

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN VIRTUAL (MPV) BERBASIS VIDEO E-LEARNING MOODLE

Hade Afriansyah^[1]

e-mail: hadeafriansyah@fip.unp.ac.id^[1]

Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to develop a learning model by using web-based moodle e-learning videos to support student learning outcomes in Computer subject. This research is motivated by the development of technology increasing rapidly, the demand for efficiency is increasing. Video e-learning media is a very good breakthrough, and demands for modernization in the world of education. The research method in this study was conducted using the R and D method. The study began with preparing teaching materials that were previously used, preparing teaching materials from the latest sources, collaborating old teaching materials with new teaching materials, reviewing instructional materials that have been compiled, refining materials teach according to directions, make video tutorials based on teaching materials, tutorial videos that have been uploaded to youtube, video links that have been uploaded on youtube are combined with e learning, the final step is done by perfecting the web-based e learning video teaching material by doing several test times , evaluating, and correcting as needed.

Keywords: learning models, video learning, moodle e-learning

How to cite :

Afriansyah, Hade. 2019. “Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video E-Learning Moodle.” *Bahana Manajemen Pendidikan* 8(1):52–58.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dibendung. Perusahaan yang bergerak di bidang teknologi saling bersaing menghasilkan produk terbaik dan tercanggih dari perusahaan mereka agar dapat diminati oleh masyarakat. Produk-produk yang tidak mampu bersaing di tengah masyarakat akan sangat mudah ditinggalkan oleh masyarakat. Perkembangan teknologi tersebut juga menyentuh wilayah pendidikan, dimana perkembangan tersebut merubah metode pengajaran yang ada di

sekolah, yang dulunya hanya menggunakan papan tulis, sekarang sudah menggunakan berbagai macam alat yang sangat canggih, seperti laptop, infocus, TV, dan media pembelajaran berupa video, website, dan lain sebagainya (Afriansyah, 2019). Selain itu, ketersediaan bahan pelajaran sudah berlimpah ruah, mahasiswa tidak lagi hanya mendapatkan bahan pelajaran dari dosen mereka. Mahasiswa dapat mengakses internet dan mencari bahan pelajaran yang sedang mereka pelajari hanya dengan mengetikkan beberapa kata kunci dan bahan pelajaran yang mereka inginkan keluar

dalam jumlah yang banyak, dan mereka bisa memilih mana yang relevan dengan pelajaran mereka. Semua teknologi tersebut bukanlah barang langka yang susah didapatkan di sekolah. Semua teknologi sudah tersedia dan mudah didapatkan, tinggal anggaran untuk mendapatkannya saja yang jadi persoalan.

Selain itu, masyarakat sekarang sudah terbiasa dengan fasilitas yang menawarkan banyak kemudahan. Sehingga tuntutan efisiensi pada pekerjaan di segala bidang meningkat. Orang tidak lagi disibukkan dengan proses yang rumit dalam menyelesaikan pekerjaan yang mereka geluti. Kondisi ini juga berefek di dunia pendidikan, dimana teknologi berperan menawarkan segala kemudahan yang efisien untuk mencapai efektifitas yang tinggi.

Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, karena ia merupakan gabungan media audio dan visual. Betapa susahny kita menggambarkan kepada seseorang dengan bercerita bila seseorang tersebut tidak melihat kejadian yang kita ceritakan. Dengan bantuan media pembelajaran video, maka penjelasan terhadap bahan ajar lebih mudah dimengerti, karena selain ia memuat audio visual, ia juga menggambarkan dengan gambar bergerak seperti kondisi real yang sebenarnya, dan mahasiswa dapat menberhentikan sejenak video yang sedang mereka tonton bila dibutuhkan, serta dapat mengulanginya lagi seberapapun yang mereka

inginkan. Selain itu model pembelajaran virtual (MPV) juga harus dituntut agar mudah dipakai, menarik, dan berupaya menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif antara dosen dan mahasiswa (Rusdinal & Afriansyah, 2018).

Di perguruan tinggi, yang merupakan pusat informasi dunia pendidikan baik terhadap iptek ataupun lainnya tentu tidak boleh ketinggalan informasi dalam perkembangan teknologi dan pengimplementasian peralatan canggih yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Perguruan tinggi dengan tingkat penggunaan teknologi yang baik biasanya lebih diminati oleh calon mahasiswa. Sehingga terjadi persaingan antar perguruan tinggi dalam penerapan kemajuan iptek dalam proses pendidikan mereka. Kondisi ini tentunya mendorong perguruan tinggi lainnya untuk berpacu dalam mengejar ketertinggalan tersebut.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dipaparkan di atas. Maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan sebuah model pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu model pembelajaran dengan bahan ajar video e-learning moodle berbasis web dalam menunjang hasil belajar praktek mahasiswa pada mata kuliah komputer. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan mahasiswa memiliki tingkat kephahaman dan hasil belajar yang tinggi terhadap pelajaran praktikum komputer yang mereka pelajari. Karena dengan media video mereka dapat mengulang dan

memberhentikan dibagian yang belum mereka pahami, ditambah dengan bantuan website membuat pengguna/mahasiswa dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun mereka berada, selagi memiliki koneksi internet yang memadai. Sebuah model pembelajaran yang sangat menarik dan berguna menurut peneliti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan R&D (*Research and Development*). Menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2013: 222) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang digunakan dalam pendidikan. Amile dan Reenes dalam Ali dan Asrori (2014: 105) menjelaskan bahwa:

