

Volume 11 No.1, Januari-Juni 2024

P-ISSN: 2406-808X // E-ISSN: 2550-0686

<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar>

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *DAILY VLOG* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Imron Fauzi

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

imronfauzi@uinkhas.ac.id

Nur Khothib Muchammad

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

nurkhotibmuh@gmail.com

Abstract

Technological developments are currently progressing rapidly, requiring the field of education to keep pace with the advancements in technology and information. Daily vlog media emerges as a solution to address these technological and informational advancements. This study focuses on the design, utilization, and factors influencing daily vlog media. The objective is to depict the design, utilization, and influential factors of daily vlog media. The research methodology involves a descriptive qualitative approach, employing data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. Data analysis includes condensation, presentation, and conclusion. Triangulation is implemented for data credibility through source, technique, and time triangulation. The study reveals that PAI teachers at SMPN 02 Jatiro utilize a design that encompasses cognitive load, student engagement, and active learning together. The utilization of vlog media involves planning, implementation, and evaluation to enhance student creativity. Influential factors encompass teachers, students, facilities, infrastructure, internet networks, computers, and cellphones.

Keywords: *daily vlog media, learning creativity, junior high school*

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang telah berkembang. Media daily vlog ini merupakan salah satu solusi untuk menghadapi kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah



bagaimana desain, pemanfaatan, dan faktor-faktor yang memengaruhi media daily vlog. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan desain, pemanfaatan, dan faktor-faktor yang memengaruhi media daily vlog. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kondensasi data, presentasi data, dan kesimpulan. Triangulasi data digunakan untuk meningkatkan kepercayaan data melalui sumber, teknik, dan waktu. Hasil dari penelitian ini: (1) desain yang digunakan oleh guru PAI di SMPN 02 Jatiroto tidak meninggalkan 3 elemen yaitu: cognitive load, student engagement, dan active learning together; (2) Pemanfaatan media vlog tidak terlepas dari perencanaan, implementasi, dan evaluasi untuk meningkatkan kreativitas siswa; (3) Faktor-faktor yang memengaruhi media vlog adalah guru, siswa, fasilitas dan infrastruktur, jaringan internet, komputer, dan ponsel.

Kata Kunci: media *daily vlog*, kreativitas belajar, sekolah menengah pertama

A. Pendahuluan

Kreativitas pada siswa memiliki dampak besar pada cara berpikir mereka sendiri. Kemampuan kreatif ini memungkinkan siswa untuk menghasilkan inovasi dari apa yang mereka pelajari di sekolah. Sesuai dengan Agus (2015), sejalan dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi di seluruh dunia terus melaju pesat. Ilmu teknologi memainkan peran penting dalam perkembangan pendidikan, memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Terus berkembangnya ilmu teknologi tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dukungan besar bagi siswa dalam mengasah kreativitas mereka selama proses belajar. Saat ini, berbagai media pembelajaran seperti audio visual, situs web, dan aplikasi ponsel banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran dengan teknologi.

Guna meningkatkan tingkat kreativitas dalam konteks pembelajaran, perlu ditingkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran melibatkan berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual dianggap sebagai sarana instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, termasuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini mencakup media yang memungkinkan pengalaman belajar yang dapat dilihat dan didengar (Hermawan, 2007).

Perkembangan teknologi yang terus maju seiring berjalannya waktu telah mengubah dinamika interaksi antarindividu, terutama dalam konteks komunikasi. Media sosial muncul sebagai wadah digital baru yang menciptakan ruang budaya baru. Kehadiran internet

memberikan kemudahan bagi masyarakat umum dalam mengakses berbagai jenis informasi yang diinginkan dan diperlukan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, pengaruhnya sangat signifikan dalam ranah pendidikan.

Yenni Fitria (2018) menyampaikan bahwa daily vlog dapat menjadi solusi efektif bagi generasi pro gadget. Vlog, yang merupakan singkatan dari video blog, menjadi bentuk media pembelajaran yang sangat relevan untuk diterapkan dalam pendidikan modern. Daily vlog menghadirkan konten multimedia berupa gambar bergerak, teks, dan audio yang dikreasikan oleh content creator atau yang lebih dikenal sebagai vlogger. Keunggulan media vlog terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, karena sifatnya yang sangat milenial dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang pesat pada zaman ini.

