

2

**MEDIA VLOG SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI DALAM METODE  
PEMBELAJARAN DI KALANGAN SISWA DALAM MENGHADAPI  
PADEMIC COVID 19**

**Amalliah, Ria Yunita**

**Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI)**

**(Naskah diterima: 1 Juni 2020, disetujui: 28 Juli 2020)**

***Abstract***

*Vlog as an audio visual media becomes one of the communication strategy choices in the learning and teaching process in the middle of the covid 19 virus pandemic that is plaguing the world. Work, worship and learning activities and activities are carried out at home to prevent the spread of the covid virus 19. Learning at home does not reduce creativity, enthusiasm of students to keep learning because it can be data using online media, Project Based Learning is a method of learning with vlog media where students are creative in completing assignments at home and this can also reduce the sense of boredom staying at home other than through vlog tutorial subjects become interesting so that students are very easy to understand.*

**Keywords:** *vlogs, communication strategies, Project Based Learning*

**Abstrak**

Vlog sebagai media audio visual menjadi salah satu pilihan strategi komunikasi dalam proses belajar dan mengajar di tengah pandemic virus covid 19 yang mewabah dunia. Kegiatan serta aktifitas kerja, ibadah dan belajar di lakukan di rumah untuk pencegahan penyebaran meluasnya virus covid 19. Belajar di rumah tidak mengurangi kreatifitas, semangat siswa untuk tetap belajar karena hal tersebut dapat datasi dengan menggunakan media on line, *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran dengan media vlog dimana siswa berkreaitifitas dalam menyelesaikan tugas di rumah dan hal ini juga bisa mengurangi rasa jenuh berada tetap di rumah selain itu melalui vlog tutorial mata pelajaran menjadi menarik sehingga siswa sangat mudah memahaminya.

**Kata Kunci:** *vlog, strategi komunikasi, Project Based Learning*

**I. PENDAHULUAN**

**G**enerasi Millenial menjadikan media sosial dan teknologi komunikasi menjadi peran dan pengaruh penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam pergaulan atau komunitas. Media sosial

bisa menjadi „rumah“ atau „ruangan“ untuk melakukan interaksi satu sama lain. Adanya media sosial membuka kesempatan untuk setiap individu bisa menjadi pengirim dan sekaligus penerima.

Di zaman yang serba digital ini, sosial media semakin berkembang dan digemari masyarakat salah satunya adalah situs youtube. Di situs youtube, mereka dapat menemukan konten-konten video yang mereka suka. Tren youtube yang mulai merebak sejak tahun 2014 ini memiliki banyak konten mulai dari pendidikan, berita, politik, sampai hiburan. Dibalik konten-konten yang dinikmati masyarakat tersebut, terdapat orang-orang kreatif yang membuatnya. Mereka membuat konten sesuai dengan bidang dan kemampuan mereka, salah satunya adalah Vlog. Google Indonesia pun mencatat sejak tahun 2016 konten video yang diunggah ke Youtube naik sebesar 600 persen. Vlogger (Video Blogger) atau di Indonesia juga kerap disebut dengan YouTuber dan Content Creator adalah sebuah fenomena menarik dalam perkembangan industri media digital. Para Vlogger ini mengunggah beragam video pada akun media sosial mereka dengan tema yang bervariasi: mulai dari hal-hal yang terjadi dalam kehidupan mereka sehari-hari, pendapat mereka akan berbagai topik yang sedang hangat diperbincangkan, hingga berbagai tutorial dan ulasan barang.

