi guru yang menjadi garda terdepan dalam melawan ketidakmampuan peserta didik dalam belajar. Slogan “Merdeka Belajar” yang digunakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nampaknya belum mampu menggugah para guru, apalagi dalam implementasi pembelajaran daring. Pendidikan sebagai cara melakukan transformasi gagasan, membangun karakter diri seseorang tentang nilai-nilai disiplin, integrasi, respek kepada orang lain, menghormati hak-hak kewajiban warga negara, menghargai ruang privat dan publik secara seimbang nampaknya belum terlalu menjadi keadilan di dunia pendidikan.

Pembelajaran melalui Vlog Sejarah di era pandemi merupakan solusi dan alternatif bagi peserta didik dalam mempelajari sejarah dari rumah, guru dapat menjelaskan materi dengan menggunakan aplikasi Zoom/whatsapp serta guru dapat mengirimkan vlog pembelajaran di channel youtube dengan link kepada peserta didik yang kemudian ditonton, secara tidak langsung peserta didik dapat melihat gurunya di channel tersebut dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, kemudian apabila ada yang belum dipahami, bisa ditanyakan via jipri kepada guru dan dijawab dan didiskusikan didalam grup pembelajaran. Setelah itu guru dapat memberikan tugas alternatif kepada peserta didik untuk membuat vlog sejarah dari rumah

Pada tahap mencari, kemudian peserta didik bisa melihat tugas pembelajaran tentang Covid-19 di Internet atau sumber lain yang relevan, sambil terus berdiskusi melalui grup WhatsApp, Zoom atau Google Classroom. Kegiatan tersebut akan memberikan stimulus dalam mencari dan memahami konsep memvisualkan/menuliskan ide sehingga menjadi sebuah karya edukasi berupa poster, komik, video, musik, puisi, cerpen, dan lain-lain. Berikutnya mencari cara pembuatan karya tersebut melalui Google, Youtube, buku, dan sumber lain yang

relevan. Setelah peserta didik melakukan proses mencari referensi, selanjutnya muncul ide/imajinasi awal untuk membuat konsep, pesan, tema dan visual. Ide yang abstrak tersebut lalu dituangkan dalam bentuk sketsa kasar atau kerangka tulisan. Kegiatan tersebut akan memberikan stimulus dalam mencari dan memahami konsep memvisualkan/menuliskan ide sehingga menjadi sebuah karya edukasi berupa poster, komik, video, musik, puisi, cerpen, dan lain-lain. Selanjutnya muncul ide atau imajinasi awal untuk membuat konsep, pesan, tema dan visual. Ide yang abstrak tersebut lalu dituangkan dalam bentuk sketsa kasar atau kerangka tulisan. Setelah menemukan ide atau pesan dan rencana karya yang akan dikerjakan, maka peserta didik mulai memvisualkan maupun menuliskan rancangan tersebut dalam media masing-masing. Jika tugasnya berupa pembuatan puisi, maka medianya dapat berupa tulisan buku atau soft file, tugas berupa poster maka medianya di buku gambar, tugas membuat vlog dapat menggunakan handphone. "Semua hasil karya pembelajaran tersebut harus berupa file digital." Peserta didik dapat membagikan karyanya melalui Facebook, Instagram, Twitter, blog, atau Youtube. Harapannya karya tersebut dapat dibaca dan mempengaruhi orang lain untuk ikut melakukan pencegahan Covid-19 dengan tidak melakukan pertemuan yang sifatnya kontak fisik.

Karya pembelajaran tentang bencana Covid-19 tersebut wajib untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika ada siswa yang membuat karya poster tentang langkah mencuci tangan yang baik dan benar, maka dia harus melakukan cuci tangan dan mendokumentasikan untuk dilaporkan ke guru. Melalui sistem studysaster guru dapat berkontribusi nyata yang berdampak luas dalam pencegahan Covid-19. Satu guru akan membimbing banyak peserta didik untuk mengedukasi dirinya sendiri. Selanjutnya siswa tersebut akan mengedukasi orang di sekitarnya dan masyarakat luas melalui beragam media sosial.