Namun, terdapat problematika dalam penggunaan media pembelajaran yang dihadapi oleh para guru, seperti kurangnya kreativitas dalam persiapan media pembelajaran. Guru cenderung statis dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, dan terkadang media pembelajaran yang dipilih tidak selaras dengan materi yang sedang disampaikan oleh guru (Said Alwi, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Septi Dwi Putri dan Desy (2019) juga menyebutkan bahwa guru menghadapi sejumlah masalah dalam menggunakan media pembelajaran. Masalah-masalah tersebut meliputi aspek perencanaan pembuatan media, kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran, serta tantangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang penulis amati di lapangan, khususnya di SMPN 02 Jatiroto, terdapat aspek menarik terkait metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Keunikan yang mencolok adalah adanya inovasi menggunakan media video pembelajaran berupa vlog. Penulis tertarik dengan keistimewaan yang dimiliki oleh lokasi penelitian ini, yang berasal dari upaya inovatif para guru SMPN 02 Jatiroto dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media pembelajaran daily vlog membawa elemen keberagaman dan ketertarikan dalam proses pembelajaran bagi para peserta didik. Konten yang disajikan melalui media ini juga tergolong menarik. Dalam menanggapi tuntutan untuk mempersiapkan revolusi dalam dunia pendidikan, para pendidik perlu menunjukkan tingkat inovasi dan dinamisme yang tinggi dalam penyampaian materi di kelas. Oleh karena itu, SMPN 02 Jatiroto memilih untuk mengadopsi media pembelajaran daily vlog sebagai langkah inovatif dalam meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam.

Muhammad Iqbal (2019) melalui penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis STEM sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online’ menghasilkan produk pembelajaran berupa video blog (vlog) channel YouTube berbasis STEM yang dapat dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran online. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut terlihat dari fokus objek kajian, yaitu media pembelajaran berupa blog (vlog). Namun, perbedaan mendasar terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media vlog dalam pembelajaran, sementara penelitian ini akan memusatkan perhatian pada implementasi media vlog dalam proses pembelajaran.

Kusnandi (2017) menyatakan bahwa inovasi pendidikan merupakan upaya untuk memecahkan masalah-masalah dalam bidang pendidikan. Hal ini melibatkan perubahan atau pemikiran cemerlang di bidang pendidikan, mencakup praktik-praktik pendidikan tertentu atau produk-produk hasil dari olah pikir dan olah teknologi. Inovasi pendidikan diarahkan untuk memecahkan permasalahan pendidikan yang muncul dan memperbaiki keadaan atau proses pendidikan di masyarakat.

Titi Kadi (2017) menyebutkan beberapa problematika yang menuntut inovasi pendidikan di Indonesia, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kebutuhan rumah tangga, meningkatnya animo masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik, penurunan kualitas penduduk, kurangnya relevansi antara pendidikan dan kebutuhan masyarakat, minimnya pengetahuan dan wawasan masyarakat, pola penyelenggaraan pendidikan yang sentralistik, monolitik, dan uniformistik, serta rendahnya kualitas pembelajaran. Said (2017) menunjukkan bahwa inovasi pendidikan memiliki karakteristik seperti keunggulan relatif, manfaat, keuntungan bagi pengguna, ekonomis, dan kepuasan pengguna. Kreativitas, sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, memiliki aspek-aspek seperti memiliki keingintahuan yang besar, sering mencoba hal-hal baru, dan memiliki keterampilan.

Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting karena dapat menjadi referensi untuk menghadapi perkembangan teknologi yang pesat. Dengan memahami dan mengimplementasikan inovasi, dunia pendidikan dapat mengatasi berbagai problematika yang muncul seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

A. Metode Penelitian

Penelitian merupakan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan data dan menyajikan hasilnya. Metode penelitian, menurut Sugiyono (2019), adalah rangkaian kegiatan yang melibatkan pengumpulan data, analisis, dan interpretasi yang terkait dengan tujuan

pendidikan. Dalam konteks ini, penelitian ini menghasilkan data secara deskriptif dengan tujuan memperoleh jawaban melalui pendapat atau persepsi seseorang berdasarkan penelitian sebelumnya oleh peneliti lain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif, yang menggunakan kata-kata sebagai bentuk presentasi data, bukan angka. Sumber data berasal dari studi pustaka, melibatkan berbagai dokumen seperti jurnal, artikel, buku, dan literatur lainnya, tidak hanya dari pengamatan lapangan.