Hal ini disebabkan oleh salah satu konten video yang bernama vlog. Vlog atau

video *blogger* adalah kegiatan *blogging* dengan menggunakan media *audio visual*. Pembuat vlog atau yang biasa disebut *vlogger* biasanya merekam kegiatan mereka dengan menggunakan *handphone* ataupun kamera. Biasanya, para *vlogger* mempertontonkan aktivitas mereka sehari-hari atau acara penting yang mereka hadiri. Durasi dari vlog bermacam-macam, mulai dari sekitar 15 menit hingga sekitar satu jam. Mereka akan berusaha membuat vlog yang semenarik mungkin untuk menarik minat penonton. Dari jumlah penonton yang minimal 1000, mereka akan mendapat bagi hasil dari youtube sehingga para *vlogger* akan membuat berbagai konten vlog sekreatif mungkin untuk menarik penonton

Diketahui bahwa sebagian besar *vlogger* dan penontonnya merupakan anak muda atau disebut dengan generasi milenial. Generasi Milenial selama ini dianggap menjadi generasi muda yang hanya mementingkan diri sendiri, kurang bekerja keras karena semua sudah dimudahkan oleh teknologi dan kurang memiliki kepekaan sosial. *Vlogger*, atau *Video Blogger*, dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk presentasi diri yang dalam beberapa tahun belakangan menjadi sangat populer, terutama dengan bermunculannya

berbagai media sosial yang menggunakan konten *video* atau *audio-visual* sebagai salah satu bentuk interaksi utamanya. Di Indonesia, istilah *Vlogger* sendiri kerap dipertukarkan dengan *Content Creator* atau *YouTuber*. Tapi saat ini media vlog di jadikan sebagai media pembelajaran seperti tutorial mengerjakan soal soal mata pelajaran, cooking, beauty dan lain-lain sehingga orang yang melihat vlognya dapat langsung mempraktekan dan mempelajarinya dengan mudah.

Vlog ini membuat para vlogger saling membuat vlog yang kreatif dan bermanfaat, apalagi saat ini seluruh dunia sedang menghadapi dan melawan pandemi covid 19 yang merupakan bencana dunia. Penyebaran virus covid-19 menjadi penyebab angka kematian yang paling tinggi di berbagai negara dunia saat ini. Akibat dari pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibat-

kan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini.

Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu *Work From Home (WFH)*. Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (*daring*). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara *daring* ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak.

Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* antara lain, *e-learning*, aplikasi *zoom*, *google*

*classroom, youtube*, maupun media sosial *whatsapp*. Sarana-sarana tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media *online* tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Setelah pendidik mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran *online*, maka akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model pembelajaran lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan oleh pendidik. Misalnya, guru membuat konten video kreatif sebagai bahan pengajaran dan sebaliknya siswa juga mengerjakan soal dengan video kreatif. Dalam hal ini, guru lebih *persuasif* karena membuat peserta didik semakin tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru melalui video kreatif tersebut. Peserta didik tentu akan dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru melalui video kreatif yang dibuat oleh guru tersebut. Sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran di rumah ini, membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran secara *online*.

Penggunaan teknologi dalam menyelesaikan tugas pada siswa, juga dapat menimbulkan kreativitas dikalangan siswa dalam

mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, mereka dapat menciptakan suatu produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Melalui media vlog ini lah para pengajar membuat vlog materi yang akan di berikan kepada siswa dan siswa pun dapat mengunggah vlog tutorial materi yang sudah banyak yang dapat di unggah, pembelajaran jarak jauh lebih menarik dan terasa tetap berada dikelas tatap muka seperti biasa sebelum adanya pandemic covid 19.

Generasi millennial tidak merasa menjadi halangan dalam belajar apapun saat ini dengan adanya berbagai vlog baik itu yang non pelajaran seperti berbagai pengalaman yang dapat menjadikan pelajaran yang dapat diambil oleh generasi millennial. Dengan menggunakan vlog ini sebagai strategi komunikasi dalam pembelajaran generasi millennial sangat bermanfaat dalam mendapatkan informasi terhadap berbagai disiplin ilmu dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam berkarya dan mengerjakan soal yang di berikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan Vlog cende-

rung dengan kegiatan untuk bercerita yang hasilnya berupa video (audio visual). Melalui pemanfaatan Vlog siswa dapat lebih kreatif dan termotivasi dalam belajar karena siswa dalam proses pembuatannya diberikan permasalahan-permasalahan untuk memicu rasa keingin tahuan siswa, semua hal ini juga untuk mengatasi kebosanan siswa selama belajar di rumah dan harus tetap berada di rumah.

