



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah  
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>  
**FACTUM**: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 9 (2). 2020. 115-122

RESEARCH ARTICLE

---

---

**PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT VLOG DI SMK**

**Oleh :**

**Rima Fransiska, Nana Supriatna<sup>1</sup>**

Naskah diterima : 1 Mei 2020, Naskah direvisi : 28 Juni 2020 Naskah disetujui : 20 Agustus 2020

**To cite this article:** Fransiska, R., dan Supriatna, N. (2020). Pembelajaran berbasis project vlog di smk. **FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah**, 9 (2). 2020. 115-122, DOI: <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.24365>.

---

---

**ABSTRACT**

*The research titled “Vlog Creation Project to Develop Student’s Creativity in History Learning” was based upon researcher experience in tenth-grade computer science class 2 at vocational 1 Soreang which showed the lack of student’s creativity in history learning. This action class research was done through three cycles in which each cycle has three actions, all of them emphasize to John Elliot’s model of research, Elliot’s model consists of problems identification, field survey, implementation, observation and reconnaissance. The purpose of this research is to develop student’s creativity in history learning which, indicators for creative learning are: creative thinking, working creatively with others and the application of their innovation, these have been processed into sub-indicators accordingly. The results show that in history learning, there is an increase of creative in the sub-indicators, this research can be used as a solution for education institutions and teachers alike to make history learning become more developed.*

**Keywords:** Project Vlog, Creativity, Learning History

---

<sup>1</sup>Rima Fransiska adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI dan Nana Supriatna adalah Dosen Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Penulis dapat dihubungi di alamat email : [nanasup@upi.edu](mailto:nanasup@upi.edu).

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang peneliti lakukan di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Soreang, ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Pertama, guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah yang dibantu dengan tayangan power point. Suasana kelas tidak ribut tetapi siswa-siswa asik dengan kegiatan lain yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Persentase siswa yang tidak acuh terhadap proses pembelajaran lebih dominan dibanding siswa yang aktif di kelas, hanya siswa yang duduk di daerah depan yang memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru dan sisanya siswa yang duduk di daerah belakang banyak yang mengobrol, berdandan, makan, tidur, bersenandung, bermain gawai di luar keperluan pembelajaran bahkan bermain *game mobile*. Kondisi siswa yang acuh tersebut menunjukkan pula bahwa siswa tidak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa tidak memiliki rasa untuk memiliki dan mencari informasi mengenai berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Padahal memiliki rasa ingin tahu yang besar merupakan modal dan ciri pribadi yang kreatif.

Kedua, para siswa sudah duduk berkelompok untuk melakukan persentasi sesuai dengan tugas yang sudah diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, peneliti menemukan para siswa sangat tidak kreatif dalam mengolah informasi yang mereka temukan. Para siswa tersebut hanya memindahkan

total informasi dari internet ataupun buku tanpa memberikan gagasan, ide atau pendapat mereka. Sehingga persentasipun tidak mampu menarik perhatian audien karena materi yang disajikan kurang menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki inisiatif yang rendah. Siswa cenderung mengerjakan tugas dengan hanya mencari informasi dari satu sumber dan menyalinnya total tanpa memberik gagasan atau ide yang murni dari mereka sendiri. Proses persentasi dalam pembelajaran semakin tidak menarik perhatian audien karena tayangan power point yang mereka buat tidak menggugah audien untuk menyimakinya. Mereka tidak memanfaatkan *template* power point di menarik di internet, memasukan gambar, video ataupun audio yang sebenarnya sangat mudah untuk diakses dan dikreasikan oleh siswa.

Ketiga, peneliti mendapati hasil proyek siswa yang ditugaskan oleh guru untuk membuat acara *talkshow*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa, rata-rata siswa mengatakan menyukai tugas proyek ini karena bisa berimajinasi mengenai program *talkshow* yang akan mereka tayangkan. Akan tetapi sangat disayangkan hasil dari proyek tampak kurang kreatif dan kurang serius dalam pembuatannya. Menurut peneliti produk proyek yang dibuat tersebut kurang terencana dan kurang terkonsep dengan baik dalam proses perencanaannya sehingga implemenasinya dalam proses pembuatan benar-benar seadanya tanpa memaksimalkan hal-hal yang bisa dilakukan dalam produk proyek tersebut. padahal dengan tenggang waktu yang diberikan guru untuk mengerjakan proyek

tersebut tidaklah sebentar, dalam arti para siswa memunyai waktu yang cukup lama untuk berdiskusi mencurahkan ide-ide kreatifitasnya untuk kemudian mengimplentasiannya dalam produk yang ditugaskan oleh guru.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang disebutkan, peneliti memilih memfokuskan pada permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Temuan-temuan observasi yang telah dijelaskan di atas menunjukkan untuk kenyataan bahwa dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan, proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif seperti kemampuan siswa dalam untuk menemukan ide-ide baru, memecahkan masalah dan kreativitas siswa dalam mengolah tugas yang diberikan oleh guru. Maka dari itu peneliti merasa diperlukan adanya suatu penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki masalah tersebut agar terlahir siswa-siswa yang kreatif sebagai salah satu dari tujuan pendidikan vokasi dan kurikulum 2013.