Penelitian ini, sesuai dengan metode dan jenisnya yang kualitatif deskriptif, bertujuan mendeskripsikan "Inovasi Media Pembelajaran Daily Vlog dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Jatiroto". Subjek penelitian melibatkan Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Agama Islam, Wali Kelas 9A, dan Siswa Kelas 9A. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, sumber, dan waktu.

B. Hasil dan Pembahasan

Inovasi dapat diartikan sebagai suatu proses di mana domain, produk, atau layanan diperbarui dengan menerapkan proses baru, teknik baru, atau ide-ide sukses untuk menciptakan nilai baru (Arief Rahman, et.al, 2020). Inovasi melibatkan tindakan untuk memperbarui sesuatu yang sudah ada agar menjadi lebih baru atau lebih terkini, dengan tujuan menghasilkan hasil yang baru.

Kusnandi (2017) menyatakan bahwa inovasi pendidikan di Indonesia memiliki arah tujuan sistematis, antara lain untuk mengejar ketinggalan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, menyelenggarakan pendidikan merata dan adil, mereformasi sistem pendidikan agar lebih efisien, efektif, dan sesuai dengan kebudayaan nasional, serta menumbuhkan kesadaran nasional dan minat belajar masyarakat.

Su-Chang Chen, et.al, (2010) mengidentifikasi tujuh aspek inovasi dalam organisasi sekolah, termasuk inovasi kepemimpinan, administrasi, pembinaan siswa, kurikulum dan pengajaran, pengembangan keprofesian guru, aplikasi sumber daya, dan pembangunan sekolah. Eki Frimansyah (2019) menyoroti pentingnya inovasi dalam pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Zaltman, seperti yang dikutip dalam Firmansyah (2019), menyebutkan atribut yang mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi, termasuk pembiayaan, efisiensi, risiko, ketidakpastian, kemudahan dikomunikasikan, dan kompleksitas. Inovasi pendidikan dapat terjadi dalam berbagai komponen pendidikan, seperti pembinaan personalia, jumlah personal dan wilayah kerja, penggunaan waktu, dan perumusan tujuan (Samsinar, 2019).

Sumber belajar, menurut Narsamsu (2017), melibatkan berbagai bahan atau situasi yang sengaja dikumpulkan untuk memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Media pembelajaran, sebagai perangkat keras atau lunak, memainkan peran penting dalam menyajikan materi pembelajaran dan memengaruhi perkembangan psikologi belajar peserta didik serta sistem pembelajaran (Ina Magdalena, et.al, 2021; Yusri dan Zaki, 2020).

Peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menjadi krusial, dan guru yang inovatif dapat menciptakan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif (Rahmat, 2017). Peralatan atau media yang digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan unsur penglihatan dan pendengaran agar dapat menghindari verbalisme dan memengaruhi perkembangan psikologi belajar peserta didik (Bermacam peralatan atau media dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi jika hanya digunakan alat bantu visual saja. Dalam penggunaan media harus mempunyai 2 unsur yang harus di gunakan dalama pembelajaran yakni unsur penglihatan dan unsur pendengaran. Media pembelajaran sangat berpegaruh terhadap perkembangan psikologi belajar peserta didik serta pada system pembelajaran yang ada (Yusri dan Zaki, 2020).

Terakhir, kreativitas, seperti yang dijelaskan oleh Utami Munandar (2018), adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui inovasi, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan strategi guru yang efektif.

