



## ICT: Pengembangan Model Enriched Virtual Learning pada Mata Kuliah Videografi

Eko Hadi Prayitno<sup>1</sup>, Rizki Taufik Rakhman<sup>2</sup> Zaitun Y. A. Kherid<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Jakarta

### Alamat Surel

ekohadiprayitno@unj.ac.id

### \*Penulis Korespondensi

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi ICT dalam Pengembangan Model *Enriched Virtual Learning* Pada Mata Kuliah Videografi, pembelajaran videografi merupakan pembelajaran yang membutuhkan praktik dalam setiap sesi pertemuan terkait tahapan pra produksi, produksi dan paska produksi, kondisi pandemic yang terjadi sejak akhir tahun 2019 mewajibkan kita tetap berada dirumah serta jarak antara pendidik dan pembelajar yang tidak bisa tatap muka di kelas. Proses pembelajaran dalam kondisi diatas memberikan kesempatan untuk memanfaatkan teknologi dan informasi khususnya dalam virtual learning, namun virtual learning tidak akan berhasil tanpa dukungungan sebuah model untuk pembelajaran ini sehingga permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran videografi dilakukan sesuai dengan jam praktik. Dengan beban materi praktik yang cukup banyak, serta waktu yang terbatas, maka perlu dilakukan inovasi dengan mengembangkan digital content sebagai pelengkap modul yang sudah diterimanya pada setiap materi pertemuan, serta menggunakan *online class* dan praktik per kelompok dengan zoom meeting. Penelitian ini bertujuan untuk merancang beberapa strategi ICT antarlain: 1) menerapkan model enriched virtual model (2) mengembangkan content digital pada mata Kuliah Videografi, (3) Prosedur pelaksanaan model virtual learning, (4) Pelaksanaan *virtual event* di akhir perkuliahan sebagai bagian dari Ujian Akhir Semester. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *enriched virtual model*, yang akan merancang dan mensimulasikan keadaan selama kegiatan pembelajaran. Hasil dari virtual learning videografi didapatkan assessment dari mahasiswa sebagai pembelajar videografi beberapa Populasi dan sekaligus sebagai sampelnya adalah mahasiswa Politeknik LP3I dan Pendidikan Seni Rupa UNJ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil diuji awal di Politeknik LP3I Jakarta dengan hasil terkait pengembangan *enriched virtual model*.

### Kata Kunci

enriched virtual model,  
virtual event, videografi

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang cukup pesat, khususnya dimasa pandemic ini. Peran teknologi informasi dan komunikasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern seperti sekarang ini. Hal ini bisa dimengerti karena masyarakat sekarang menuju pada era masyarakat informasi (information age) atau masyarakat ilmu pengetahuan (knowledge society). Pada masa pandemic serta kondisi darurat yang mewajibkan setiap pembelajar berada di rumah masing-masing maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang sesuai kondisi tersebut. Informasi sebagai sumber ilmu pengetahuan telah berkembang pesat di mana seluruh pembelajaran dilakukan secara online. Menurut Clark dalam Jurnal Elemen terdapat lima fungsi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar yakni: (a) media as technology, (b) media as tutor Siti Istiningsih & Hasbullah 50 or teacher, (c) media as socializing agents, (d) media as motivators for learning, and (e) media as problem solving" (Plomp and Ely, 1996, p 69).

Strategi pembelajaran khusus diperlukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran ekonomi pada kompetensi dasar Permintaan dan Penawaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah Blended Learning.

Peserta didik menjelajahi topik di kelas atau di rumah dengan kecepatan mereka sendiri. Sesi tatap muka di kelas dapat digunakan untuk memperkenalkan konten dan harapan atau, sebagai alternatif, untuk memberikan kesempatan belajar aktif bagi peserta didik untuk mendiskusikan dan menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konten yang dilihat di rumah. Kegiatan

berbasis rumah dapat memperkenalkan peserta didik pada konten baru atau dapat memperluas, mendukung atau memperkuat pembelajaran di kelas.

Menurut Picciano, Dziuban dan Graham (2007, p. 83) juga membedakan model Enriched Virtual sebagai 'pengalaman sekolah penuh, bukan model kursus demi kursus' sebagai pendekatan lain untuk pembelajaran campuran, seperti model *À La Carte*, akan menganjurkan peserta didik menjelajahi topik di kelas atau di rumah dengan kecepatan mereka sendiri. Sesi tatap muka di kelas dapat digunakan untuk memperkenalkan konten dan harapan atau, sebagai alternatif, untuk memberikan kesempatan belajar aktif bagi peserta didik untuk mendiskusikan dan menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konten yang dilihat di rumah. Kegiatan berbasis rumah dapat memperkenalkan peserta didik pada konten baru atau dapat memperluas, mendukung atau memperkuat pembelajaran di kelas.

Belajar Mandiri (Individualized Learning) Menurut Wedemeyer (1973) dalam Chaeruman (2007:10) belajar mandiri sebagai pembelajaran yang merubah perilaku, dihasilkan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pembelajar dalam tempat dan waktu berbeda serta lingkungan belajar yang berbeda dengan sekolah. Peserta didik yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus menghadiri pelajaran yang diberikan pengajarnya di kelas. Peserta didik mempunyai otonomi yang luas dalam belajar

Definisi blended learning menurut Driscoll (2002, p 270) merujuk pada empat konsep yang berbeda yaitu: Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan Pendidikan, Blended learning merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran, Blended learning juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, web-based training, film) dengan pembelajaran tatap muka, Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

Graham (2005, p 4) menyebutkan definisi Blended learning yang paling sering dikemukakan, adalah: Definisi yang mengkombinasikan berbagai modalitas media pembelajaran, Definisi yang mengkombinasikan berbagai metode-metode pembelajaran, teori belajar, dan dimensi pedagogis, Definisi yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan face-to-face (pembelajaran tatap muka).