Kreativitas menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran abad ke 21 ini. Dalam pendidikan era modern ini siswa dituntut harus memiliki kemampuan mencipta dan membuat gagasan-gagasan yang inovasi dan kreatif. Sebagaimana Pembelajaran abad ke-21 ini harus memperhatikan kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki siswa oleh siswa. (Trilling & fadel, 2009, hlm.48) menyatakan bahwa tantangan Abad 21 menuntut manusia memiliki 3 kemampuan yaitu kemampuan belajar inovasi (*learning and innovation skills*), kemampuan media, informasi dan teknologi (*information media and*

*technology skills*) dan kemampuan karier dan kecakapan hidup (*life and career skill*).

Kreativitas siswa dapat ditingkatkan kembangkan dan ditingkatkan oleh guru dengan cara menyusun aktifitas dan kegiatan pembelajaran yang dapat menggerakkan anak dalam kreativitasnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis project. Menurut Moeslichatoen (2004, hlm.41), pembelajaran berbasis project dapat melatih anak menerima tanggung jawab dan anak dapat berpikir kreatif sesuai ide-ide untuk mengembangkan kreativitas dalam melakukan pekerjaan yang menjadi bagian project secara tuntas. Lebih spesifik lagi peneliti memandang bahwasannya project *vlog* dapat menjadi alternatif solusi untuk permasalahan X TKJ 2.

*Vlog* atau Video-Blogging, atau bisa disingkat *vlogging* (diucapkan *Vlogging*, bukan *V-logging*), atau *vidblogging*, merupakan suatu bentuk kegiatan blogging dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama. Berbagai perangkat seperti ponsel berkamera, kamera digital yang bisa merekam video, atau kamera murah yang dilengkapi dengan mikrofon merupakan modal yang mudah untuk melakukan aktivitas video blogging.

Dalam hal ini project pembuatan *vlog* ini akan sesuai dengan upaya meningkatkan kreativitas siswa karena dianggap dekat dengan pergaulan dan kecenderungan generasi muda 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 siswa. Maka dari itu, penulis mengambil judul “Project Vlog untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah” sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Soreang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian yang berbasis kelas atau sekolah untuk melakukan penelitian yang berbasis kelas atau sekolah untuk melakukan pemecahan berbagai permasalahan yang digunakan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan (Tim Pelatih PGSM, 1999, hlm. 1-2).

Adapun rancangan (desain) penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipergunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian tindakan kelas John Elliot yang peneliti pandang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan project vlog. Proses penelitian tindakan kelas model John Elliot dalam penelitian ini dikembangkan dalam satu siklus penelitian yang dapat dilaksanakan beberapa tindakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan oleh peneliti. Adapun desain penelitian tindakan model John Elliot ini secara sistem terdiri dari identifikasi masalah, memeriksa dilapangan (*reconnaissance*), perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Peneliti mengambil dua data sebagai sumber informasi yang diambil di lapangan dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang

valid sesuai kondisi di lapangan dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

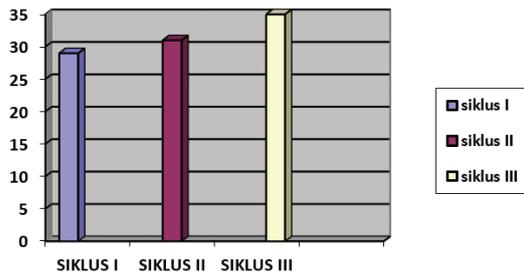
Pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Soreang menggunakan project vlog untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus yang dilaksanakan pada tanggal 7 September 2019 sampai dengan 19 September 2019.