*Vlogger* adalah sebuah fenomena penting dan unik yang terus berkembang dalam lanskap dunia pendidikan di Indonesia. Namun hingga kini, penelitian tentang *Vlogger* terutama dalam keterkaitannya dengan media belajar para siswa di Indonesia masih sangat jarang ditemukan. Oleh karena itu diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan terkait fenomena *Vlogger* dalam konteks perkembangan industri pendidikan di Indonesia dalam menghadapi pandemic covid 19 sebagai salah satu strategi komunikasi dalam pembelajaran.

## **II. KAJIAN TEORI**

### **2.1 *Vlogger* dalam Pembelajaran**

*Vlog* merupakan salah satu solusi untuk generasi *pro gadget*. Pengertian dari *Vlog* (video blog) ialah blog yang berwujud video. *Vlog* ialah satu video yang dapat berisi opini, cerita atau aktivitas sehari-hari yang umumnya

ditulis pada blog. Perkembangan tren yang muncul membuat setiap orang memiliki tujuan dan cara masing-masing dalam mengekspresikan dirinya, salah satunya dengan membuat tayangan video yang saat ini menjadi tren yaitu video blogging atau disingkat *Vlog*. Kegiatan *Vlog* merupakan aktivitas merekam video yang berbasis audio visual oleh *vlogger* sebutan bagi pembuat *Vlog*. Adanya dorongan yang berbeda-beda pada setiap *vlogger* yang memiliki keinginan melalui pencapaian yang diharapkan menjadi alasan mereka tertarik membuat *Vlog*. Alasan lainnya tayangannya *Vlog* diyakini dapat lebih menghasilkan ekspresi yang lebih alami dari sekedar tulisan blog. *Vlog* yang di unggah di situs media sosial salah satunya situs *youtube* sebuah portal website yang menyediakan layanan berbagi maupun menonton video. *Youtube* menjadi inovasi media baru, dan jalur distribusi oleh berbagai kalangan dalam membuat tayangan video maupun jasa penayangan iklan. *Youtube* menjadi wadah stasiun tv *online* dengan pengelolaan langsung baik perorangan maupun kelompok pelayanan ini berkembang menjadi sebuah komunitas video terbesar di internet, yang menyatukan individu-individu berbagai komunitas dengan minat yang sama. Selama ini *Vlog* sering kali digunakan siswa untuk

bersenang-senang. Permasalahan yang sering muncul ialah siswa lebih sering memanfaatkan *youtube* untuk mengakses *Vlog* dari pada harus membuka buku pelajaran. Kegemaran siswa yang merupakan generasi *pro gadget* dapat dijadikan jawaban atas permasalahan siswa yang kurang menyukai pembelajaran. *Vlog* dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru. Tidak harus guru yang membuat *Vlog* akan tetapi *Vlog* dapat digunakan sebagai tugas proyek untuk siswa. *Project Based Learning* ialah sebuah pendekatan pembelajaran atau model yang inovatif, terutama berfokus pada pembelajaran kontekstual lewat pelbagai kegiatan yang kompleks Tujuan dari pemanfaatan *Vlog* berbasis tugas atau proyek yakni untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar di rumah dalam menghadapi pandemic covid 19.

Media ialah setiap hal yang dapat dipergunakan dalam menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu menstimulir pikiran, perhatian, perasaan, serta minat, khususnya keteracuhan siswa dengan semestinya sehingga terjadi proses belajar. Definisi di atas merisalahkan media pembelajaran sebagai media yang mengandung pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung beberapa maksud pengajaran. Hal

ini meliputi pelbagai alat yang digunakan secara fisik guna menyampaikan materi pengajaran, baik yang terdiri atas buku teks, pita dan cakram perekam, kamera video, film, *video recorder*, slide (gambar), gambar, foto, grafik, komputer, dan televisi.

