

PROYEK VLOG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Oleh
Vies Nada Adzandini dan Tarunasena¹

ABSTRACT

Project-Based Learning Model is considered an appropriate learning model in developing student's creativity because the model will utilize ideas and the ideas of creative students in making an interesting project. In this study researcher using design research developed by Dave Ebbt by stages starting from the planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used are interviews, observation, and study the documentation. Furthermore, data collection tools used are observation, interview guidelines are guidelines, and also note field. Data collection techniques used are interviews, observation, and study the documentation. the selection of the projects that will be used to enhance creativity is considering based on the elements of creativity itself, namely Elaboration, Orisinilitas, flexibility, and Smooth as expressed by Guilford. Then the researchers considered the means of vlog learning the appropriate elements of creativity and have a closeness in the world of the students in the 21st century. Based on the results of the study, with the use of model learning project based learning-based vlog can be a solution to improve the creativity of students in learning history.

Keywords: *creativity, history lesson, vlog*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang peneliti lakukan di kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung, ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Pertama, ditemukan beberapa siswa yang tidak aktif selama pembelajaran karena hanya siswa-siswa yang duduk di barisan pertama sampai ketiga yang terlihat aktif dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan siswa yang duduk pada barisan belakang terlihat asyik menggunakan gawai di luar keperluan pembelajaran

yang sedang dilakukan bahkan bermain mobile. Perilaku ini tidak hanya dilakukan oleh siswa laki-laki tetapi juga perempuan. Hal ini terjadi karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran sejarah. Kebebasan yang diberikan sekolah untuk siswa menggunakan gawai pada saat pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat mencari sendiri materi pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru (teacher center), sebagaimana yang tertera pada kurikulum 2013, malah melahirkan

¹Vies Nada Adzandini adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI dan Tarunasena adalah dosen pembimbing I. Penulis dapat dihubungi di email : vies.adzandini@gmail.com.

masalah ini saat siswa menyalahgunakan gawainya.

Kedua, saat ditanyai mengapa siswa tidak tertarik dalam pembelajaran sejarah, mayoritas siswa menjawab bahwa pembelajaran sejarah dirasa hanya mementingkan ingatan siswa untuk menghafal peristiwa dan angka tahun,. Sebaliknya ide-ide dan gagasan siswa yang memiliki unsur kreativitas tidak teroptimalkan dengan baik. Model Pembelajaran seperti diskusi, ceramah, problem based learning dan lainnya memang mengasah cara berpikir kritis siswa tetapi bukan mengasah kreativitas siswa

Ketiga, ada seorang siswa yang tergolong anti sosial, di mana siswa tersebut sangat penyendiri dan hampir tidak pernah berinteraksi dengan teman satu kelasnya bahkan kepada guru. Walaupun sepele, tetapi hal ini menjadi masalah yang rumit jika berurusan dengan kerja kelompok dan diskusi kelompok karena dapat mengganggu kinerja dalam kelompok. Hal ini telah dikonsultasikan kepada wali kelas dan guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk dilakukan tindakan lebih lanjut.

Keempat, masih ada beberapa siswa yang jarang mengumpulkan tugas jika diberikan Pekerjaan Rumah (PR) oleh guru. Masalah ini terjadi karena kurangnya minat siswa untuk mengerjakan PR karena dianggap membosankan dan tidak menantang, bahkan bagi siswa-siswa yang tergolong rajin mengumpulkan PR tepat waktu sangat terlihat bahwa mereka hanya menyalin dari internet secara langsung tanpa dipilah dan dibaca kembali. Masalah ini terjadi karena tugas yang diberikan oleh guru hanya berfokus kepada tugas

harian siswa yang tercantum pada buku paket yang disediakan.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang disebutkan di atas, peneliti memilih memfokuskan pada permasalahan pembelajaran yang tidak mengoptimalkan kreativitas siswa, karena dianggap lebih utama dibandingkan dengan masalah yang lain untuk dicari solusinya sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran sejarah. Kreativitas menjadi satu unsur yang sangat penting dalam pendidikan di era modern ini. Kemampuan siswa dalam mencipta dan membuat gagasan-gagasan yang kreatif sangatlah bermanfaat bagi siswa itu sendiri. Ciri kreatif dapat dilihat secara kasat mata dengan mengamati perilaku siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan, memberikan banyak gagasan terhadap suatu masalah, mempunyai daya imajinasi yang kuat, dan mampu mengajukan pemikiran dan pendapat dalam pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain. Berdasarkan temuan pada penelitian di kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung, rendahnya minat siswa dalam pengerjaan tugas mendorong siswa untuk mengambil informasi secara langsung dari internet dan menyalinnya kedalam tugas adalah salah satu perilaku plagiarisme yang tentunya sangat berlawanan dari salah satu unsur kreativitas yaitu orisinalitas atau keaslian.