Penerapan project vlog menunjukkan adanya peningkatan yang terdiri dari aspek kreativitas yang dinilai pada siklus pertama ke siklus ke tiga. Pembuatan vlog sejarah dianggap memotivasi siswa dalam pembelajaran sejarah karena adanya kedekatan vlog dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan dari siklus satu hingga siklus tiga, ketercapaian indikator kreativitas siswa menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari proses siswa merencanakan tugas, membuat tugas dan menampilkan tugas. Berikut ini merupakan perbandingan hasil penelitian yang dilakukan tiap siklus akan di jelaskan di bawah ini:

**Tabel 8.1** Perbandingan hasil ketercapaian indikator kreativitas

No	Indikator kreativitas menulis	Jumlah skor
1.	Berpikir kreatif Siklus I	29
2.	Bekerja kreatif Siklus II	31
3.	Pengaplikasian inovasi Siklus III	35

**Tabel 8.2** Perbandingan hasil Skor Ketercapaian Indikator Kreativitas



Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dari siklus satu ke siklus dua yang mana semua indikator kreativitas berada lebih dari angka 66,7%. Maka pada pada semua siklus semua indikator kreatifitas telah tercapai, aspek orisinilitas dapat terlihat berdasarkan indikator yang dibuat peneliti yaitu, siswa mampu membuat video berdasarkan kreasinya. Hal ini berarti bahwa setiap kelompok sudah memenuhi seluruh indikator pada aspek kreativitas karena seluruh *vlog* yang dibuat oleh masing-masing kelompok berasal dari ide, rancangan, dan gagasannya sendiri tanpa bantuan dari pihak luar.

Lingkup penelitian yaitu kelas X TKJ 2 berdasarkan hasil yang baik ini peneliti berani mengatakan bahwa pembuatan *vlog* adalah project yang sangat bisa dilakukan oleh anak SMK. Penerapan project *vlog* dianggap telah berhasil dalam mengembangkan kreativitas siswa hal ini terlihat dari hasil *vlog* yang siswa telah laksanakan pada setiap siklus. penerapan project *vlog* dianggap telah berhasil dalam mengembangkan kreativeitas siswa dengan berdasarkan indikator proses berpikir kreatif dari Piirto ( 2011, hlm. 45) memiliki beberapa aspek yang kemudian disebutnya

sebagai “*The Seven Is*” yang terdiri dari:

1. *Inspiration* (Inspirasi). Dalam kreativitas melahirkan motivasi untuk mencipta. Inspirasi adalah stimulus bagi pikiran atau jiwa yang saling terkait.
2. *Imagery* (Perumpamaan) merupakan peristiwa psikologis, sebuah kemampuan untuk menggambarkan secara mental abstrak maupun nyata jelas pada suatu objek. *Imagery* merupakan bagian dari imajinasi.
3. *Imagination* (Imajinasi) adalah proses kreatif mengacu kepada kemampuan mental seseorang membuat konsep atau gambaran dari objek-objek yang secara langsung maupun yang secara tidak langsung.
4. *Intuition* (Intuisi) orang kreatif mempercayai dan lebih suka menggunakan intusinya. Setiap orang memiliki intuisi tetapi tidak semua orang mempercayainya.
5. *Insight* (Pengetahuan) dalam proses kreatif adalah kemampuan untuk melihat dan memahami secara jelas pada inti sifat dasar suatu hal khususnya melalui intuisi.
6. *Incubation* (Inkubasi) di kelas kreativitas, inkubasi diilutraiskan oleh proyek kreativitas individu yang merupakan akhir.
7. *Improvisation* (Improvisasi) merupakan bagian penting dari proses kreatif. Meskipun improvisasi adalah keterampilan utama dalam bidang music dan teater, namun bukan berarti bidang lainnya tidak menggunakan dan membutuhkan improvisasi.

Kemampuann kreativitas ini dikembangkan siswa selama melakukan perencanaan dan proses pembuatan vlog sejarah. Hal ini dikarenakan untuk membuat vlog yang baik dibutuhkan adanya kreativitas dalam pembuatannya.

Berdasarkan temuan peniliti, selama melakukan observasi di lapangan, siswa sangat antusias pada saat pengerjaan vlog ini terlepas dari berbagai kendala yang mereka hadapi di lapangan. Berdasarkan pengertian vlog dari Mardiyanti A.I (2017) merupakan suatu bentuk kegiatan blogging dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama. Berdasarkan definisi di atas bahwa siswa X TKJ 2 telah melakukan aktifitas pembuatan vlog.

Pertama, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan *project pembuatan vlog* pada kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Soreang dibuat berdasarkan observasi pra-penelitian untuk mencari masalah yang ada dilapangan dan membuat rancangan alat penyelesaian masalah yang cocok dengan masalah yang ada yang mana ditemukan bahwa rendahnya berpikir kreatif peserta didik sehingga peneliti merancang model pembelajaran dengan menggunakan *vlog* sebagai alat penyelesaian masalah dilapangan, perencanaan berikutnya adalah dengan merencanakan pelaksanaan pembelajaran *project vlog* dalam bentuk RPP dan lembar laporan siswa dan melakukan penelitian beberapa siklus sehingga terlihat adanya peningkatan dalam penelitian yang dilakukan lalu memperbaiki kesalahan-

kesalahan peneliti yang ada dari hasil refelksi penelitian siklus sebelumnya.