Desain Inovasi Media Pembelajaran *Daily vlog* dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam

Perkembangan teknologi informasi yang terus berlangsung dengan pesat telah memberikan dampak yang signifikan pada pola pikir, tingkah laku, dan karakter manusia yang terpapar oleh kemajuan tersebut. Di ranah pendidikan, perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak dinamisasi dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dan menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi sebagai media dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

1. *Cognitive load*

Ketika merancang video pembelajaran, perlu mempertimbangkan tingkat kapasitas pemikiran peserta didik. Memori manusia yang terbatas menuntut pendidik untuk menjadi selektif dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. Terdapat empat praktik dalam merancang video, yaitu: (1) *Signaling*, penggunaan teks pada layar atau simbol untuk

menyoroti informasi penting; (2) *Segmenting*, memungkinkan peserta didik terlibat dengan potongan-potongan kecil informasi baru, memberikan kontrol kepada mereka terhadap arus informasi baru; (3) *Weeding*, penghapusan informasi yang tidak berkontribusi pada tujuan pembelajaran; (4) *Matching Modality*, penggunaan media audio visual untuk menyampaikan informasi baru. Praktik-praktik ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, dengan memperhatikan keterbatasan kapasitas memori dan pemikiran peserta didik.



Gambar 1. Desain Media *Daily vlog*

Dalam konteks kapasitas kognitif siswa, guru diharapkan memberikan materi yang sesuai dengan kemampuan pemikiran peserta didik, sehingga mereka tidak merasa terlalu dibebani dengan materi yang melebihi kapasitas kognitif mereka. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Jatiroto telah merancang media pembelajaran berupa video vlog dengan memperhatikan materi dan kapasitas kognitif siswa.

Media pembelajaran yang sering digunakan di SMPN 02 Jatiroto ini berfokus pada video pembelajaran. Dalam merancang video pembelajaran, perlu memperhatikan batasan kemampuan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Pendekatan ini menunjukkan kebijaksanaan dalam menyampaikan materi yang dapat diakses dengan baik oleh siswa, sesuai dengan tingkat pemahaman dan kapasitas kognitif mereka.

2. Student Engagement

Student engagement memainkan peran kunci dalam proses pembelajaran, dan beberapa strategi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Beberapa cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa, termasuk dalam konteks media pembelajaran video vlog, antara lain: (1) Penggunaan bahasa percakapan, yakni menggunakan bahasa yang lebih santai, percakapan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat siswa merasa lebih terlibat. Bahasa yang formal mungkin terasa kaku, sedangkan bahasa percakapan lebih mudah dicerna oleh siswa; (2) Diversifikasi bahan video, yakni memastikan bahwa bahan dari video dapat digunakan untuk berbagai kelas dengan mencakup variasi topik dan tingkat kesulitan. Hal ini dapat membantu menyentuh minat siswa dari berbagai latar belakang dan tingkat pemahaman; (3) Keterlibatan siswa dalam pembuatan video, yakni memberikan tugas kepada siswa untuk membuat video vlog serupa dengan yang telah ditampilkan oleh guru PAI dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan editing video dan public speaking; (4) Penggunaan berbagai model video, yakni guru menggunakan berbagai macam model video pembelajaran untuk menghindari monoton dan memberikan variasi. Ini dapat mencakup video kuliah, demonstrasi, wawancara, dan bentuk video lainnya yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Dengan melibatkan siswa dalam pembuatan video, guru di SMPN 02 Jatiroto menunjukkan pendekatan yang kreatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep keterlibatan siswa yang aktif dalam mendukung pemahaman dan kreativitas belajar.

3. Active Learnig Together

Konsep keaktifan belajar bersama atau active learning together yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Jatiroto, seperti memberikan pertanyaan dan tugas kepada siswa selama pembelajaran, merupakan praktik yang konsisten dengan prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran yang efektif. Berikut adalah beberapa manfaat dan implikasi dari penerapan keaktifan belajar bersama tersebut: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa, bahwa memberikan pertanyaan dan tugas melalui video dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih terlibat ketika mereka memiliki tugas yang memerlukan partisipasi aktif; (2) Mempermudah pemahaman materi, bahwa siswa yang diajak untuk berperan aktif, baik melalui menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas, memiliki kesempatan untuk memproses informasi secara lebih mendalam. Hal ini dapat membantu dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan; (3)

Mendorong diskusi dan kolaborasi, bahwa pertanyaan yang diajukan dapat menjadi titik awal diskusi di kelas, memungkinkan siswa untuk berbagi pemikiran dan pandangan mereka. Penerapan *active learning together* menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong kolaborasi antar siswa; dan (4) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda, bahwa dengan memberikan pertanyaan dan tugas melalui video, siswa dapat mengalami variasi dalam proses belajar mereka. Ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terus belajar; dan (5) Membantu monitoring pemahaman siswa, pemberian tugas melalui video tidak hanya mengaktifkan siswa tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memantau pemahaman siswa. Hasil dari tugas tersebut dapat menjadi indikator efektivitas pembelajaran.