Sejalan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 di SMA YAS Bandung, standar proses pembelajaran dengan pendekatan scientific mencakup langkah-langkah yaitu mengamati, bertanya, mencoba/ mengumpulkan data (informasi), mengasosiasi/mengolah data (informasi),

mengkomunikasikan, dan mencipta. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, penulis lebih menekankan pada langkah mengumpulkan data (informasi) dan langkah mengasosiasi/mengolah data (informasi) yang dianggap sangat sesuai dalam kegiatan penilaian kreativitas siswa. Untuk menanggulangi siswa melakukan tindakan plagiarisme, guru harus mengarahkan siswa tentang pemilihan sumber-sumber informasi yang benar dan dapat dipercaya, lalu mencantumkan sumber sebagai referensi bukan menyalinnya secara keseluruhan sehingga karya ataupun tugas yang dikumpulkan siswa menjadi orisinal.

Setelah siswa mengumpulkan sumber informasi, siswa diharapkan dapat mengolah sumber informasi tersebut secara matang dan berdasarkan pendapatnya sendiri. Pada proses pengolahan informasi ini guru juga akan menilai kreativitas siswa dalam pembuatan tugas. Penulis berharap siswa akan menjadikan sumber-sumber informasi tersebut sebagai inspirasi dan acuan untuk menghasilkan karya baru yang bersifat kreatif dan tidak hanya meniru karya orang lain.

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, tetapi teknologi juga bisa mengembangkan budaya copy-paste yang membuat siswa malas dalam berpikir kreatif sesuai dengan ide dan gagasannya sendiri. Melihat kondisi yang seperti ini, penulis berkeinginan untuk menciptakan suatu pembelajaran sejarah yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Sebagaimana seperti yang tertera pada tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah

menggambarkan kualitas manusia Indonesia yang baik ialah manusia pembangunan yang pancasilais sehat jasmani dan rohani memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan bertanggung jawab dan dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa dan dapat mengembangkan kecerdasan yang disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsa dan sesama manusia (Tafsir, 1999, hlm. 15). Pendidikan merupakan katalisator utama yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan produktivitas nasional.

Pelajaran sejarah yang dapat mencerminkan tujuan pendidikan nasional akan menghasilkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pemikiran kolektif dalam memandang sejarah tapi juga kreatif dan bertanggung jawab. Sifat inilah yang penulis harapkan dimiliki oleh peserta didik dalam mempelajari sejarah. Kreativitas akan menghasilkan ide-ide kreatif yang selanjutnya dapat dikembangkan menjadi modal baru dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan atau memecahkan permasalahan. Namun ternyata, tidaklah mudah untuk menyampaikan gagasan yang terkadang dianggap berbeda dari orang lain karena dibutuhkan keberanian untuk mengungkapkan gagasan baru yang kemungkinan berbeda dari keyakinan dan kebiasaan masyarakat. Sehubungan dengan hal itu, guru mempunyai kewajiban untuk mengangkat kesadaran siswa akan pentingnya penguasaan kompetensi, dan menumbuhkan motivasi untuk berani menyampaikan serta membuat gagasannya menjadi suatu produk kreatif.

Sangat sulit menjabarkan pengertian kreativitas yang dapat diterima oleh

keseluruhan masyarakat. Tetapi, dari pengertian beberapa ahli diatas yang memiliki persamaan ciri yaitu kreativitas merupakan cara berpikir fleksibel mempertimbangkan lebih dari satu sudut pandang dan menghasilkan pemikiran yang orisinal dan memiliki ciri tersendiri atau keunikan yang membedakan hasil pemikirannya dengan orang lain. Dalam pembelajaran yang mengimplementasikan kreativitas, siswa diharapkan mampu mengeluarkan ide-ide progresif yang dimiliki dalam menghadapi dan bersaing dalam kompetisi global yang semakin ketat dan terus berubah-ubah.