PEMBAHASAN

1. Pendidikan Di Era Wabah Covid 19

Seorang guru perlu melakukan dialektika media kepada siswa diantaranya menggunakan media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran, bagi generasi milenial, media pembelajaran yang canggih serta mudah dipahami merupakan sebuah point plus dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas, dengan adanya perubahan cara belajar yang berbeda menuntut guru untuk kreatif dalam memanfaatkan media sebagai penunjang proses belajar agar efektif. Bercermin dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan siswa seperti menggunakan laptop, hp dan internet, maka peluang ini yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna menunjang efektifitas kegiatan belajar. Kata Media yang memiliki arti perantara atau pengantar, media ialah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, media dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media bisa dipahami sebagai media dalam proses dan tujuan pembelajaran, pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, maka pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam konteks dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses komunikasi peranan media pembelajaran memiliki perananan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran (Bambang, 2008 : 121-123).

Setelah dinyatakan sebagai Kejadian Luar Biasa (KLB) pemerintah segera mengambil tindakan untuk menutup segala akses kerumunan masa seperti sekolah-sekolah dan merumahkan para siswa dan tenaga pendidik untuk memutus rantai penyebaran virus Covid 19, berdasarkan instruksi Gubernur Banten bahwa sekolah tingkat SMA/SMK/SKH melakukan pembelajaran secara digital/maya, hal ini menjadi alternatif dikala pandemi, agar proses KBM tetap berjalan melalui pembelajaran Maya. Banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk memaksimalkan pembelajaran Maya seperti Saba Banten yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zoom* dan aplikasi penunjang lainnya, semua itu

digunakan untuk menunjang proses KBM selama *Work From Home*, kemudahan dalam menggunakan aplikasi guru hanya perlu untuk menunjang kinerja guru dalam melakukan pembelajaran maya dikelas, pembelajaran maya yang dilakukan dirumah oleh guru harus dipersiapkan secara matang, mulai dari pembuatan materi yang berupa rangkuman materi, *ppt* yang mudah dipahami oleh siswa serta bentuk tugas yang memudahkan siswa dan orang tua dirumah dalam mengawasi anaknya selama dirumah, agar tidak keluar rumah untuk berkumpul dengan teman-temannya. Peran orang tua dituntut lebih dalam proses pembelajaran maya, karena selama 24 jam anak akan berada dirumah dan melaksanakan tugas sesuai intruksi yang diberikan oleh guru melalui aplikasi yang digunakan, selama anak dirumah orang tua dapat mengawasi lebih bahkan orang tua dituntut untuk menjadi guru bagi anaknya dirumah, karena penyampaian materi yang diberikan oleh guru tidak maksimal ketika siswa belajar disekolah, maka orang tua yang harus meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi pada anak ketika belajar dirumah. Namun dengan seringnya anak dan orang tua dirumah diwaktu yang bersamaan dapat menimbulkan energi positif bagi anak, karena mereka akan merasa terus bersama dengan orang tuanya, orang tua dapat terus memberikan masukan dan melakukan pendekatan lebih intens dengan anaknya, kasih sayang bagi anak yang diberikan orang tua akan lebih kepada anaknya, sehingga akan membawa dampak positif bagi kondisi belajar anak saat dirumah. Setiap kebijakan pasti memiliki dampak positif dan negatif bagi setiap penggunaannya, terutama dalam pembelajaran maya, bagi kalangan menengah keatas pembelajaran maya tidak menjadi masalah bagi anaknya, karena anak sudah dibekali *smartphone* dan kuota/wifi yang mumpuni untuk pembelajaran maya selama *Work From Home*, kapan saja dapat mengakses dan melakukan absensi online dan mengerjakan tugas dengan mudah, tetapi berbeda dengan kondisi anak yang kurang mampu, sebagian dari mereka mungkin tidak memiliki *smartphone* canggih dan kuota yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran maya, sehingga mereka banyak tertinggal informasi dari teman-temannya tentang tugas dan materi yang disampaikan oleh guru dikelas online, sehingga peran guru dan rasa empati guru dituntut untuk mengerti kondisi dan keadaan ekonomi masing-masing siswa, mau bagaimana pun tugas guru dalam melaksanakan KBM secara maya tidak kondusif. Memutus mata rantai virus covid 19 sudah dilakukan maksimal, dalam sistem pembelajaran maya guru memberikan tugas dan memberikan materi secara digital, sehingga hasil yang diperoleh tidak sebaik ketika melakukan sekolah secara formal yang dilakukan dikelas dan tatap muka. Karena dalam pendidikan bukan proses memberikan ilmu kepada siswa, melainkan ada nilai karakter yang perlu disampaikan didalam kelas, pembelajaran maya tidak dapat mawadahi pembelajaran karakter, tetapi ada rasa tanggung jawab yang perlu diemban secara mandiri oleh masing-masing pihak, baik kepala sekolah, guru, dan siswa, dengan ini kita dapat melihat bagaimana rasa tanggung jawab itu melekat dan keperluan berada dalam rumah tetap teratasi secara penuh secara bersamaan.

