

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022

 DOI :

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Blogging* (Vlog)

28 - 41

Improving Understanding of Islamic Cultural History Learning Through the Development of Video Blogging-Based Learning Media (Vlog)

Artikel dikirim :

10 - 02 - 2022

Artikel diterima :

29 - 03 - 2022

Artikel diterbitkan :

31 - 03 - 2022

 Saehu Abas^{1*}, Euis Winda Lestari², Fauziah Muti'aturrobbani³, Maulana Yusuf⁴, Muhamad Khilmi⁵, Ridwan Maulani⁶, Saepudin⁷, Siti Hardiastuti⁸

 12345678 IAI Bunga Bangsa Cirebon

 Email : ¹syaihuabbas1993@gmail.com, ²euiswindalestari@gmail.com, ³fauziahmutia75@gmail.com, ⁴maulana.yusuf09092000@gmail.com, ⁵bootkhelmy@gmail.com, ⁶Ridwanmaulani7799@gmail.com, ⁷saepudinsaepudin005@gmail.com, ⁸haritsahdias@gmail.com

Kata Kunci:

Pengembangan Media, Pembelajaran Berbasis Vlog, Peningkatan Pemahaman Siswa

Abstrak: Wacana revolusi industri 4.0 atau society 5.0 semakin memberikan tantangan terhadap peradaban kehidupan manusia. Sehingga peran teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat menuntut semua pihak ikut serta mengembangkan diri dan beradaptasi serta mengikuti arus dengan memanfaatkan hasil produk teknologi dalam segala aktifitas. Dampak perkembangan teknologi juga berimbas pada proses pembelajaran dimana para pendidik harus mampu melahirkan berbagai inovasi dan kreatifitas agar proses pembelajaran selalu relevan dengan perkembangan yang ada. Sementara tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Video Blogging (Vlog). Metodologi penelitiannya

adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Subjek penelitian adalah guru PLP dan siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon semester genap yang berjumlah 31 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, catatan lapangan, metode tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman pembelajaran siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), hal ini dapat dilihat melalui indikator sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai 60-69 sebelum tindakan ada 16 siswa (52 %) menjadi 0 siswa (0 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 sebelum tindakan ada 15 siswa (48 %) menjadi 6 siswa (19 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 80-89 ada 0 siswa (0 %) sebelum tindakan menjadi 20 siswa (65 %) setelah tindakan siklus II. Dan siswa yang memperoleh nilai 90-100 ada 0 siswa (0 %) sebelum tindakan menjadi 5 siswa (16 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Kesimpulan penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis vlog dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

Keywords:

Media Development,
Vlog-Based Learning,
Improving Student
Understanding

Abstract: The discourse of the industrial revolution 4.0 or society 5.0 increasingly poses a challenge to the civilization of human life. So that the role of information and communication technology is increasingly rapidly requiring all parties to participate in developing themselves and adapting and following the flow by utilizing the results of technological products in all activities. The impact of technological developments also has an impact on the learning process where educators must be able to give birth to various innovations and creativity so that the learning process is always relevant to existing developments. Meanwhile, the purpose of this research is to improve the understanding of Islamic Cultural History (SKI) learning through the development of Video Blogging (Vlog)-based learning media. The research methodology is Classroom Action Research. The research subjects were PLP teachers and students of class XI MA Al-Hidayah Sindangkasih, Beber District, Cirebon Regency, totaling 31 students. The method of data collection was done through observation, field notes, test methods, and documentation. The data analysis technique uses methods that include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that there was an increase in student understanding of class XI MA Al-Hidayah Sindangkasih in learning SKI (Islamic Cultural History), this can be seen through the following indicators: Students who scored 60-69 before the action were 16 students (52%) to 0 students (0%) after the second cycle of action. There were 15 students (48%) students who scored 70-79 before the action to 6 students (19%) after the second cycle of action was taken. Students who scored 80-89 there were 0 students (0%) before the action to 20 students (65%) after the second cycle of action. And students who get a value of 90-100 there are 0 students (0%) before the action to 5 students (16%) after the second cycle of action. The conclusion of the research is that the development of vlog-based learning media can improve the understanding of class XI MA Al-Hidayah Sindangkasih students in learning SKI (Islamic Cultural History).