Pada penelitian ini terfokus dalam melatih kreativitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Penulis berharap dapat menciptakan suatu pembelajaran sejarah yang dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka dalam mengolah informasi dengan baik sehingga pada akhirnya terciptalah suatu karya yang orisinal. Maka dari itu penulis akan menciptakan suatu pembelajaran yang berorientasi kepada penggunaan project pada siswa. Project tersebut yaitu project pembuatan vlog. Mardiyati A.I. (2017). dalam artikelnya menyebutkan pengertian vlog :

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.

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 industry 4.0 dan akan menghadapi revolusi industry selanjutnya yaitu revolusi industry 5.0 yaitu pengembangan industry 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 siswa-siswi 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 tepat 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 siswa-siswi sekolah SMP maupun SMA yaitu perseroan terbatas yang bergerak di bidang pendidikan non formal bernama PT RUANG RAYA INDONESIA ("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 bias 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.

Projek 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 siswa. Maka dari itu, penulis mengambil judul “Projek Vlog untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah” sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa

dalam pembelajaran Sejarah di Kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung.

MODEL PENELITIAN

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

Adapun rancangan (desain) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipergunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian tindakan kelas model Ebbutt yang peneliti pandang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek vlog. Proses penelitian tindakan kelas model Ebbutt 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 Ebbutt ini secara sistem terdiri dari penentuan fokus permasalahan dan pembuatan rencana awal (plan), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observe), pengawasan proses penelitian (reconnaissance), dan refleksi (reflection). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara. 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 IPS 1 SMA YAS Bandung menggunakan model project based learning berbasis vlog untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober sampai dengan tanggal 24 Oktober 2018.

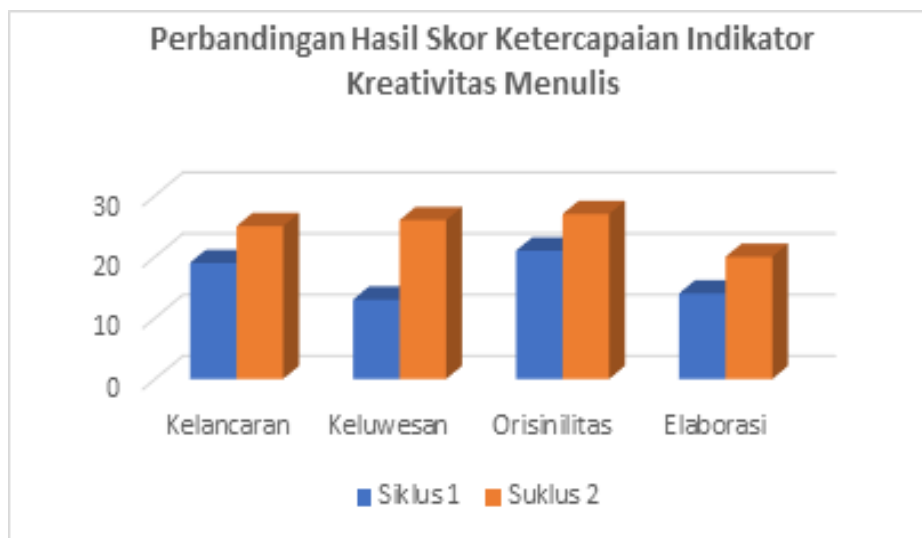
Penerapan model project based learning berbasis vlog menunjukkan adanya peningkatan yang dari aspek kreativitas yang dinilai pada siklus pertama ke siklus

kedua. 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 dua, ketercapaian indikator kreativitas menulis 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 dijelaskan di bawah ini :

Tabel 8.1 Perbandingan hasil Ketercapaian Indikator Kreativitas Menulis

NO	Indikator Kreativitas Menulis	Jumlah Skor Siklus I	Jumlah Skor Siklus II	TOTAL SKOR
1	<u>Kelancaran</u>	19	25	44
2	<u>Keluwesannya</u>	13	26	39
3	<u>Orisinalitas</u>	21	27	48
4	<u>Elaborasi</u>	14	20	34
Total Keseluruhan				165