Pengaruh Covid 19 membawa dampak yang besar bagi pengambilan proses penilaian kenaikan kelas dan PPDB, berdasarkan surat edaran Kemendikbud, tertuang ketentuan dalam proses kenaikan kelas disegala jenjang dengan mekanisme sebagai berikut (A). Ujian Akhir Semester kenaikan kelas dalam bentuk tes yang mengumpulkan siswa tidak boleh dilaksanakan. (B). Ujian Akhir Semester untuk kenaikan kelas dapat dilakukan dalam bentuk portofolio nilai rapor dan presentasi yang diperoleh sebelumnya, test boleh dilakukan secara daring atau asesmen jarak jauh. (C). Ujian Akhir Semester untuk kenaikan kelas dirancang untuk mendorong belajar yang bermakna, dan tidak perlu mengukur ketuntasan capaian kurikulum secara menyeluruh. Sedangkan untuk teknis PPDB tahun pelajaran 2020-2021 berdasarkan surat edaran dilakukan sebagai berikut (A). Dinas Pendidikan dan sekolah diminta menyiapkan mekanisme PPDB yang mengikuti protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-19, termasuk mencegah berkumpulnya siswa dan orangtua secara fisik di sekolah. (B). PPDB pada Jalur Prestasi dilaksanakan berdasarkan: 1) akumulasi nilai rapor ditentukan berdasarkan nilai lima semester terakhir; dan/ atau 2) Prestasi akademik dan non-

akademik di luar rapor sekolah; 3) Pusat Data dan Informasi (Pusdatin) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyediakan bantuan teknis bagi daerah yang memerlukan mekanisme PPDB daring.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Elly dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 3) “media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, siswa, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.” Menurut Fleming yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 3) “media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan menyelesaikannya”.

Menurut Bambang (2008: 121-123) media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam konteks dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

National Education Association (NEA) yang dikutip oleh Arsyad (2011: 5) “media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.” Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2011:4). Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang berupa benda yang digunakan untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa.