Copyright © 2022 Saehu Abas, Euis Winda Lestari, Fauziah Muti'aturrobbani, Maulana Yusuf, Muhamad Khilmi, Ridwan Maulani, Saepudin, Siti Hardiastuti

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu upaya menciptakan lingkungan untuk belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah pengkondisian antara pengajar, pelajar, sumber belajar, media belajar dan materi pembelajaran yang efektif dan kondusif agar suasana belajar menjadi nyaman sehingga mampu mencapai tujuan yang dimaksudkan. Komponen-komponen atau unsur-unsur yang ada di dalam proses pembelajaran harus dipersiapkan semaksimal mungkin supaya kegiatan belajar dan hasil belajar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat juga berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan menanamkan pemahaman yang lebih mendalam setelah proses pembelajaran berlangsung.

SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu komponen mata pelajaran PAI. Materi pelajaran ini sangat penting untuk disampaikan kepada siswa karena didalamnya mengandung kisah para nabi dan umat terdahulu yang dapat diambil pelajaran, suri tauladan, dan keteladanan untuk membentuk karakter siswa di zaman ini. Namun di dalam kenyataannya, materi pelajaran SKI ini merupakan salah satu materi yang agak di jauhi baik oleh para siswa atau sebagian guru. Hal ini terjadi karena mata pelajaran SKI dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan monoton. Metode yang banyak digunakan adalah metode ceramah, guru menyampaikan dan bercerita soal sejarah sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah sehingga tak jarang banyak siswa yang mengantuk. Banyak tokoh-tokoh, tanggal, tempat, dan alur peristiwa sejarah yang kompleks juga membuat siswa merasa kesulitan dalam mengingat atau menghafal materi pelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya pembaharuan atau inovasi dalam penentuan metode atau media pembelajaran.

Pada zaman modern ini semua orang baik anak-anak atau pun orang dewasa sudah tidak asing lagi dengan telepon cerdas atau smartphone. Smartphone sudah banyak digunakan dimana saja dan kapan saja, pemanfaatan smartphone bisa digunakan dari mulai pekerjaan atau kegiatan ringan seperti hanya berkiriman pesan, berkomunikasi, mengisi waktu kosong dengan melihat berita atau bermain games sampai ke kegiatan yang cukup berat dan penting seperti bekerja, mengerjakan tugas, membuat konten, atau bahkan bisa juga digunakan sebagai alat dalam proses pendidikan.

Smartphone juga bisa digunakan untuk membuat vlog atau video-blog, vlog ini juga sudah tidak asing lagi bagi kita semua yang hidup di era globalisasi dan modernisasi ini. Konten vlog bisa berupa tutorial pembuatan atau pengerjaan sesuatu, vlog yang berisi kegiatan sehari-hari, dan masih banyak lagi.

Dari berbagai permasalahan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran SKI yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbasis vlog untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI siswa kelas XI di MA Al-Hidayah Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan pemahaman siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih terhadap materi pembelajaran SKI melalui penerapan model pembelajaran berbasis vlog atau video-blog.

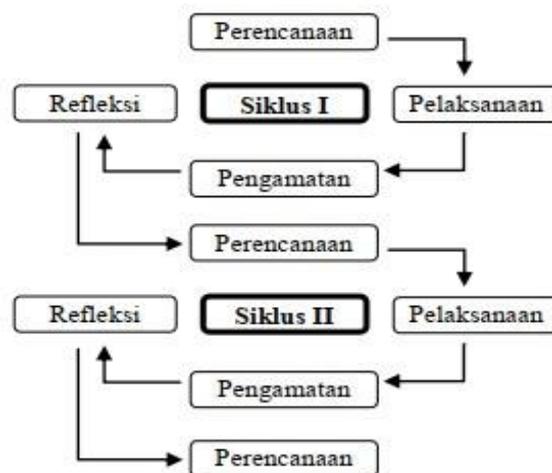
Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah khususnya dalam pembelajaran SKI untuk menciptakan suasana belajar yang berinovasi sehingga tidak monoton dan juga untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI sehingga hal ini bisa berdampak kepada hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MA A- Hidayah Sindangkasih, Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon. Peneliti mengadakan penelitian di MA Al-Hidayah Sindangkasih dengan pertimbangan bahwa: (1) sekolah tersebut mengalami permasalahan aktivitas belajar SKI dan prestasi hasil belajar SKI siswa, (2) sekolah tersebut dipilih peneliti karena sekolah tersebut merupakan tempat peneliti melaksanakan tugas PLP dari kampus IAI Bunga Bangsa Cirebon.