*Vlog* merupakan salah satu media yang berupa audio visual. *Vlog* selama ini sering dimanfaatkan oleh generasi *pro gadget* untuk mencapai kesenangan agar dapat dikatakan *hits* atau gaul. Siswa maupun guru dapat memanfaatkan *Vlog* sebagai media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakter generasi *pro gadget*. Guru dapat menjadikan *Vlog* sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh siswa melalui tugas proyek yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar yang mempergunakan *Vlog* berpotensi menaikkan minat siswa. Tidak hanya kreativitas guru yang ditunjukan dengan *Vlog* sebagai media pembelajaran, namun juga peserta didik dapat menyampaikan ide kreativitasnya di dalam platform *Vlog* presentasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang efektif secara individu maupun secara kelompok. Pembelajaran pun menjadi lebih kreatif, atraktif serta menyenangkan.

Menyebutkan bahwa baik dalam penyampaian materi maupun presentasi, kreativitas pendidik maupun peserta didik yang mengembangkan media *Vlog* meniscayakan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga memunculkan daya tarik bagi siswa. Hal ini jika membandingkannya dengan metode pengajaran konvensional seperti ceramah. Beberapa tutorial penyusunan *Vlog* relatif mudah ditemukan, namun untuk kepentingan *Vlog* sebagai media pembelajaran terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, yakni ;

#### 1. Inspirasi

Aspek ini merupakan yang paling utama dalam penyusunan skenario *Vlog* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya berkaitan dengan tema yang hendak diutarakan dalam rekaman *video blog*.

#### 2. Tema

Langkah kedua ialah penentuan tema sebagai gambaran utama atau isi cerita yang hendak di masukan.

#### 3. Skenario

*Vlog* sejatinya hampir sama dengan film pendek bertema, sehingga tetap memerlukan skenario sebagai panduan alur pengisahan. Skenario wajib disusun dengan rapi dan rinci, sehingga tiap *scene* dapat dipadukan dalam satu cerita utuh. Hendaknya skenario

meliputi awal paparan cerita sampai dengan *ending*, yang diakhiri dengan kesimpulan berikut penekanan pada hal-hal penting.

#### 4. Latar pengambilan gambar

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

#### 5. *Lighting*

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

#### 6. Objek

Sebelum diambil gambarnya, terkait dengan tema, maka objek yang diperlukan seyogyanya dicatat dan dipersiapkan terlebih dahulu. Penataan posisi objek juga perlu diperhatikan. Jika yang diambil adalah objek hidup (manusia), hendaknya tiap-tiap objek atau personil telah mengetahui peran dan posisi pengambilan gambar masing-masing.

#### 7. Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar memerlukan penentuan *spot* atau titik yang disesuaikan dengan fasilitas pencahayaan. Hindari *blind spot* atau titik di mana hasil akan buram, membelakangi kamera, dan sebagainya.

Hendaknya, pengambilan gambar mematuhi panduan yang ada pada skenario.

#### 8. *Check*

Ketika tahap pertama sampai tahap ketujuh telah dilaksanakan, perlu dilakukan pengecekan ulang. Jika terdapat kekurangan atau kesalahan, dapat dilakukan pengulangan atau bahkan pembuangan potongan gambar.

#### 9. *Editing*

Setelah proses pengecekan hingga seleksi gambar telah dilaksanakan, maka dilaksanakan proses penyuntingan. Hal yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah konsep video. Kaitannya dengan *Vlog* sebagai media pembelajaran, maka konsep edukasi adalah prioritas dalam proses *editing*.

#### 10. *Recheck*

Sebelum proses pengunggahan, sebaiknya dilakukan kembali pengecekan ulang. Setelah hasil penyuntingan dicek kembali dan dianggap sudah *fix*, disarankan untuk menyimpan data hasil mentahan dan hasil penyuntingan, di dalam *hard ware* maupun *cloud*.