Merujuk pada penelitian Elisa, et.al. (2018), bahwa *active learning together* diakui sebagai metode yang menyediakan alat-alat untuk membantu peserta didik memproses informasi dan memantau pemahaman mereka sendiri. Ini sejalan dengan pendekatan yang diadopsi di SMPN 02 Jatiroto. Dengan demikian, pendekatan keaktifan belajar bersama yang diimplementasikan oleh guru memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan temuan hasil penelitian mengenai inovasi media pembelajaran *daily vlog* di SMPN 02 Jatiroto dalam meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam, dapat ditarik beberapa kesimpulan dan temuan yang signifikan. Sebagian besar kesimpulan tersebut berkaitan dengan aspek-aspek yang dijelaskan oleh Brame (2016), yaitu *cognitive load*, *student engagement*, dan *active learning together*. Dengan memperhitungkan aspek-aspek tersebut, inovasi media pembelajaran *daily vlog* di SMPN 02 Jatiroto dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Islam. Dukungan teori Brame (2016) tentang elemen-elemen desain video pembelajaran yang efektif nampak tercermin dalam implementasi praktik pembelajaran di sekolah tersebut.

A. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Daily vlog* dalam meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam

Pemanfaatan inovasi media *daily vlog* dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam konteks penelitian di SMPN 02 Jatiroto, melibatkan beberapa langkah dan alat. Berikut adalah beberapa aspek yang dapat diperhatikan dalam pemanfaatan inovasi media *daily vlog*:

1. Perencanaan

Setiap perencanaan dimulai dengan menetapkan target atau tujuan yang akan dicapai, selanjutnya berdasarkan penetapan target atau tujuan tersebut dirumuskan bagaimana

mencapainya. Dalam menyusun rencana media pembelajaran daily vlog terdapat beberapa tahapan sebagai berikut: Tahapan pertama melibatkan guru dalam menentukan tema yang akan disampaikan. Selanjutnya, guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan pelaksanaan. Tahapan berikutnya adalah pembuatan video vlog oleh guru, yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Terakhir, guru mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan seperti laptop, LCD, dan sound untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Magfirah (2021) menekankan bahwa pelaksanaan merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam mencapai tujuan yang didasari oleh kebijakan yang telah disahkan atau direncanakan. Dalam pelaksanaan pemanfaatan media daily vlog, terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1) guru membentuk empat kelompok dalam satu kelas, (2) guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, (3) guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, (4) guru menghibau siswa untuk berkonsentrasi, dan (5) media vlog akan dimulai dan ditayangkan.

3. Evaluasi

Dalam evaluasi pemanfaatan media daily vlog, terdapat beberapa tahapan sebagai berikut: (1) setelah penegasan materi melalui penayangan ulang media vlog, guru memberikan tugas/quis kepada siswanya mengenai materi yang sudah disampaikan; (2) siswa mengerjakan tugas/quis berkelompok dengan durasi waktu 30 menit, (3) setelah siswa selesai mengerjakan tugasnya, guru meminta siswanya untuk mengumpulkan jawaban yang telah ditulisnya, (4) guru mengevaluasi pembelajaran langsung dan memberikan kesimpulan mengenai materi yang sudah disampaikan, (5) guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, (6) guru menginformasikan rencana pembelajaran yang akan datang dan memberikan tugas kepada setiap kelompok berupa membuat video vlog yang sesuai dengan materi berikutnya.

Setelah mengevaluasi kegiatan pembelajaran, peserta didik merasakan peningkatan tingkat kreativitas dalam diri mereka. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk menentukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dengan penekanan pada kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban.

