

E-ISSN: 2528 - 6544

P-ISSN: 2620 - 3383

Vol.1 No.1 Agustus 2016

Technomedia Journal

TMD

TMD

Technomedia Journal

iLearning Journal Center (iJC)

Technomedia Journal adalah jurnal elektronik ilmiah yang diterbitkan oleh iJC (iLearning Journal Center). Technomedia Journal terbit tiga kali dalam satu tahun Februari, Juni, dan Oktober yang berisi artikel hasil penelitian dalam bidang Sistem Informasi dan Teknologi Informatika.

Ketua Redaksi :

Ir. Untung Rahardja.,M.T.I

Sekretaris Redaksi :

Indri Handayani, S.Kom., M.T.I

Mitra Bestari :

Prof. Ir. Joko Lianto Buliali, M.Sc.,Ph.D
Prof. Dr.rer.nat. Achmad Benny Mutiara, SSI, SKom
Prof. Dr. Moedjiono. MSc
Dr. Winarno
Dr. Harco Lesly
Panca Oktavia Hadi Putra, Bsc., M.Sc.,
Henderi, M.Kom
Dr. Ir. I. Joko Dewanto, MM
Dr. Ir. Sudatyono, S.Pd., M.Pd

Editor/ Layout :

Maulana Sani
Yuli Widiastuti

Bendahara:

Eka Purnama Harahap, S.Kom

Alamat Redaksi :

Jl. Jendral Sudirman No 40, Cikokol – Tangerang Tel / fax : (021)5529692
Email: ijc@raharjagroups.info atau ijc@raharja.info

Dewan Redaksi

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas karunia dan lindungannya sehingga TMJ terbitan Volume 1 Nomor 1 Edisi Oktober 2016 dapat diterbitkan tepat waktu.

Penerbitan jurnal ini dimaksudkan sebagai media informasi ilmiah dibidang ilmu komputer yang diharapkan dapat membantu para dosen dan mahasiswa dalam menginformasikan hasil penelitian dan kajian ilmiah lainnya kepada berbagai komunitas ilmiah diseluruh Indonesia.

Penerbitan jurnal Volume 1 Nomor 1 Edisi Oktober 2016 berisikan 10 artikel yang mencakup bidang Ilmu Komputer, Teknologi Informasi, Sistem Informasi, walaupun tidak seluruhnya merupakan hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pembacanya. Puji syukur kehadiran Allah SWT karena 10 artikel adalah dari STMIK dan AMIK Raharja.

Jurnal ini diterbitkan dengan memuat artikel Fitur Form Emailer Dalam Memaksimalkan Penggunaan Rinfo Form Pada Perguruan Tinggi, Implementasi Fgr (First Generation Resources) Dengan Menggunakan Mailchimp Sebagai Sarana Informasi Di Perguruan Tinggi, Optimalisasi Penerapan Rooster Berbasis Osticket Untuk Meningkatkan Mutu Pelayanan, Penerapan Rinfosheet Sebagai Media Penunjang Pembuatan Laporan Untuk Mahasiswa, Penerapan Rinfosheet Sebagai Media Penunjang Pembuatan Laporan Untuk Mahasiswa, Optimalisasi Viewboard Rhjfox Berbasis Bootstrap Sebagai Sistem Penunjang Keputusan, Penerapan Viewboard Go+ Berbasis Yii Sebagai Media Monitoring Pembayaran Mahasiswa, Pemanfaatan Rinfo Form Sebagai Media Pembuatan Kuesioner Dalam Proses Pengumpulan Data Pada Perguruan Tinggi, Pemanfaatan Google Scholar Dan Citation Dalam Memenuhi Kebutuhan Pembuatan Skripsi Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi, Penerapan Mata Uang Armo (Airzone-Mall Money) Pada Marketplace Airzone-Mall Sebagai Inovasi Pembelajaran Internet Dan E-Commerce, Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi.

Tidak lupa pula pada kesempatan ini kami mengundang para pembaca untuk mengirimkan naskah hasil penelitian kepada kami. Dan tidak lupa pula kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penerbitan jurnal ini.