Grafik 8.1 Perbandingan Hasil Skor Ketercapaian Indikator Kreativitas Menulis



Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dari siklus satu ke siklus dua yang mana semua indikator kreativitas berada lebih dari angka 68,75%. Maka, pada siklus kedua semua indikator kreativitas telah tercapai, aspek orisinalitas dapat terlihat berdasarkan indikator yang dibuat peneliti, yaitu siswa mampu membuat video vlog kreasinya sendiri. Hal ini berarti bahwa setiap kelompok sudah memenuhi indikator pada aspek kreativitas karena seluruh vlog yang dibuat oleh setiap kelompok berasal dari perencanaan dan proses pembuatan kelompok itu sendiri tanpa bantuan ataupun pengaruh pihak diluar.

Lingkup penelitian yaitu kelas X-IPS 1 berdasarkan hasil yang baik ini peneliti berani menyatakan bahwa pembuatan vlog adalah proyek yang sangat bisa dilakukan oleh pelajar tingkat SMA. Walaupun pada siklus pertama aspek keluwesan belum terpenuhi karena setiap kelompok cenderung mengikuti konsep kelompok lainnya, tetapi pada siklus kedua setiap kelompok memiliki keunikan masing masing dalam vlognya. Penerapan project based learning berbasis Vlog dianggap telah berhasil dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan berdasarkan indikator ciri-ciri kreativitas menurut Guilford (dalam Munandar, 2009) antara lain:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi

sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

3. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Kemampuan 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 peneliti selama melakukan observasi di lapangan, siswa sangat antusias dalam pengerjaan vlog ini terlepas dari berbagai kendala yang mereka hadapi di lapangan. Berdasarkan pengertian vlog dari Mardyati A.I. (2017) merupakan suatu bentuk kegiatan blogging dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama. Membuktikan bahwa siswa X IPS 1 telah melakukan aktivitas pembuatan vlog.

Pertama, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan project based learning berbasis vlog pada kelas X IPS 1 SMA YAS Bandung dibuat berdasarkan observasi pra-penelitian untuk mencari masalah yang ada di lapangan dan membuat pancangan alat penyelesaian masalah yang cocok dengan masalah yang ada, yang mana ditemukan bahwa rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah dan pembelajaran sejarah yang tidak mengoptimalkan potensi kreativitas peserta didik sehingga peneliti merancang model pembelajaran project based learning berbasis vlog sebagai alat penyelesaian masalah di lapangan, perencanaan berikutnya adalah dengan merencanakan pelaksanaan pembelajaran model project based learning berbasis vlog dalam bentuk RPP dan lembar laporan siswa dan melakukan penelitian beberapa siklus hingga terlihat adanya peningkatan dalam penelitian yang dilakukan lalu memperbaiki kesalahan-kesalahan penelitian yang ada dari hasil refleksi penelitian siklus sebelumnya.

Kedua, untuk menjawab pertanyaan sebelumnya mengenai bagaimana penerapan project based learning berbasis vlog untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dilakukan dengan membuat indikator kreativitas sebagai landasan penilaian peningkatan kreativitas siswa yang di kumpulkan berdasarkan hasil penelitian pada setiap siklus. Pelaksanaan tiap siklus dimuali dari apersepsi pada awal pembelajaran untuk membahas materi pembelajaran yang sudah dibahas sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan pembagian kelompok berdasarkan keahlian siswa dalam penguasaan software editor video dan