Kedua, pelaksanaan *project vlog* untuk meningkatkan kreativitas siswaini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu pertama membuat indikator kreativitas ssiwa sebagai landasan penilaian tumbuhnya kreativitas siswa yang dikumpulkan berdasarkan hasil penelitian pada setiap siklus. Pelaksanaan setiap siklus diawali dengan apersepsi pada awal pembelajaran untuk membahas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan membagikan tema dengan dalam bentuk *puzzle* kepada setiap kelompok. Kemudian peneliti memberikan lembar laporan kelompok siswa dan menyampaikan indikator penilaian yang akan dilakukann, setelah pemaparan selesai peserta didik mulai untuk pembuatan konsep.

Ketiga, pembahasan hasil penelitian secara keseluruhan yang dimulai dari siklus pertama hingga kedua, penelitian peningkatan kreativitas menggunakan *project vlog* pada kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Soreang dapat tergolong berlangsung dengan baik, hal ini dapat dinilai dari adanya kemampuan proses berpikir kreatif yang terjadi di setiap indikator dari siklus pertama hingga siklus ketiga yaitu setiap kelompok mampu memadukan ide-ide nya dengan peristiwa sejarah yang akan dibahas pada *project vlog* nya. Tidak hanya dapat melakukan proses berpikir kreatif, setiap kelompok juga mampu membuat vlog yang menarik serta siswa juga mampu menyisipikan konten sejarah secara baik

kedalam vlog nya. Berdasarkan dari hasil indikator pengaplikasian/ inovasi dapat dibuktikan bahwa vlog adalah project yang bisa dibuat pelajar SMK tanpa bantuan dari pihak luar kelasnya. Berdasarkan hasil lembar observasi terlihat bahwa siswa dapat mengatasi permasalahan yang dihadapinya ketika proses dikelas dan dilapangan.

Keempat, adanya beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model project vlog pada kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Soreang, dimulai dari masalah alokasi waktu yang dialami guru dan siswa, masalah alokasi waktu yang dialami guru model adalah dalam mengatur waktu dan porposisi penyampaian materi dikelas, yang membuat peneliti tidak dapat menyampaikan materi dikelas yang sesuai dengan RPP. Masalah ini dapat diatasi peneliti dengan cara mencoba untuk tidak kehilangan fokus dalam mengatur waktu dan memantau jika tidak ada guru yang masuk pada jam selanjutnya agar bisa dimanfaatkan oleh peneliti. Dan masalah alokasi waktu yang dialami siswa adalah berbenturannya proses pembuatan vlog dengan jadwal sekolah harian yang berlangsung dari pagi hingga siang dan membuat siswa kesulitan dalam mengatur waktu untuk pembuatan vlog. Untuk menyelesaikan masalah alokasi waktu yang dialami siswa dapat diatasi dengan

kegiatan siswa sendiri contohnya adalah dengan menggunakan hari libur untuk mengerjakan tugas vlog tersebut. Masalah selanjutnya yang adalah pemahaman siswa dalam memahami tugas vlog, dalam hal ini peneliti memberikan pengawasan dan *controlling* kesetiap kelompok dan aktif melakukan interaksi dengan siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengerti dengan intruksi yang diberikan guru model. Masalah selanjutnya adalah siswa mengalami kekurangan kendaraan untuk melakukan proses pengambilan video, untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti kembali menyerahkan masalah tersebut kepada siswa. Hal ini dilakukan agar siswa mendapatkan solusi berdasarkan kesepakatan kelompok dan siswa dapat mengatasi masalahnya dengan kreatif nya masing-masing contohnya: ada yang menabung setiap hari untuk menyewa kendaraan tersebut.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada bab empat, secara keseluruhan peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian meningkatkan kreativitas siswa dalam menggunakan *project vlog* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan ini dapat terlihat dari kemampuan siswa dalam pembuatan vlog secara menarik dan dapat mengaitkan pembelajaran sejarah dengan vlog yang dibuatnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Mardyati A.I. (2017). *Mengenal vlog*. [online]. Diakses dari <http://ilmuti.org/2017/02/25/mengenal-vlog/> . Diakses pada 17 Mei 2018.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Adhi Mahasatya.
- Piirto, Jane. (2011). *Creativity for 21<sup>st</sup> century skills*. Rosterdam: Sense Publishers.
- Trilling, B. & Faddel, C. (2009). *21<sup>st</sup> Century skills: learning for life in our times*. San Fransisco. Calif Jossey-Bass