Markus Oci (2016) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek kreativitas belajar siswa, di antaranya: (1) Memiliki keingintahuan yang besar. Rasa ingin tahu merupakan dorongan yang besar bagi manusia untuk memahami dan menjelaskan fenomena alam, serta untuk

mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Hal ini memungkinkan manusia untuk mengumpulkan pengetahuan, dengan pengamatan melalui panca indera sebagai objek dari rasa ingin tahunya; (2) Sering mencoba hal-hal yang baru. Inovasi terjadi ketika peserta didik atau individu kreatif menciptakan hal-hal baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Individu yang kreatif cenderung senang menciptakan hal-hal baru dan berbeda; (3) Memiliki keterampilan. Keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang secara alami atau diperoleh melalui latihan dan pembelajaran. Dalam konteks kreativitas belajar, setiap peserta didik perlu mengembangkan bakat atau keterampilan alaminya untuk mendukung kreativitas dalam proses pembelajaran mereka.

Data di lapangan mengindikasikan bahwa guru Pendidikan Agama Islam melibatkan beberapa tahapan dalam memanfaatkan media daily vlog. Tahapan-tahapan tersebut pertama, guru melakukan perencanaan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dirancang khusus untuk sesuai dengan materi yang akan disampaikan di kelas. Selain itu, guru juga menyiapkan peralatan yang diperlukan selama pembelajaran, seperti proyektor, perangkat suara, dan laptop. Tahap perencanaan ini menunjukkan upaya guru dalam mengatur pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan materi dan memberikan perhatian pada penggunaan media daily vlog sebagai alat bantu pembelajaran.



Gambar 2. Pemanfaatan Media *Daily vlog*

Setelah menyusun perencanaan melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), guru melanjutkan ke tahap pelaksanaan pembelajaran. Guru memulai dengan melakukan apersepsi, kemudian memutar video yang telah disiapkan. Selama pemutaran video, di

pertengahan materi, guru secara sengaja menghentikan video untuk memberikan penjelasan tambahan terhadap beberapa poin penting.

Dalam pengalaman pembelajaran, peserta didik dapat mengalami kebosanan dan kantuk jika video yang ditayangkan kurang menarik atau bersifat monoton. Namun, ketika guru menghentikan video, memberikan penjelasan dengan cara yang menarik, siswa menjadi lebih bersemangat dan merasakan keseruan dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu siswa untuk kembali fokus pada materi yang disampaikan, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.



Gambar 3. Contoh Video Vlog Siswa

Pada akhir sesi pembelajaran, guru melakukan evaluasi dengan memberikan tugas kepada siswa, yakni pembuatan video vlog atau meresume materi yang telah dipelajari sebelumnya. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam membuat video vlog, menganggapnya sebagai suatu hal yang baru. Sebelumnya, siswa telah memiliki pengalaman membuat video vlog untuk keperluan hiburan pribadi, seperti mengunggah video di media story WhatsApp, TikTok, dan platform lainnya.

Setelah peserta didik membuat video, mereka mengumpulkan hasilnya kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru PAI kemudian melakukan koreksi terhadap video tersebut. Jika terdapat kesalahan atau kurang kejelasan dalam materi yang disampaikan melalui video, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merevisi atau memperbaiki video yang telah dibuat. Proses ini bertujuan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan kualitas video vlog yang dihasilkan.

Hasil temuan di atas sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Briggs dalam Herry (2017), yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran tidak hanya melibatkan penentuan

urutan pembelajaran setiap tujuan pembelajaran yang spesifik, tetapi juga mencakup perancangan tindakan-tindakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

B. Faktor yang Mempengaruhi Media Pembelajaran Daily Vlog dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa

Ida (2021) menyampaikan, faktor adalah hal yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu. Dalam pemanfaatan media pembelajaran *daily vlog* terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi media tersebut, diantaranya:

1. Guru

Ghofar (2019) menyatakan bahwa seorang guru perlu memiliki keahlian dalam memilih media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dan memfasilitasi komunikasi yang efektif di dalam kelas. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi dan inovasi yang signifikan dalam dunia pendidikan. Kreativitas dan keterampilan seorang guru dapat tercermin dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK, di mana guru dapat dengan mudah mengakses informasi dan literatur terkait dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

2. Siswa

Peserta didik merujuk kepada individu atau orang yang menerima layanan pendidikan yang disesuaikan dengan bakat, minat, dan kemampuannya, dengan tujuan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik serta merasakan kepuasan dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Adalah suatu keharusan bagi peserta didik untuk memiliki penguasaan terhadap perkembangan ilmu teknologi yang pesat di era ini, dan mereka diharapkan dapat aktif mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui keterlibatan yang baik dalam proses pengajaran, peserta didik dapat menguasai ilmu teknologi di berbagai bidang pembelajaran. Kemampuan menguasai ilmu teknologi ini kemudian dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengelola dan menerapkan pembelajaran di dalam kelas.