Dalam bidang pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Perangkat pendidikan yang biasanya dikembangkan melalui R&D adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya TIK, yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun pelatihan.

Sesuai dengan kedua pendapat ahli di atas, penelitian R&D ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran dengan bahan ajar video e-learning moodle berbasis web dalam menunjang hasil belajar praktek mahasiswa pada mata kuliah komputer.

Penelitian ini diawali dengan menyiapkan bahan ajar yang sebelumnya digunakan, menyiapkan bahan ajar dari sumber terbaru, mengkolaborasikan bahan ajar yang lama dengan bahan ajar yang baru, mereview bahan ajar yang telah disusun, menyempurnakan bahan ajar sesuai arahan, membuat video tutorial berdasarkan bahan ajar, video tutorial yang sudah dibuat diunggah ke youtube, link video yang sudah diunggah di youtube dipadukan dengan e learning, langkah akhir dilakukan dengan menyempurnakan bahan ajar video e learning berbasis web tersebut dengan melakukan beberapa kali ujicoba, evaluasi, dan memperbaiki sesuai kebutuhan.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran. Model ini akan diterapkan pada perkuliahan praktek matakuliah Komputer Dasar. Adapun pokok bahasan setiap pertemuan pada matakuliah ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pokok Bahasan Matakuliah Komputer Dasar

Pertemuan	Materi	Pertemuan	Materi
1	Pengenalan Dasar Komputer	9	Ujian Mid Semester
2	Sistem Operasi Komputer	10	Microsoft Excel 2010
3	Pengenalan Microsoft Office	11	Format Naskah Pada Lembar

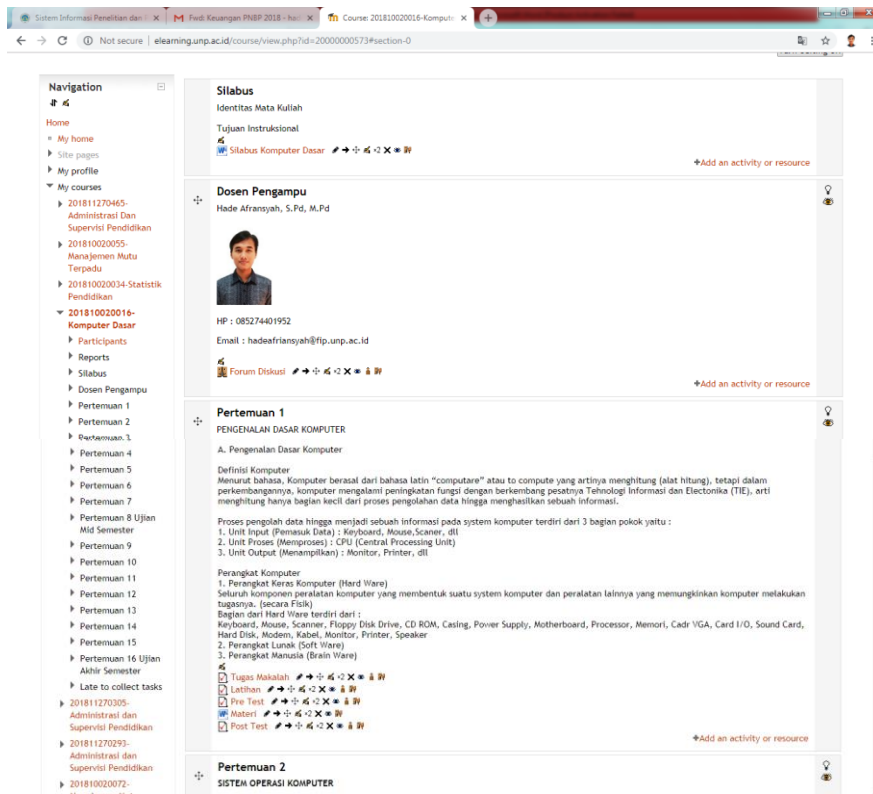
Pertemuan	Materi	Pertemuan	Materi
			Kerja M.S Excel 2010
4	Mengenal Microsoft Word 2010	12	Bekerja dengan rumus/formula M.S Excel
5	Bekerja Membuat Naskah dan Dokumen	13	Pengenalan Microsoft Power Point
6	Bekerja Dengan Tabel Pada Microsoft Word 2010	14	Dasar-Dasar Membuat Presentasi Dengan M.S Power Point 2010
7	Bekerja Membuat Formatting Operasi Hitung Lanjutan M.S Word 2010	15	Pengenalan Dasar-dasar Internet
8	Mail Merge	16	Ujian Semester