Desain penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto menjelaskan bahwa PTK adalah suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan jenis penelitian tindakannya adalah penelitian tindakan partisipan. (Arikunto, 2010)

Penelitian dilakukan dengan 2 (dua) siklus, tiap siklus dilakukan dengan 1 (satu) kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). (Mulyasa, 2012) Berikut ini peneliti gambarkan bagan PTK:



Gambar 1.

Bagan PTK Model Kurt Lewin

Data penelitian diperoleh dari kegiatan guru PLP dalam proses pembelajaran SKI. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data meliputi observasi, dokumentasi, dan

metode tes. Instrumen yang digunakan adalah soal post-tes. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. (Sugiyono, 2015) (Kusumawati, 2017)

Dalam penelitian ini, subjek pemberi tindakan adalah guru PLP SKI dari IAI Bunga Bangsa Cirebon, siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan sebagai subjek penerima tindakan, sedangkan peneliti sebagai observer atau pengamat sekaligus partisipan. Peneliti juga bertugas dalam merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan saat penelitian dilaksanakan. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dilakukan secara lebih efektif dan efisien guna meningkatkan aktivitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran SKI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negaranya. (Hanafy, 2014) (Pane & Dasopang, 2017)

Sementara istilah pengembangan sering didengar sebagai *Research* dan *Development* yang mana dalam bahasa Arab disebut *al-Bathas at-Tathwiry*. Sedangkan dalam bahasa Inggris R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifitasan dari produk tersebut. (Khoirilah, 2021)

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. (Rijal, 2016) Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana penunjang yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan, dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. (Abas, 2021) Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif dan kreatif di dalam kelas, serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. (Yusufhadi, 2011) Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Azhar, 2015)

Dalam satu tulisan jurnal, yang diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, mendeskripsikan bahwa ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

1. Proses Belajar Mengajar Menjadi Mudah dan Menarik

Dengan adanya bantuan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. (Nurrita, 2018)

2. Efisiensi Belajar Siswa Dapat Meningkatkan

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

3. Membantu Konsentrasi Belajar Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik. (Nurrita, 2018)

4. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

5. Memberikan Pengalaman Menyeluruh dalam Belajar

Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

6. Siswa Terlibat dalam Proses Pembelajaran

Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran. (Nurrita, 2018)

B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah secara etimologi atau bahasa berasal dari bahasa Melayu yang mengambil dari kata “*al-syajarah*” dalam bahasa Arab berarti pohon. Sementara secara terminologi, terdapat perbedaan bagi para ahli Peneliti sejarah itu sendiri. Al-Maqiri menjelaskan bahwa “sejarah adalah pengetahuan yang memberikan informasi tentang sesuatu yang pernah terjadi”.

Sedangkan, menurut ilmu pengetahuan sejarah yang diutarakan oleh E. Bernheim adalah menceritakan tentang fakta yang telah diselidiki sebelumnya, yang didalamnya terdapat hubungan dan perkembangan manusia itu sendiri, yang dilakukan melalui aktivitasnya, dan sejarah tidak terlepas dari arti dan nilai. Dengan nilai tersebut, manusia dapat membuat sejarahnya sendiri dan sejarah dapat membentuk manusia. (Aslan & Suhari, 2018)

Secara ringkas, menurut Gottschalk, pengertian sejarah tidak lebih dari sebuah rekaman peristiwa masa lampau manusia dengan segala sisinya. Sementara itu, Ibn Khaldun berpandangan bahwa sejarah tidak hanya dipahami sebagai suatu rekaman peristiwa masa lampau, tetapi juga penalaran kritis untuk menemukan kebenaran suatu peristiwa pada masa lampau, dengan demikian, unsur penting dalam sejarah adalah adanya peristiwa, adanya batasan waktu, yaitu masa lampau, adanya pelaku, yaitu manusia dan daya kritis dari peneliti sejarah. (Supriyadi & Abd Djilil, 2008)

Kemudian untuk pengertian kebudayaan, kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta “*buddhayah*” yang merupakan bentuk jamak dari “*budhi*” atau “*akal*”. Dalam hal ini, kebudayaan menyangkut tentang ‘budi dan akal’. (Aslan & Suhari, 2018)

Dalam bahasa Arab, kebudayaan adalah “*al-Tsaqafah*”. Kebudayaan merupakan bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, *religi* (agama), dan moral”. (Yatim, 2014)

Adapun Islam berasal dari bahasa Arab yaitu “*aslama-yuslimu-islaman*” yang artinya selamat. (Aslan & Suhari, 2018) Menurut DR. KH Zakky Mubarak, pengertian Islam secara terminologis atau istilah agama, khususnya agama Islam adalah peraturan-peraturan Allah Swt yang diwahyukan kepada Nabi dan Rasul-Nya sebagai petunjuk bagi umat manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SKI adalah sebuah pembelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa sejarah masa lampau yang terjadi di dalam masyarakat muslim, yang erat kaitannya dengan sistem kebudayaan dan sistem keislaman.