#### 11. Publikasi

Tahap yang paling purna ialah publikasi. Ini artinya, video dinilai telah layak untuk dikonsumsi oleh masyarakat umum. *Vlogger* dapat mengunggah hasil video yang

telah dihaluskan baik lewat blog pribadi maupun akun *Youtube* yang dimiliki. Sebagai media pembelajaran, hasil video juga dapat dipublikasikan pada website institusi (sekolah).

### 2.2 *Project Based Learning* Sebagai Strategi Komunikasi Dalam Pembelajaran

*Project Based Learning* mengharuskan posisi guru sebagai pengontrol proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut mampu menciptakan interaksi serta keberanian berpendapat, mendorong peserta didik dalam menghayati dan mengembangkan kelebihannya serta menyadari kekurangannya. Menurut Delise, terdapat 6 langkah pembelajaran dengan metode *Project Based learning* yakni:

1. *Connecting with the problem.* Guru membuat pilihan, menyusun rancangan serta mengutarakan masalah yang dikaitkan dengan keseharian siswa.
2. *Setting up the structure.* Setelah siswa dilibatkan dengan permasalahan tertentu, guru menyusun struktur kerja melalui masalah yang akan dihadapi siswa. Struktur ini hendaknya memberikan rancangan tugas yang wajib diselesaikan oleh peserta didik. Struktur merupakan kunci dari segenap proses, terkait dengan cara peserta didik



melatih proses berfikir melalui situasi nyata dan menemukan solusi.

3. *Visiting the problem.* Guru menekankan pada pelbagai gagasan yang dimunculkan siswa, khususnya dalam cara menyelesaikan masalah. Penekanan tersebut ditujukan guna memunculkan fakta dan daftar perihai yang membutuhkan klarifikasi.
4. *Revisiting the problem.* Peserta didik yang tergabung dalam kelompok kecil yang telah menyelesaikan tugas mandiri harus segera menggabungkan diri dalam kelas guna memunculkan dan mempresentasikan kembali masalah-masalah yang telah didiskusikan. Pertama-tama, siswa meminta kelompok kecil untuk mempresentasikan temuan-temuan awal. Guru lantas menilai sumber yang dipakai sebagai referensi, durasi waktu yang dipergunakan, serta efektivitas solusi yang akan dilakukan sebagai rencana tindakan selanjutnya.
5. *Producing a product/performance.* Siswa menyusun hasil solusi sebagai pemecahan masalah dan disampaikan kepada guru agar dievaluasi. Guru menilai kualitas dan penguasaan isi dari segenap siswa.
6. *Evaluating performance and the problem.* Guru menugaskan siswa untuk menilai performa presentasi kajian masalah dan

solusi alternatif yang diajukan siswa lainnya.

Model pembelajaran *Project Based* memberikan kesempatan kepada guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek berdasarkan permasalahan tertentu. Kerja proyek memuat pelbagai tugas yang kompleks yang berangkat dari pertanyaan dan permasalahan yang menantang serta berpotensi menggugah peserta didik guna merancang, menemukan solusi, memutuskan perkara, menginvestigasi permasalahan, serta membuka peluang kemandirian dalam bekerja bagi siswa. Prinsip-prinsip model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

#### 1. *Centrality*

Prinsip sentralitas menegaskan kerja proyek sebagai inti dari kurikulum. Sebagai pusat strategi pembelajaran, peserta didik dituntut untuk mampu mempelajari konsep utama dari sebuah pengetahuan tertentu lewat kerja proyek. Dengan demikian, kerja proyek tidak diartikan sebagai praktik tambahan serta praktek aplikatif atas konsep yang tengah dipelajari, melainkan merupakan pusat kegiatan pembelajaran di ruang kelas.