3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Sadiman (2008:86) mengatakan bahwa hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan. Guru adalah seseorang yang memiliki peran besar dalam pemilihan media. Sudjana dan Rivai (2009:4) mengungkapkan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakan dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya memilih media untuk guru dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Arsyad (2011:75-76) mengatakan bahwa ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media. Kriteria tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik.
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria umum. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

Bersamaan dengan pernyataan di atas, Sa'dun (2016:117-118) pun menyatakan bahwa prinsip dalam memilih media pembelajaran harus berdasarkan pada:

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar
- c. Dapat menjadi sumber belajar
- d. Efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media
- e. Keamanan bagi pebelajar
- f. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pebelajar
- g. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- h. Kualitas media

4. VLOG Sejarah

Sejalan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 yang didalamnya berisikan tentang proses pembelajaran scientific mencakup langkah-langkah yaitu, mengamati, bertanya, mencoba/mengumpulkan data (informasi), mengasosiasi/mengolah data (informasi), mengkomunikasikan, dan mencipta. Berdasarkan pelaksanaan tersebut diharapkan peserta didik mampu melakukan langkah heuristik untuk membuat vlog sejarah, dengan adanya kreativitas peserta didik diharapkan mampu mengurangi tingkat plagiarisme, serta guru harus mengarahkan peserta didik tentang pemilihan sumber-sumber informasi yang benar dan dapat dipercaya. Peserta didik diperbolehkan mencari sumber-sumber dari buku ajar yang dimiliki

dan mencari sumber dari internet dari situs-situs terpercaya dan mencantumkan referensi saat berbicara didepan kamera sehingga tugas yang dikerjakan oleh peserta didik menjadi orisinal.

Setelah mengumpulkan sumber-sumber informasi, peserta didik diharapkan mampu mengolah informasi secara matang berdasarkan pendapatnya sendiri. Pada proses pengolahan informasi guru akan menilai kreativitas peserta didik dalam pembuatan tugasnya. Guru sebagai penilai mampu menyampaikan kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya peserta didik dan menjadikan karya yang dibuatnya sebagai alat evaluasi yang bersifat kreatif serta tidak serta merta meniru karya orang lain. Perkembangan teknologi pada masa kini memudahkan peserta didik mendapatkan informasi dengan mudah, tetapi dengan adanya perkembangan teknologi yang tinggi membuat budaya copy-paste serta membuat peserta didik malas untuk berpikir dan menuangkan ide serta gagasan yang berada didalam pikirannya. Melihat kondisi saat ini guru mampu mengembangkan dan membuat menarik pelajaran sejarah.

Sebagaimana yang tertuang dalam tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah menggambarkan kualitas manusia Indonesia yang baik ialah manusia pembangunan yang pancasilais sehat jasmani dan rohani memiliki pengetahuan dan keterampilan dan mampu mengembangkan kreativitas dan bertanggung jawab serta rasa demokrasi dan penuh tanggung jawab dan dapat mengembangkan kecerdasan budi pekerti yang luhur serta mencintai tanah air dan sesama manusia (Tafsir, 1999, hal 15). Pendidikan merupakan katalisator yang mampu memberikan dampak besar terhadap kreativitas dan produktivitas nasional.

Adanya persaingan industri bangsa-bangsa di dunia mendorong setiap bangsa terus mengembangkan kekuatan industrinya masing-masing termasuk Indonesia yang saat ini sedang berada dalam revolusi industri 4.0 dan akan menghadapi revolusi industri selanjutnya yaitu revolusi industri 5.0 yaitu pengembangan industri yang menempatkan religi sebagai aspek penting didalamnya. Hakikatnya revolusi Industri 4.0, merupakan penggabungan teknologi fisik dan digital melalui analitik, kecerdasan buatan, teknologi kognitif, dan *Internet of Things* (IoT) untuk menciptakan perusahaan digital yang saling terkait dan mampu menghasilkan keputusan yang lebih tepat. Pendidikan menjadi satu unsur penting dalam mempersiapkan peserta didik masuk kedalam era revolusi 4.0 dan 5.0 yang memiliki Keterampilan abad 21 sebagai berikut : (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Trilling dan Fadel, 2009).