membagikan tema dari pembelajaran yang akan kepada setiap kelompok, agar menyamaratakan kualitas video yang akan dibuat siswa. Kemudian peneliti memberikan lembar laporan kelompok siswa dan menyampaikan indikator penilaian yang akan dilakukan, setelah pemaparan selesai peserta didik mulai pembuatan konsep vlog dan teknis pembuatan. Kemudian setiap pertemuan diakhiri dengan pemberian simpulan dan saran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Ketiga, pembahasan hasil penelitian secara keseluruhan yang dimulai dari siklus pertama hingga kedua, penelitian peningkatan kreativitas menggunakan project based learning berbasis vlog pada kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung dapat tergolong berlangsung dengan baik, hal ini dapat dinilai dari adanya perubahan-perubahan yang mengarah kepada perkembangan yang terjadi di setiap indikator dari siklus pertama dan siklus kedua diantaranya yaitu siswa mampu memberikan banyak ide dan gagasan selama proses pembuatan vlog dan juga dapat mengeksekusi ide dan gagasan tersebut kedalam proyeknya. Tidak hanya membuat vlog yang menarik tetapi siswa juga bisa menyisipkan konten sejarah yang baik kedalam vlognya. Berdasarkan hasil dari indikator orisinalitas dapat dibuktikan bahwa vlog adalah proyek yang bisa dibuat oleh pelajar tingkat SMA tanpa bantuan dari pihak luar kelasnya. Berdasarkan hasil lembar laporan kelompok juga terlihat bagaimana siswa menyelesaikan masalah yang ada di lapangan dan berkembang di setiap siklusnya

Keempat, adanya beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dan siswa

selama pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan model project based learning berbasis vlog pada kelas X IPS 1 SMA YAS Bandung, dimulai dari komunikasi siswa dan guru yang membuat guru harus berkali-kali mengulangi penjelasan mengenai tugas yang diberikan, saat pertemuan pertama dilaksanakan siswa mengalami kesulitan dalam mengartikan tugas yang diberikan oleh guru model karena walaupun mereka mengerti dengan konsep vlog tetapi siswa belum terbiasa dalam mengartikan vlog sebagai media dalam model pembelajaran berbasis projek. Berdasarkan hal peneliti mengatasi masalah yang ada dengan cara aktif melakukan controlling dan pengawasan kesetiap kelompok dan aktif melakukan interaksi dengan siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengerti dengan instruksi yang diberikan oleh guru model. Masalah selanjutnya yang ada adalah masalah alokasi waktu yang mana dialami oleh guru model dan siswa, masalah alokasi waktu yang dialami oleh guru model adalah dalam mengatur waktu dan porsi penyampaian materi dikelas, yang membuat peneliti tidak dapat menyampaikan keseluruhan materi sesuai RPP yang ada. Masalah ini dapat diatasi peneliti dengan cara mencoba untuk tidak kehilangan fokus dalam mengatur waktu dan terus menyimpan RPP di meja guru agar peneliti atau guru model dapat terus memastikan langkah-langkah yang sudah dan belum dilakukan saat melakukan tindakan. Dan masalah alokasi waktu yang dialami siswa adalah berbenturannya proses pembuatan vlog dengan jadwal sekolah harian sekolah yang berlangsung siang hingga sore hari dan membuat siswa kesulitan dalam mengatur waktu untuk pembuatan vlog. Untuk menyelesaikan

masalah alokasi waktu yang dialami siswa dapat diselesaikan dengan kreativitas siswa sendiri contohnya adalah adanya beberapa kelompok yang menyelesaikan vlognya di rumah saja sehingga tidak membutuhkan proses pengambilan gambar yang terlalu lama.

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

SIMPULAN

Terdapat peningkatan kreativitas yang dapat dinilai dari adanya perubahan-perubahan yang mengarah kepada perkembangan yang terjadi di setiap indikator dari siklus pertama dan siklus kedua diantaranya yaitu siswa mampu memberikan banyak ide dan gagasan selama proses pembuatan vlog dan juga dapat mengeksekusi ide dan gagasan tersebut kedalam proyeknya. Tidak hanya membuat vlog yang menarik tetapi siswa juga bisa menyisipkan konten sejarah yang baik kedalam vlognya. Berdasarkan hasil dari indikator orisinalitas dapat dibuktikan bahwa vlog adalah proyek yang bisa dibuat oleh pelajar tingkat SMA tanpa bantuan dari pihak luar kelasnya. Berdasarkan hasil lembar laporan kelompok juga terlihat bagaimana siswa menyelesaikan masalah yang ada dilapangan dan berkembang disetiap siklusnya. Secara keseluruhan

peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian meningkatkan kreativitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran project based learning berbasis vlog dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan ini dapat terlihat dari kemampuan siswa dalam pembuatan vlog menarik dan mengkaitkan 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.
- Munandar, Utami. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka cipta.
- Tafsir, A. (1990). Filsafat Pendidikan Islam, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim pelatih Proyek PGSM. (1999). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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