#### 2. *Driving Question*

Prinsip pertanyaan penuntun meniscayakan kerja proyek menekankan pada pertanyaan serta permasalahan yang dapat memotivasi siswa dalam memperoleh konsep dan prinsip utama.

### 3. *Constructive Investigation*

Prinsip investigasi konstruktif mengarah pada pencapaian tujuan, yang memuat proses inkuiri, pembangunan konsep, serta resolusi. Pemilahan ragam proyek seyogyanya sanggup memotivasi siswa dalam mengonstruksi wawasannya sendiri guna menemukan solusi permasalahan yang dihadapi. Guru, dengan demikian juga dituntut untuk sanggup merencanakan kerja proyek yang berpotensi menumbuhkan curiositas, semangat berusaha menemukan solusi, dan curiositas yang tinggi.

### 4. *Autonomy*

Prinsip otonomi berarti kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Rinciannya ialah kebebasan menentukan pilihan sendiri, supervisi yang minimal, serta tanggung jawab penuh. Maka dapat dimengerti bahwa beberapa hal tidak dianggap sebagai aplikasi PBL, seperti: lembar kerja siswa, petunjuk kerja praktikum, dan sebagainya. Peran guru, dengan demikian, terbatas sebagai fasilitator serta motivator dalam mendorong

tumbuh kembangnya kemandirian dari peserta didik.

### 5. *Realism*

Prinsip realistik menegaskan proyek sebagai sesuatu yang riil dan nyata. PBL hendaknya menghadirkan kenyataan yang sebenarnya bagi peserta didik serta memuat tantangan-tantangan yang nyata dan berangkat dari permasalahan yang autentik alias bukan rekayasa, sehingga temuan-temuan solusinya dapat implementasikan dalam kehidupan peserta didik.

Beberapa kelebihan dan kekurangan *Project Based Learning*, yakni:

#### 1. Kelebihan *Project Based Learning*

- a. Meningkatkan motivasi belajar
- b. Meningkatkan kemampuan menemukan solusi
- c. Meningkatkan kolaborasi individu dan antar kelompok
- d. Meningkatkan ketrampilan pengelola sumber.

#### 2. Kelemahan *Project Based Learning*

- a. Memerlukan waktu yang banyak dalam menyelesaikan masalah
- b. Memerlukan biaya yang tidak murah
- c. Memerlukan peralatan yang kompleks.

Memanfaatkan popularitas *Vlog* sebagai sumber informasi dan media hiburan sehingga dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang berbasis multimedia (*multimedia learning*) yang memanfaatkan animasi atau video yang mengemas materi pembelajaran secara menarik dan kreatif dengan bekerja sama dengan *vlogger* untuk memproyeksikan video tersebut, dengan maksud menggantikan *Vlog* yang tidak mendidik agar menjadi hal yang lebih baik dan sesuai dengan visi-misi pendidikan. Hal ini akan termasuk dalam pemanfaatan media audiovisual, berarti seperangkat alat yang mampu memroyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Guru sebagai fasilitator dalam pemanfaatan *Vlog* sangat berperan penting.

### III. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini ialah studi kepustakaan (*library research*), dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Penyebutan penelitian kepustakaan disebabkan data-data atau bahan-bahan yang dipakai dalam penelitian berasal dari perpustakaan; baik berwujud buku, ensklopedi, jurnal, kamus, majalah, dokumen, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, menggunakan penelitian deskriptif dengan lebih menekankan pada kekuatan analisis sumber-sumber dan data-data yang

ada dengan mengandalkan teori-teori dan konsep-konsep yang ada untuk diinterpretasikan berdasarkan tulisan-tulisan yang mengarah kepada pembahasan.