Tangerang, 31 Oktober 2016

Redaksi

Daftar Isi

1.	FITUR FORM EMAILER DALAM MEMAKSIMALKAN PENGGUNAAN RINFO FORM PADA PERGURUAN TINGGI.....	1-10
	Indri Handayani, Qurotul Aini, Reza Alfiansah	
2.	IMPLEMENTASI FGR (FIRST GENERATION RESOURCES) DENGAN MENGGUNAKAN MAILCHIMP SEBAGAI SARANA INFORMASI DI PERGURUAN TINGGI.....	11-19
	Qurotul Aini, Indri Handayani, Nuril Huda	
3.	OPTIMALISASI PENERAPAN ROOSTER BERBASIS OSTICKET UNTUK MENINGKATKAN MUTU PELAYANAN.....	20-35
	Untung Rahardja, Khanna Tiara, Ria Utami	
4.	PENERAPAN RINFOSHEET SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBUATAN LAPORAN UNTUK MAHASISWA.....	36-49
	Khanna Tiara, Erlita Rasdiana, Nursam Somantri	
5.	OPTIMALISASI VIEWBOARD RHJFOX BERBASIS BOOTSTRAP SEBAGAI SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN.....	50-64
	Untung Rahardja, Khanna Tiara, Maya Ina Erviani	
6.	PENERAPAN VIEWBOARD GO+ BERBASIS YII SEBAGAI MEDIA MONITORING PEMBAYARAN MAHASISWA	65-77
	Khanna Tiara, Tuti Nurhaeni, Ika amalia	
7.	PEMANFAATAN RINFO FORM SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN KUESIONER DALAM PROSES PENGUMPULAN DATA PADA PERGURUAN TINGGI.....	78-94
	Erlita Rasdiana, Fadil Nur Muhamad, Ridwan Kurniaji	
8.	PEMANFAATAN GOOGLE SCHOLAR DAN CITATION DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN PEMBUATAN SKRIPSI MAHASISWA PADA PERGURUAN TINGGI.....	95-113
	Untung Rahardja, Khanna Tiara, Iis Ariska Rosalinda	
9.	PENERAPAN MATA UANG ARMO (AIRZONE-MALL MONEY) PADA MARKETPLACE AIRZONE-MALL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERNET DAN E-COMMERCE.....	114-125
	Qurotul Aini, Untung Rahardja, Dita Lintang Nurani	
10.	MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN VIDEOSCRIBE SEBAGAI PENYAJIAN INFORMASI PEMBELAJARAN PADA KELAS SISTEM OPERASI.....	126-138
	Muhamad Yusup, Qurotul Aini, Komala Dwi Pertiwi	

Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi

Muhamad Yusup¹
Qurotul Aini²
Komala Dwi Pertiwi³

Jl. Jendral Sudirman No. 40, Modernland, Tangerang^{1,2,3}
Email: yusup@raharja.info¹, aini@raharja.info², komala@raharja.info³

ABSTRAKSI

Dalam proses belajar mengajar, diperlukannya konten materi sebagai bahan ajar perkuliahan. Konten materi tersebut tentunya harus jelas dan mudah dipahami supaya mahasiswa dapat mengerti konten materi yang dipelajari itu. Materi yang dijelaskan pun bentuk atau formatnya bisa berupa format slide materi dengan menggunakan power point atau drive serta berupa format media video pembelajaran. Media yang biasa digunakan untuk memperlancar komunikasi proses belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran. Namun masih kurang optimalnya dalam proses video pembelajaran tersebut. Dalam melakukan penelitian ini didapatkan 3 permasalahan yang terjadi. Hal yang diterapkan ini merupakan pembuatan video pembelajaran sebagai penyajian informasi serta merupakan inovasi pembelajaran kelas sistem operasi pada program iLearning plus. Serta dibuatnya gaya kerangka pemikiran dalam penelitian yang digunakan untuk model penelitian korelasi. Untuk hal ini dilakukan 10 literature review perihal media audio visual menggunakan videoscribe di setiap universitas, sekolah atau pendidikan lainnya. Diimplementasikan video pembelajaran pada kelas sistem operasi program iLearning Plus. Setelah adanya video pembelajaran berupa media audio visual sebagai penyajian informasi pembelajaran serta mempermudah mahasiswa untuk memahami dan mendalami materi yang telah disampaikan.