Sedangkan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah lebih menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah/hikmah* (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah (MA) bertujuan agar siswa memiliki beberapa kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran para siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah Saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
2. Membangun kesadaran para siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
3. Melatih daya kritis para siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah. (Nur'Aini, 2019)
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
5. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi umat Muslim, serta mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam. (Nur'Aini, 2019)

C. Media Pembelajaran Berbasis Vlog

Kata Vlog pada dasarnya merupakan gabungan dari dua kata yakni “*video*” dan “*blog*”. Video sendiri merupakan suatu teknologi yang menangkap, merekam, memproses, serta menata ulang gambar bergerak. Sedangkan blog merupakan sebuah catatan pribadi yang dibuat secara online yang dapat diperbaharui serta didistribusikan pada masyarakat umum. Sehingga jika digabungkan vlog dapat berarti catatan pribadi dalam bentuk video yang dapat diperbaharui serta didistribusikan pada khayalak umum. Atau dalam kata lain vlog dapat diartikan kegiatan blogging dengan menggunakan media video sebagai sumber media utamanya. (Nur'Aini, 2019)

Vlog atau video blog ini dapat dikreasikan dalam berbagai bentuk, misal dalam bentuk rekaman satu gambar, atau gabungan dari beberapa gambar yang dijadikan satu, atau bahkan satu gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian. Di dalam vlog bisa disisipkan gambar, teks, audio, atau bahkan video yang dikreasikan supaya vlog terlihat lebih menarik.

Kamaru menyatakan kelebihan dari vlog adalah sebagai berikut.

1. Vlog ditampilkan dengan menarik yang berisi tentang gambar, audio, teks yang dikombinasi dalam kesatuan yang utuh
2. Dengan membuat vlog seseorang dapat bebas berkarya. Misalnya membuat vlog tutorial make up, vlog perjalanan, vlog kegiatan sehari-hari dan lain-lain.
3. Melakukan kegiatan vlogging adalah satu cara gampang dalam berkarir dan menghasilkan uang dari internet. (Kustandi, 2020)

Priana menyebutkan, bahwa baik dalam penyampaian materi maupun presentasi, kreativitas pendidik maupun siswa yang mengembangkan media vlog meniscayakan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga memunculkan daya tarik bagi siswa.

(Priana, 2017) 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:

a. 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.

b. Tema

Langkah kedua adalah penentuan tema, sebagai gambaran utama atau isi cerita yang hendak dimasukkan.

c. 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. (Priana, 2017)

d. Latar pengambilan gambar

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

e. Lighting

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

f. 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. (Susanti, 2019)

g. 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.

h. 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.

i. 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.

j. 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.

k. Publikasi

Tahap yang paling purna adalah 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). (Nurhasanah, Maryuni, & Ramadhan 2020)