### IV. HASIL PENELITIAN

#### **Media vlog sebagai strategi komunikasi dalam pembelajaran dalam menghadapi pademi covid-19 di kalangan Generasi Milenial.**

*Vlog* di manfaatkan oleh generasi milenial baik untuk bersenang-senang maupun mencari penghasilan. Tapi saat ini hal tersebut menjadi berkembang ke dunia pembelajaran (dunia pendidikan). Terutama ketika dunia harus menghadapi pandemic covid 19 yang mengharuskan masyarakat melakukan semua aktifitas dirumah tidak terkecuali belajar dirumah dengan sistim daring (jaringan internet) yang kemudian menciptakan kretaifitas dikalangan siswa dan pengajar, salah satunya media *vlog* sebagai strategi komunikasi belajar dalam menghadapi pandemic covid 19. Dan saat ini dalam suasana pademi covid 19 yang harus melakukan WFH (Work From Home) termasuk belajar di rumah. Belajar di rumah pasti berbeda dengan belajar di kelas bersama teman – teman, bosan dan jenuh pasti menjadi hambatan utama juga dalam proses belajar mengajar. Hal ini menjadi tatangan bagi siswa

yang merupakan generasi milenial dan juga para untuk menciptakan atau membuat strategi komunikasi yang berjalan dengan baik dan kreatif, metode pembelajaran menggunakan media vlog sebagai strategi komunikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi belajar yang tepat didalam menghadapi pandemic covid 19. Media pembelajaran sebagai media yang mengandung pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung beberapa maksud pengajaran. Hal ini meliputi pelbagai alat yang digunakan secara fisik guna menyampaikan materi pengajaran, baik yang terdiri atas buku teks, pita dan cakram perekam, kamera video, film, *video recorder*, slide (gambar), gambar, foto, grafik, komputer, dan televisi dan lain –lain. *Vlog* merupakan salah satu media yang berupa audio visual. *Vlog* selama ini sering dimanfaatkan oleh generasi pro *gadget* untuk mencapai kesenangan agar dapat dikatakan *hits* atau gaul. Siswa maupun guru dapat memanfaatkan *Vlog* sebagai media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakter generasi pro *gadget*. Guru dapat menjadikan *Vlog* sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh siswa melalui tugas proyek yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Proses belajar me-

ngajar yang mempergunakan *Vlog* berpotensi menaikkan minat siswa. Tidak hanya kreativitas guru yang ditunjukkan dengan *Vlog* sebagai media pembelajaran, namun juga peserta didik dapat menyampaikan ide kreativitasnya di dalam platform *Vlog* presentasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang efektif secara individu maupun secara kelompok. Pembelajaran pun menjadi lebih kreatif, atraktif serta menyenangkan. Bahwa baik dalam penyampaian materi maupun presentasi, kreativitas pendidik maupun peserta didik yang mengembangkan media *Vlog* meniscayakan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga memunculkan daya tarik bagi siswa.

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 di Indonesia membuat banyak universitas dan sekolah menghentikan proses pembelajaran tatap muka. Sebagai gantinya, pembelajaran dilakukan jarak jauh atau remote learning. Agar siswa pelajar tidak jenuh maka media vlog menjadi salah satu strategi komunikasi yang efektif dan kreatif dalam proses belajar, dengan fitur video dan suara merupakan hal yang menarik disaat kejenuhan belajar dirumah Di tengah penyebaran virus corona COVID-19, pembelajaran daring semacam ini justru dapat menjadi alternatif

jitu sebagai ganti pertemuan kelas tatap muka langsung.

Strategi komunikasi *Project Based learning* dalam pembelajaran dapat menggunakan vlog dengan melakukan kegiatan belajar seperti;

1. *Connecting with the problem.* Guru membuat pilihan, menyusun rancangan serta mengutarakan masalah yang dikaitkan dengan keseharian siswa.
2. *Setting up the structure.* Setelah siswa dilibatkan dengan permasalahan tertentu, guru menyusun struktur kerja melalui masalah yang akan dihadapi siswa. Struktur ini hendaknya memberikan rancangan tugas yang wajib diselesaikan oleh peserta didik. Struktur merupakan kunci dari segenap proses, terkait dengan cara peserta didik melatih proses berfikir melalui situasi nyata dan menemukan solusi.
3. *Visiting the problem.* Guru menekankan pada pelbagai gagasan yang dimunculkan siswa, khususnya dalam cara menyelesaikan masalah. Penekanan tersebut ditujukan guna memunculkan fakta dan daftar perihai yang membutuhkan klarifikasi.
4. *Revisiting the problem.* masalah- masalah yang telah didiskusikan bersama sama dan di presentasikan melalui vlog yang sebe-

lumnya sudah melihat rujukan referensi sebagai sumber.