Berdasarkan pengelompokan dan definisi yang telah dijelaskan di atas maka MBL dalam tulisan ini berdasarkan definisi ke 3 (tiga) dari Driscoll dan Graham yaitu kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan pembelajaran elektronik atau e-learning. MBL adalah kegiatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar tatap muka dengan kegiatan belajar online dari aspek teori belajar, pendekatan, serta model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. MBL memiliki beberapa model yang telah dikembangkan dilembaga-lembaga pendidikan.

Karakteristik Pembelajar berbasis Enriched Virtual Learning Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan pengguna multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya : menggabungkan unsure audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk meng-akomodasi respon pengguna
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.

- 4) Mampu memberikan kesempatan dan partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lain-lain.

*Interactive multimedia learning* merupakan salah satu metode yang bisa digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, metode ini tentunya memerlukan suatu media yang digunakan menyampaikan informasi dalam hal ini adalah animasi.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Apabila media tersebut digunakan untuk membawa pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Dony Novaliendri, 2013).

## Metode

Penelitian ini menerapkan strategi learning enriched virtual model dengan memanfaatkan zoom meeteng sebagai video conference dan virtual event. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari Mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Videografi, Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNJ dan Politeknik LP3I Jakarta. Data kuantitatif diperoleh dari observasi, pengembangan draft model dan kuesioner menggunakan skala likert yang dimulai dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang setuju (R) Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) Untuk melengkapi fleksibilitas pembelajaran, maka disediakan kelas online dengan menggunakan zoom meeting serta breakout room serta didokumentasikan di youtube dalam proses pembelajarannya

## Hasil dan Pembahasan

Instrumen Penelitian Mempertimbangkan setiap faktor pada skala rating karena pentingnya untuk situasi menganalisis, menggunakan kunci yang disediakan. Bila telah menyelesaikan bentuk analisis media, penghitungan jumlah kejadian dari masing-masing media peringkat sebagai 4 atau 5 dan mencatat nomor ini di kolom kejadian tinggi pada lembar ringkasan analisis media

Skala penilaian yang digunakan pada masing-masing kuisisioner untuk menguji media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terdiri dari empat skala berdasarkan pada skala Likert. Penelitian ini menghasilkan antara lain Model Pengembangan Pembelajaran Enriched Virtual Learning Mata Kuliah Videografi, serta kisi-kisi instrument yang telah divalidasi oleh dua pakar yang terdiri dari Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si dan Dr. Lala Palupi. Setelah itu instrument di berikan ke mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik dari mahasiswa sebagai peserta didik. Penelitian menghasilkan model pengembangan pembelajaran Virtual dengan Proses penelitian seperti yang ada dibawah ini.

Tabel 1. Assesment Pembelajaran Enriched Virtual Learning

Indikator	Prosentase	Kategori Skala
Materi pembelajaran virtual	78%	Baik
Prosedur pembelajaran	83%	Sangat Baik
Media pembelajaran virtual	67%	Cukup
Narasumber dalam pertemuan	85%	Sangat Baik
Kurasi hasil karya film	78%	Baik
Virtual event film pendek	90%	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	80,1%	Baik



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Model Enriched Virtual Learning

Dari hasil Penelitian Pengembangan *Enriched Virtual Learning* ini dapat dilihat beberapa urgensi khususnya dalam pembelajaran di Prodi Pendidikan Seni Rupa khususnya mata kuliah videografi yang selama ini dilakukan secara tatap muka, dalam penelitian ini diperlukan penelitian lanjutan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual yang diperlukan selama materi di setiap pertemuan. Penelitian pengembangan ini mampu menghasilkan Virtual Event di akhir pertemuan untuk mengukur kemampuan peserta didik/mahasiswa.

### Daftar Rujukan

- Arcanggih, J. D., Kertahadi., & Riyadi. (2014). Implementasi e-commerce sebagai media promosi dan penjualan secara elektronik: Studi kasus pada toko Jumbo Cell Bangil. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 14(1).
- Chaeruman, U, A. (2007). Suatu model pendidickn dengan sistem belajar mandiri. *Jurnal Teknodik*, 11(3), 7-38. Doi:10.32550/teknodik.v21i3.460
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get eyond the hype. <http://elearningmag.com/ltimagazine/article/articleDetail.jsp?id=11755>
- Graham, C. R., & Robison, R. (2007). Realizing the transformational potential of blended learning: comparing cases of transforming blends and enhancing blends in higher education. In A. G.

- Picciano & C. D. Dziuban (Eds.), *Blended Learning: Research Perspectives*, (pp. 83-110). Needham, MA: Sloan Consortium.
- Kristiyono, Agus & Ratu, Novita.(2012). Students' achievement in mathematics using interactive cd on learning function: Case study in SMK PGRI 02 Salatiga". *International Seminar Faculty of Teacher Training and Education Satya Wacana Christian University, Salatiga*.
- Lawrence, H., & Miller, M. (2014). A historical perspective of the evolution of technology education. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*, 3(2), 1-7.
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., & Shardqah, F. (2010). Designing an interactive multimedia learning system for the children of primary schools in Jordan. *Learning environments ecosystems in engineering education*. IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON) (pp. 45-51). Amman, Jordan.
- Owens, D. L., & Lee, W. W. and, (2004). *Multimedia-based instructional design: Computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. UK: Pfeiffer.
- Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.). (1996). *International encyclopedia of educational technology*. Cambridge: Elsevier Science Ltd.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.