D. Peningkatkan Pemahaman Pembelajaran SKI melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog

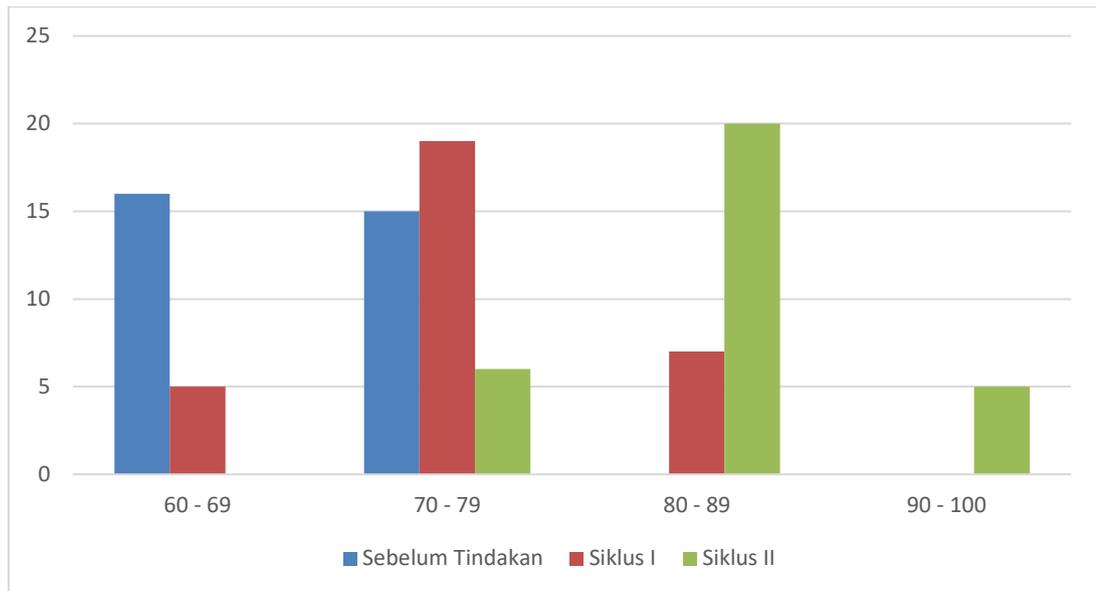
Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada tindakan siklus I dan siklus II pada siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih dengan penerapan media vlog, bahwa terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan dalam pembelajaran SKI. Peningkatan yang terjadi sesuai dengan indikator yang telah digunakan oleh peneliti yaitu siswa mengalami peningkatan pemahaman dalam pembelajaran SKI dibuktikan dengan meningkatnya hasil ulangan harian SKI. Data yang diperoleh peneliti tentang pemahaman siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih terhadap pembelajaran SKI mulai dari sebelum tindakan sampai dengan tindakan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.
Data Peningkatan Pemahaman Siswa Berdasarkan Perolehan Nilai Ulangan Harian SKI

Nilai Hasil Ulangan Harian SKI	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
60 – 69	16 siswa (52 %)	5 siswa (16 %)	0
70 – 79	15 siswa (48 %)	19 siswa (61 %)	6 siswa (19 %)

80 - 89	0	7 siswa (23 %)	20 siswa (65 %)
90 - 100	0	0	5 siswa (16 %)

Adapun diagram peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI berdasarkan perolehan hasil nilai ulangan harian SKI adalah sebagai berikut.



Gambar 2.
Diagram Peningkatan Pemahaman Siswa Berdasarkan Perolehan Nilai Ulangan SKI

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon telah mengalami peningkatan pemahaman pembelajaran SKI setelah diterapkannya pengembangan media pembelajaran vlog dalam proses pembelajaran SKI. Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif antara guru PLP SKI, siswa, dan peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa setelah dilakukan tindakan dari siklus I sampai siklus II dengan penerapan media pembelajaran vlog dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI siswa yang dapat dilihat dari perolehan nilai hasil ulangan harian SKI, yaitu:

Siswa yang memperoleh nilai 60-69 sebelum tindakan ada 16 siswa (52 %) menjadi 0 siswa (0 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 sebelum tindakan ada 15 siswa (48 %) menjadi 6 siswa (19 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 80-89 ada 0 siswa (0 %) sebelum tindakan menjadi 20 siswa (65 %) setelah tindakan siklus II. Dan siswa yang memperoleh nilai 90-100 ada

0 siswa (0 %) sebelum tindakan menjadi 5 siswa (16 %) setelah dilakukan tindakan siklus II.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI melalui penerapan media pembelajaran vlog dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S. (2021). Metode dan Media Pendidikan (Telaah Kajian Hadits Tarbawi). *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 170-187.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aslan, A., & Suhari, S. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Razka Pustaka.
- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Khoirilah, N. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Blog pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Kusumawati, N. (2017). Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreatifitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2), 26-36.
- Mulyasa. (2012). *Penelitian Tindakan Sekolah: Meningkatkan Produktivitas Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Nur'Aini, I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.
- Nurhasanah, A., Maryuni, Y., & Ramadhan, W. A. (2020). Pemanfaatan Vlog Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Di Era Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 3, No. 1, pp. 414-424)*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 1, No. 2, pp. 313-316)*.
- Rijal. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran. Berbagi Ilmu*.

- <https://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran.html>
Sugiyono, A. (2015). Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfa Beta.
- Supriyadi, D., & Abd Djalil, M. (2008). Sejarah Peradaban Islam. Pustaka Setia.
- Susanti, E. D. (2019). Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog dalam Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Pro Gadget. Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya, 13(1), 84-96.
- Yatim, B. (2014). Sejarah Kebudayaan Islam. Raja Grafindo Perkasa.
- Yusufhadi, M. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.