5. *Producing a product/performance.* Siswa menyusun hasil solusi sebagai pemecahan masalah dan disampaikan kepada guru agar dievaluasi. Guru menilai kualitas dan penguasaan isi dari segenap siswa.
6. *Evaluating performance and the problem.* Guru menugaskan siswa untuk menilai performa presentasi kajian masalah dan solusi alternatif yang diajukan siswa lainnya.

Strategi komunikasi dalam pembelajaran tersebut dalam suasana pandemic covid 19 ini merupakan salah satu strategi yang sangat tepat, siswa yang merupakan generasi milenial memiliki warna dalam pembelajaran yang hampir keseluruhan tatap muka sebelum pandemic sistim belajar hanya monoton tapi dengan vlog dapat memberikan trobosan baru yang kreatif dan efektif apalagi generasi milenial tidak terlepas dari tekhnologi.

Dengan menggunakan media vlog dalam pembelajaran metode *Project Based Learning* yang menjadi strategi komunikasi dalam belajar di kalangan siswa dapat meningkatkan kreatifitas, pengetahuan dan minat dalam belajar dan mengerjakan soal-soal mata pelajaran dan juga mengatasi rasa kebosanan belajar di

rumah akibat pandemic virus covid 19. Belajar dirumah bisa lebih aktif dan lebih bermanfaat karena tidak hanya siswa tapi juga anggota keluarga dapat berpartisipasi dalam ikut serta membantu pengerjaan pembuatan tugas dan belajar menggunakan media vlog.

## **V. KESIMPULAN**

*Project Based Learning* merupakan salah satu strategi komunikasi yang dilakukan di kalangan siswa dalam belajar dengan sistem daring atau belajar di rumah dalam keadaan pandemic covid 19 dengan menggunakan media vlog dapat mengatasi kebosanan ketika harus tetap dirumah dalam jangka waktu yang belum bisa ditentukan tanpa mengurangi ketaifitas dalam belajar bahkan belajar menjadi lebih giat dan bersemangat.

Media vlog sangat menarik, siswa dapat mempresentasikan diri di daamnya selain itu kualitas gambar dan suara menjadi tambah daya tarik yang tinggi bagi siswa. Selain itu siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran dengan menggunakan vlog yang memiliki tutorial di bantu dengan alat alat sehingga materi dapat mudah di pahami dengan baik oleh siswa. Saat ini, ilmu dan informasi tidak hanya didapat dari bangku sekolah formal, tetapi juga berbagai media. Sehingga, generasi milineal tidak ha-

nya mendapat ilmu di institusi pendidikan namun mereka juga mampu berkontribusi membangun bangsa melalui potensi mereka yang disalurkan melalui vlogger.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Burgess, J., & Green, J. 2009a. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity.
- Jurnal2um.ac.id/inde.php/sejarah-dan-budaya
- Ajeng, Andi Tenri 2018. Vlogger Dan Konten Vlog Youtubers Palu: Motivasi Menjadikan Youtube Sebagai Media Berekspresi. *Jurnal: Kinesik* Vol 5 (3).
- Delise, Robert 1997. *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Harahap, Nursapia 2014. Penelitian Kepustakaan. *Jurnal: Iqra'* Vol 8 (1).
- Kamaru, Win.2016. *Pengertian Vlog Dan Manfaatnya Bagi Youtuber*. Sumber: <http://www.matahaya.com>.