3. Sarana dan prasarana

Dalam mendukung penyampaian materi melalui media pembelajaran vlog, sekolah menyediakan fasilitas berupa jaringan Wi-Fi. Wi-Fi merupakan kependekan dari Wireless Fidelity, yang merupakan teknologi penghantar komunikasi data tanpa kabel. Teknologi ini memungkinkan komunikasi dan transfer program serta data secara nirkabel dengan kecepatan yang tinggi.

4. Internet

Internet adalah sebuah jaringan yang menghubungkan berbagai jenis komputer dan jaringan di seluruh dunia, meskipun menggunakan sistem operasi dan aplikasi yang berbeda. Koneksi internet memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi, seperti telepon dan satelit, dengan menggunakan protokol *TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol)*. Peran internet sangat penting dalam dunia pendidikan, karena memberikan akses peserta didik kepada informasi terbaru sesuai dengan kebutuhan mereka. Jaringan internet telah menjadi pionir dalam revolusi teknologi dan semakin diminati oleh berbagai kalangan, termasuk individu dan instansi-instansi pemerintah, seperti perpustakaan.

5. Komputer

Pernyataan Nurudin (2009) menekankan bahwa salah satu hasil dari perkembangan ilmu teknologi adalah komputer beserta aplikasinya. Komputer dijadikan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep tertentu. Penggunaan komputer dalam pembelajaran saat ini dianggap sangat penting karena memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan mendorong berpikir kreatif, peserta didik akan merasa ingin tahu dan cenderung untuk bertanya. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai alat bantu dan sumber belajar yang beragam. Penerapan alat bantu media berbasis komputer kepada peserta didik dapat memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan, serta mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

6. Handphone

Menurut Edi (2017), *smarthphone* merupakan perangkat telepon seluler yang dikembangkan dengan menerapkan sistem operasi berbasis komputer. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk mendalami materi secara lebih luas. Dengan adanya *smartphone*, peserta didik dapat mengembangkan pembelajaran mereka melalui penelusuran informasi dari internet, sekaligus melatih keterampilan dan kreativitas mereka melalui pelaksanaan praktikum.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan media pembelajaran *daily vlog* melibatkan peran guru, siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana seperti jaringan internet, komputer, dan *handphone*. Meskipun kondisi sarana prasarana sudah mencukupi, terdapat beberapa hambatan yang perlu diatasi, antara lain: (1) penghambatan dari aspek guru, seperti panggilan tugas mendadak dan kurangnya kesiapan dalam mengajar; (2) penghambatan dari aspek siswa, seperti ketidak kondusifan

dalam pembelajaran dan perbedaan karakter siswa; (3) penghambatan dari aspek sarana dan prasarana, seperti pemadaman listrik dan kuantitas peralatan yang kurang memadai; (4) penghambatan dari aspek jaringan internet, seperti sinyal yang rendah dan pemadaman listrik; (5) penghambatan dari aspek komputer, seperti pemadaman listrik dan kerusakan komputer; (6) penghambatan dari aspek handphone, seperti kapasitas memori yang rendah, kualitas kamera yang rendah, dan larangan membawa handphone kecuali dengan perintah guru.

C. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa inovasi media pembelajaran daily vlog efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Jatiroto. Media pembelajaran tersebut membantu siswa mengembangkan kreativitas dalam menggunakan teknologi saat ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut oleh peneliti lain, baik dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda maupun pendekatan lain dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Acep Saepul Rahmat, (2017), “Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi”, *Indonesian journal of primary Edocation*, vol. 1 no. 1, 27-33, doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Arief Rahman, Zulkifli, Juanda, (2020), “Ruang Lingkup Inovasi Pendidikan Karakter di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 4, No. 2, doi: [10.31571/pkn.v4i2.2146](https://doi.org/10.31571/pkn.v4i2.2146)
- Chen, S.-C., Hsiao, H.-C., Chang, J.-C., Shen, C.-H., & Chou, C.-M. (2010). “School Organizational Innovative Indicators For Technical Universities And Institutes”. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, vol. 3 no. 7, 43–50, doi: <https://doi.org/10.19030/cier.v3i7.220>
- Cynthia J. Brame, (2016), “Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content” *Life Sciences Education*, Vol. 15, No. 4, <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Desrinelti, Maghfirah Afifah, & Nurhizrah Gistituati, (2021), “Kebijakan Publik: Konsep Pelaksanaan” *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol.6, No.1, doi: <https://doi.org/10.29210/3003906000>
- Diyan Yusri, Ahmad Zaki, (2020), “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn di SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu”, *Al Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no 2, doi: <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Edi Ismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy, (2017), “Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelejaraan Bagi Guru SMA Negeri Kota Pekanbaru”, *Jurnal Untuk Mu negeRI*, Vol 01, No. 01, doi: <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Eka Dian Susanti, (2019), “Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget”. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 13, no. 1, doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um020v13i12019p84>
- Eki Firmansyah, (2019), “Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol 2, No.1, web: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5736>
- Ida Ayu Made Darmawati, Iswahyudin Prasetyo, & Nyoman Yasa, (2021), “Pemanfaatan Vlog Untuk Memproduksi Teks Eksplanasi Dalam Pembelajaran Berbasis Teks K13”,

- Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 11 no. 1, doi: <https://doi.org/10.23887/jipbs.v11i1.30089>
- Kusnandi, (2017), “Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi konsep “Dare To be Different”, *Jurnal Wahana Pendidikan*, Vol 4, No 1 , 13, doi: <http://dx.doi.org/10.25157/wa.v4i1.391>
- M.Ghofar Rohman & Purnomo Hadi Susilo, (2019), “Peran Guru Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi” *REFORMA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 8, No 1, doi: <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Makmur, Agus. (2015), "Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempuan." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 01, doi: [10.30596/edutech.v1i01.264](https://doi.org/10.30596/edutech.v1i01.264).
- Markus Oci, (2016), “Kreativitas Belajar”, *SANCTUM DOMINE: Jurnal Teologi*, vol. 4 no. 2, doi: <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Muhammad Kristiawan, et.al, (2018), *Inovasi Pendidikan dan Modernisasi*. Ponorogo: Wade Group
- Narsamsu dan Teuku Kusnafizal, (2017), “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa SMP di SMP Negeri Aceh Tamlang” *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, no.2: 165. doi: <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>
- Nurudin Ibrahim, (2009), “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap hasil Belajar” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 15, No. 1, 109
- Samsinar S, (2019), “Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”, *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, vol. 13, No.2, 195-196, doi: [10.30863/didaktika.v13i2.959](https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i2.959)
- Septi Dwi Putri & Desy Eka Citra, 2019, “Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS”, *Jurnal IJSSE*, Vol. 1, No. 1, 52, web: <https://media.neliti.com/media/publications/271186-problematika-guru-dalam-menggunakan-medi-0dc3c92c.pdf>
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018), “Desain Video Pembelajaran yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi di Universitas Terbuka”. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, vol. 3, no. 2, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>

- Titi Kadi & Robiatul Awwaliyah, (2017), “Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Pronlematika Pendidikan di Indonesia, *Jurnal Islam Nusantara*, vol. 01, no.02, doi: <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Utami Munadar, (2008), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak di Sekolah*, Jakarta: Grafindo
- Wahyudi Nur Nasution, (2017), “Perencanaan Pembelajaran, Pengertian, Tujuan, dan Prosedur”, *ITTIHAD: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, web: <http://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/23>
- Widyastono, H. (2007). “Model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, vol. 13, no. 69, doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i69.349>
- Yenni Fitria dan Juwita, (2018), “Utilization of Video Blogs (*Vlog*) in Character Learning in Early Choldhood”, *Jurnal Obsesi*, Vol.2, No.2, doi: [10.31004/obsesi.v2i2.87](https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87)