Dalam hal ini vlog bisa menjadi sarana yang tempat untuk melatih keterampilan abad 21 yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan media informasi dan teknologi. Pendidikan berbasis video blog sudah dicontohkan melalui media yang saat ini sedang terkenal dikalangan peserta didik di sekolah tingkat SMP maupun SMA yaitu perseroan terbatas yang bergerak di bidang pendidikan non formal bernama “Ruangguru” yang memanfaatkan teknologi social media, Apps, dan video blog. Kemampuan menggunakan teknologi dan media internet, aplikasi, social media sebagai sarana pembelajaran oleh guru maupun murid yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. kemajuan teknologi dan informasi membuat lebih banyak inovasi dalam berbagai bidang kehidupan seperti vlog sendiri yang dipercaya tercipta karena ide kreatif manusia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet dan kamera. Hadirnya situs seperti Youtube yang menjadi wadah bagi para pembuat vlog (vlogger) berkreasi dengan membuat video-video yang menarik dengan isi konten yang bermacam – macam seperti pengalaman pribadi, social experiment, unboxing, dll. Hal ini sejalan dengan yang kemukakan oleh Widiani (2018.hlm.126) bahwa penggunaan media film sebagai media belajar atau sumber belajar, dapat membantu pendidik dan peserta didik menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Proyek pembuatan vlog ini akan sesuai dengan upaya meningkatkan kreativitas

siswa karena dianggap dekat dengan pergaulan dan kecenderungan generasi muda SMA masa kini yang memiliki minat yang tinggi pada vlog. Vlog sebagai media yang menyenangkan untuk ditonton dan sangat melibatkan kreativitas untuk membuat konten-konten yang menarik sangat sesuai dengan pergaulan generasi masa kini juga dapat membuat suatu produk yang dirasa inovatif dan dapat memancing kreativitas peserta didik.

Media digital memicu munculnya variasi bentuk presentasi diri. Video Blogging merupakan salah satu bentuk presentasi diri yang kian populer. Hal ini didukung oleh kemunculan beragam media sosial yang mengutamakan konten video. Vlog atau Video Blogging yang kemudian disebut juga V-Blogging merupakan salah satu bentuk kegiatan Blogging yang merupakan salah satu fasilitas media berbasis internet yang menggunakan video sebagai medium penyampaian pesan di atas teks dan audio sebagai sumber utama. Vlog sendiri sudah dikenal luas oleh masyarakat sejak tahun 2015 dengan bermunculan youtuber-youtuber muda dan banyaknya konten-konten yang menarik dibuat kanal chanel mereka, yang lambat laun menggeser kedudukan televisi sebagai sarana hiburan masyarakat. Namun aktivitas vlog sendiri sudah dikenal pada tahun 2005 dengan proses pembuatan yang sederhana, dalam membuat vlog di era 2005 an, mereka menggunakan kamera handphone dan handycam, kamera yang dilengkapi dengan mikrophone dan mengambil momentum kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan mereka dan durasi waktu tertentu. Aktivitas vlog merupakan aktifitas yang hampir sama dengan melakukan menuliskan blog yakni berupa catatan pribadi yang dapat dinformasi dan diakses ke publik. Bedanya Vlog dan Blog, Vlog mengambil gambar dengan kamera pribadi untuk menyampaikan kejadian atau peristiwa tertentu dengan audiovisual dan dapat disaksikan melalui video, sedangkan Blog adalah menuliskan ide ataupun pemikiran penulis pada catatan online yang dapat diakses ke publik dan dinikmati oleh masyarakat luas.