(Sumber: Silabus Mata Kuliah Komputer Dasar Jurusan Administrasi Pendidikan 2018)

Sebelum menjadi sebuah model, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah agar model yang dihasilkan berkualitas. Adapun langkah yang dihasilkan pada penelitian ini adalah: menyiapkan bahan ajar yang lama, menyiapkan bahan ajar yang baru, mengkolaborasikan bahan ajar yang lama dengan bahan ajar yang baru, mereview bahan ajar yang telah disusun, menyempurnakan bahan ajar tersebut dengan memperbaikinya sesuai arahan reviewer, membuat video tutorial, mengunggah video ke youtube, merancang e-learning dan memasukan link video,

menyempurnakan bahan ajar tersebut dengan melakukan beberapa kali ujicoba, evaluasi, dan memperbaiki sesuai kebutuhan.

Setelah video berhasil diupload, tahap selanjutnya adalah merancang e-learning dan memasukan link video ke dalam e learning moodle tersebut. Model pembelajaran e learning yang dirancang sesuai dengan jumlah pertemuan. Gambar berikut adalah tampilan pembelajaran menggunakan e learning. Adapun tampilan rancangan e learning yang dirancang dan memuat tautan video youtube adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Rancangan pembelajaran e learning moodle

PEMBAHASAN

Pada langkah penyiapan bahan yang lama, penulis berhasil mengumpulkan beberapa silabus dan bahan yang lama agar tidak ada materi yang terlewatkan pada langkah selanjutnya. Setelah itu, peneliti mengumpulkan bahan-bahan ajar terbaru sesuai dengan perkembangan zaman dengan mencari di internet silabus komputer yang sedang populer digunakan serta mencari bahan tentang penerapan komputer terkini. Sebagai contoh peneliti menemukan adanya materi baru yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, bahan ajar sebelumnya masih menggunakan Ms. Office 2007, maka pada materi baru peneliti menggunakan Ms. Office

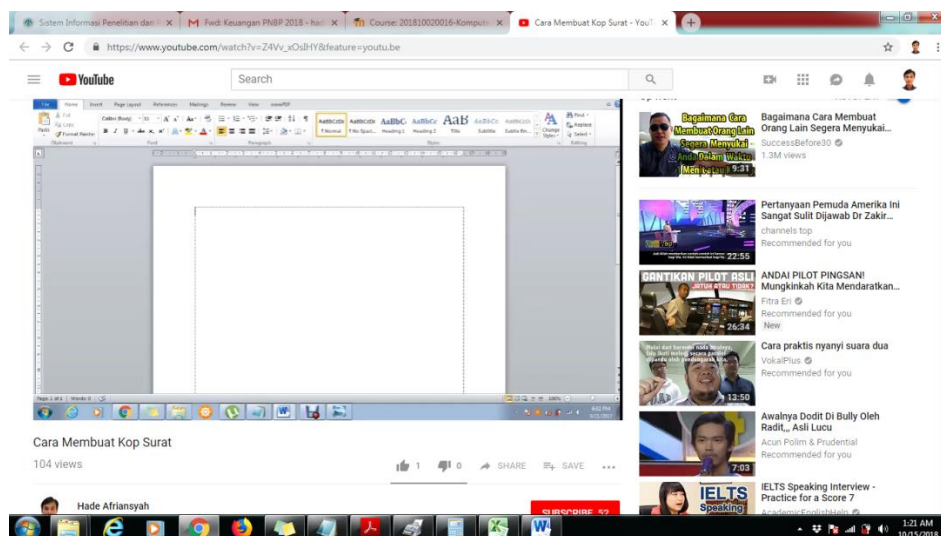
2010. Sebenarnya ada materi yang lebih terbaru, yaitu Ms. Office 2016. Namun peneliti khawatir banyak diantara mahasiswa yang belum memilikinya.

Langkah selanjutnya adalah mengkolaborasikan bahan ajar yang lama dengan bahan ajar yang baru, pada tahap ini peneliti mengkolaborasikan materi lama dengan materi baru yang juga sudah dikumpulkan. Materi lama yang sudah tidak relevan dihapus, dan diganti dengan materi yang lebih relevan dan representatif sesuai perkembangan zaman. Selanjutnya peneliti meminta dosen senior yang sudah bertahun-tahun mengajarkan mata kuliah Komputer Dasar ini sebagai reviewer bahan ajar yang sudah dikolaborasikan. Selanjutnya bahan ajar tersebut diperbaiki dengan perbaikan sesuai

arahan reviewer lalu bahan ajar tersebut diajukan kembali kepada reviewer, hingga bahan ajar tersebut layak pakai.