Kata kunci: Videoscribe, Media Audio Visual, Video Pembelajaran,

ABSTRACT

In the process of teaching and learning, the need for creative content as lectures teaching materials. The creative content must be clear and easy to understand so that students can understand the content of the materials studied. The material described any form or format can be in the form of a slide format material using a power point or drive as well as the form of instructional video media formats. Media used to facilitate communication with the teaching and learning process called learning media. But still less than optimal in the process of learning videos. In conducting this study, the three problems that occur. It is applied is an instructional video creation as the presentation of information and increase the effectiveness of classroom learning operating system on program iLearning plus. As well as the style made in the research framework used to model the correlation study. For this was done 10 literature review concerning the audio-visual media using videoscribe in every university, school or other education. Implemented instructional video in class operating system program iLearning Plus. After the video lessons in the form of audio-visual media is expected to increase the effectiveness of learning and easier for students to understand and explore the material that was submitted.

Keywords: Videoscribe, Media Audio Visual, Video Learning

PENDAHULUAN

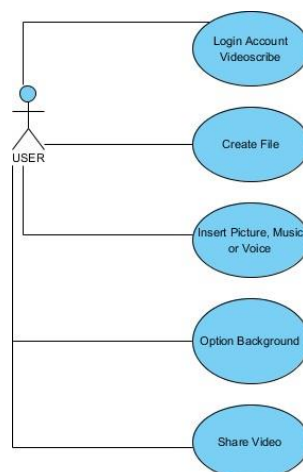
Media audio visual adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan lainnya. Media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena mengandung kedua komponen media yang pertama dan kedua (Sanjaya, 2010). Penerapan media audio visual pada pembelajaran dinilai sangat optimal karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa serta dapat memperjelas materi yang disampaikan.

Metode media audio visual dengan menggunakan Videoscribe untuk penyajian informasi serta meningkatkan efektifitas pembelajaran (Dilla Octavianingrum, 2016). Videoscribe memiliki kelebihan karena videoscribe merupakan aplikasi *online* dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan. (Dilla, 2016)

Untuk kelemahan dari videoscribe ini adalah video di akses secara *online*, sehingga mahasiswa yang ingin mengakses video pembelajaran ini harus terkoneksi ke internet. Videoscribe dapat memecahkan masalah dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik dan menggunakan animasi yang berbagai macam bentuknya serta terdapat suara atau musik dalam pembuatan video pembelajaran tersebut. Hal ini sangat berpengaruh terhadap penyajian informasi pada kelas sistem operasi serta efektifitas pembelajaran untuk mendalami pemahaman materi yang disampaikan, serta meningkatkan motivasi mahasiswa yang sedang mengampuh matakuliah tersebut

LANDASAN TEORI

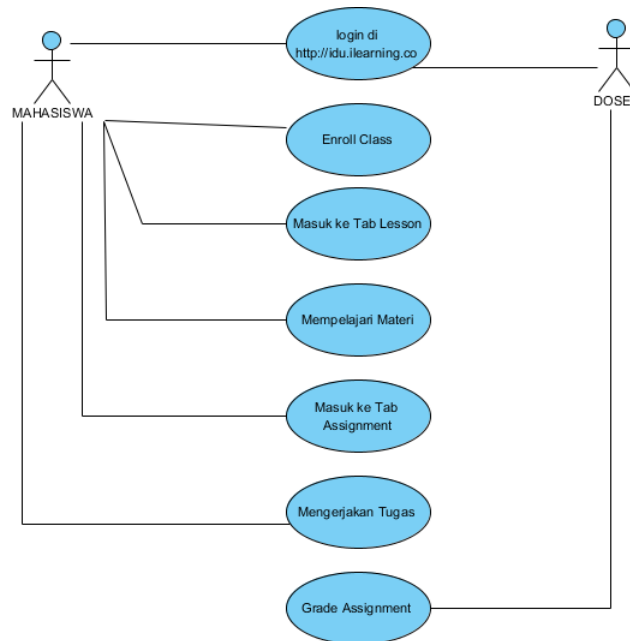
Definisi Videoscribe



Gambar 1. Alur Yang Berjalan Pada Videoscribe

Videoscribe adalah software yang digunakan dalam membuat video dengan design animasi berlatar putih dengan sangat mudah dan menarik. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol Salah satu perusahaan yang ada di Inggris. Membuat video pembelajaran sangat mudah dengan menggunakan videoscribe. (Wikipedia, 2016).