Beragamnya kemudahan membuat Guru dapat mencari video-video di Chanel Youtube untuk mencari video pembelajaran, penyampaian video membuat pembelajaran menjadi menarik, secara tidak langsung peserta didik dapat melihat tayangan yang membangkitkan daya nalar mereka terhadap peristiwa yang terjadi dimasa lalu. Daya kritis perlu dikembangkan sejak dini, supaya dalam melihat peristiwa atau mendengarkan informasi tidak langsung menyampaikan komentar secara langsung, melainkan melakukan kritik internal dan eksternal kemudian melakukan interpretasi dalam menjawab dan menyampaikan informasi yang mereka dengar, perlunya penyajian pembelajaran secara khusus dan terstruktur serta interaktif agar tidak membosankan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Seorang guru dalam memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik, tidak harus dengan metode mengajar konvensional, tetapi seorang guru sejarah harus mampu menggambarkan sejarah secara utuh dan nyata, pembelajaran dikelas menggunakan E-Learning dengan menampilkan video dan penggunaan internet merupakan hal tepat dalam merencanakan pembelajaran terstruktur dan memfungsikan media secara baik, senada yang disampaikan oleh Sadiman (2003:17) fungsi atau kegunaan media antara lain (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indra, (3) dapat mengatasi sikap pasif terhadap anak, (4) sifat yang unik pada peserta didik dapat dilihat dengan penggunaan media. Namun seorang guru sejarah perlu melakukan kunjungan ke situs-situs sejarah untuk membuka cakrawala mata peserta didik akan keberagaman peninggalan sejarah yang ada di wilayahnya. Dengan adanya proses editing yang beragam saat ini, guru mampu mendeskripsikan tayangan video yang dibuat secara mandiri dengan potongan-potongan video yang beragam, dengan adanya proses dubbing membuat proses pembuatan video akan lebih mudah serta suara yang dihasilkan akan jernih dan didengar baik oleh peserta didik.

Media ialah setiap hal yang dapat dipergunakan dalam menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu menstimulir pikiran, perhatian, perasaan, serta minat, khususnya keterampilan 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 kreatifitasnya 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).

Vlog dapat digunakan sebagai tugas alternatif untuk peserta didik. Dalam pemanfaatan Vlog guru berperan mengontrol peserta didik baik kemampuan peserta didik maupun kesesuaian materi yang sedang dipelajari. Kelebihan Vlog dalam pemanfaatannya yaitu dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sejarah. Melalui media ini peserta didik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif serta mampu membuat vlog secara mandiri. Dalam proses perekaman peserta didik dapat menggunakan handphone dan tidak harus menggunakan kamera DLSR/ Kamera Digital. Selain itu Guru dengan mudah dapat menilai hasil dari tugas yang diberikan kepada peserta didik karena Vlog dapat diputar berulang-ulang ketika guru kesulitan melakukan penilaian kepada peserta didik. Sedangkan kelemahan dari Vlog adalah peserta didik yang tidak memiliki laptop akan kesulitan untuk mengedit video karena dalam pembuatannya membutuhkan proses editing. Dalam pembuatannya peserta didik membutuhkan durasi waktu penyelesaian yang cukup lama sehingga guru perlu memberikan waktu minimal 2-3 minggu. Vlog cocok digunakan dalam Mata pelajaran sejarah terutama dalam materi sejarah lokal/ nasional. 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 era pandemi 19 karena mereka sudah tidak asing dengan teknologi sehingga dengan mudah peserta didikan cepat membuat Vlog dalam tugasnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di era pandemi covid 19 menuntut guru untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan keterbatasan sarana dan prasarana untuk mencapai ketercapaian belajar daring. perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan diri dalam proses transformasi ilmu pengetahuan. Dalam bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Vlog merupakan hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet. Dengan memanfaatkan Vlog sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di era pandemi covid 19 melalui penugasan dan kreatifitas yang dibangun dalam hasil baik guru sebagai penyampai materi maupun peserta didik dalam mempresentasikan hasil karya tugasnya. Minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan pemilihan media yang tepat sesuai dengan perkembangan teknologi, kondisi dan lingkungan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Priana, Ronny Yudhi Septa (2017). *Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi*. Proseding. Seminar Nasional Pendidikan: FKIP UNTIRTA.
- Sadiman, S Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- _____. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.
- Tafsir, A. (1990). *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trilling and Fadel. (2009). *21st century skills: learning for life in our times*. USA: Jossey Bass.
- Widiani.L.S. dkk. (2018). *Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7 (1), 123-132.