Setelah bahan ajar selesai, proses selanjutnya adalah membuat video tutorial menggunakan beberapa software pendukung yang digunakan untuk merekam video, salah satu diantaranya adalah screen o matic, yang bekerja secara online. Tahap selanjutnya adalah mengunggah video ke youtube, namun sebaiknya video yang akan diupload hendaknya

diedit dahulu sebelum diupload. Sebelum mengupload video buatlah akun youtube terlebih dahulu, saat ini youtube sudah berada di bawah google sehingga siapapun yang sudah memiliki akun gmail, maka secara otomatis dia sudah memiliki akun youtube, tinggal masuk ke akun gmail, lalu buka youtube dan kita bebas mengupload video. Adapun tampilan video youtube yang sudah diupload adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan video youtube e learning

E learning yang dirancang disesuaikan dengan jumlah pertemuan pada matakuliah Komputer Dasar. Terdapat 18 bagian e learning yang dirancang, 16 pertemuan dirancang untuk perkuliahan selama 16 kali pertemuan, dua bagian lagi untuk pengenalan silabus dan pengenalan dosen pengampu. Video yang sudah diupload di youtube dihubungkan ke sistem e learning.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini adalah tersedianya sebuah model pembelajaran berbasis video e learning. Model pembelajaran ini cukup efektif bila dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional. Setelah diujicobakan penerapannya, terdapat perbedaan hasil belajar yang lebih baik dari mahasiswa yang mendapat sajian materi dengan menggunakan metode

video e learning bila dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat materi secara konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, H. (2019). Administrasi Sarana Prasarana Pendidikan di Sekolah. Padang: osf.io.
<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/EQTFB>
- Amandu, G. M., Muliira, J. K. and Fronza, D. C. (2013) 'Using moodle e-learning platform to foster student self-directed learning: Experiences with utilization of the software in undergraduate nursing courses in a Middle Eastern university', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 93, pp. 677–683. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.09.260.
- Bal-gezegin, B. (2014) 'An Investigation Of Using Video Vs . Audio For Teaching Vocabulary', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 143, pp. 450–457. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.07.516.
- Canedo, D. et al. (2016) 'ScienceDirect Optimizing the Access Records of Students in the Moodle Virtual Learning Optimizing the Access Records of Students in the Moodle Virtual Learning Optimizing the Access Records of Students in the Moodle Virtual Learning', pp. 98–101. doi: 10.1016/j.ifacol.2016.11.135.
- Dikilitas, K. and Duvenci, A. (2009) 'Using popular movies in teaching oral skill', 1(1), pp. 168–172. doi: 10.1016/j.sbspro.2009.01.031.
- Haron, H., Noor Hida, N. A. and Harun, A. (2017) 'A Conceptual Model Participatory Engagement Within E-learning Community', *Procedia Computer Science*. Elsevier B.V., 116, pp. 242–250. doi: 10.1016/j.procs.2017.10.046.
- Kelly, S. (2010) 'Popular films in the EFL classroom : Study of methodology', 3(1), pp. 45–54. doi: 10.1016/j.sbspro.2010.07.011.
- Pérez-torregrosa, A. B., Díaz-martín, C. and Ibáñez-cubillas, P. (2017) 'The use of Video annotation tools in teacher training', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. The Author(s), 237(June 2016), pp. 458–464. doi: 10.1016/j.sbspro.2017.02.090.
- Reza, H. (2015) 'The Effect of Song and Movie on High School Students Language Achievement in Dehdasht', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 192, pp. 313–320. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.06.045.
- Rusdinal, R., & Afriansyah, H. (2018). Create Class Climate Effectively in Kindergarten. *Atlantis Press*.
<https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.74>
- Saiman, K. et al. (2013) 'Impact of Video on Learning in Students with Autism in Malaysia : Future Prospects', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 103, pp. 459–466. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.10.360.
- Ueda, H. and Nakamura, M. (2016) 'GakuNinMoodle : Toward Robust E-Learning Services using Moodle in Japan', *Procedia - Procedia Computer Science*. The Author(s), 96(September), pp. 1710–1719. doi: 10.1016/j.procs.2016.08.219.
- Yang, Y. and Chiulan, N. (2010) 'Internet perceptions , online participation and language learning in Moodle forums : A case study on nursing students in Taiwan', 2(2), pp. 2647–2651. doi: 10.1016/j.sbspro.2010.03.388.
- Tim Pembina. (2018). Silabus Mata Kuliah Komputer. UNP