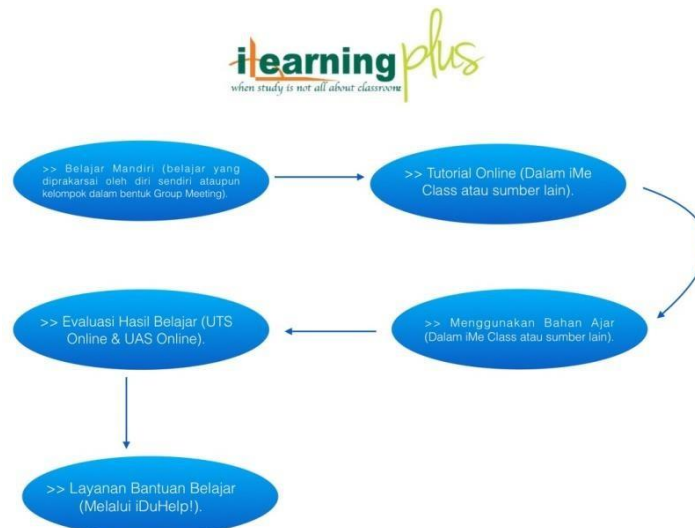
Definisi iDu (iLearning Education)



Gambar 2. Alur yang berjalan pada iDu iLearning Plus

iLearning Education atau yang biasa disebut iDu merupakan sistem pembelajaran online khususnya pada program *iLearning*. iDu memudahkan kepada Pribadi Raharja dalam mengikuti perkuliahan serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja. (Iran, 2012)

Definisi iLearning Plus



Gambar 3. Proses Pembelajaran iLearning Plus

iLearning Plus adalah perkuliahan online. *iLearning Plus* merupakan pembelajaran yang fleksibilitas dan dapat mengemat waktu, biaya dan tenaga. *iLearning Plus* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, jika perkuliahan konvensional harus datang ke kampus untuk mengikuti perkuliahan, maka *iLearning Plus* hanya perlu memiliki pc atau laptop yang terhubung ke internet maka bisa langsung mengikuti perkuliahan. (Iran, 2012)

PERMASALAHAN

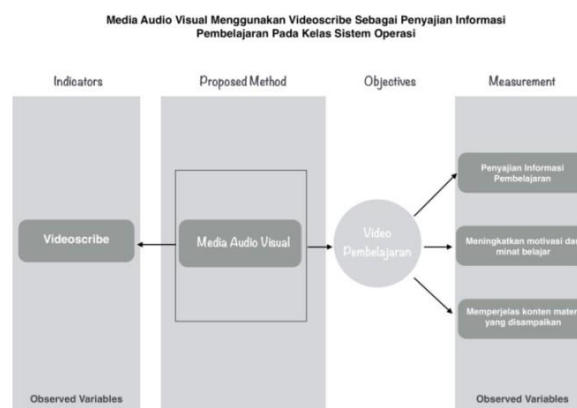
Pembelajaran *online* ini dengan menggunakan metode *iLearning Plus* dan sistem aplikasi perkuliahan yaitu iDu. Namun pembelajaran *iLearning Plus* ini belum berjalan dengan maksimal, karena tidak sedikit dari mahasiswa di beberapa kelas terutama pada kelas sistem operasi masih banyak yang kurang memahami konten materi yang telah diberikan oleh dosen. Sebab itu mahasiswa masih ada yang tidak mengerjakan tugas yang seharusnya sudah menjadi kewajiban untuk mahasiswa mengerjakan tugas yang telah diberikan. Hal ini juga berpengaruh kepada tingkat penguasaan materi pada matakuliah yang diampuh dan prestasi belajar mahasiswa tersebut.

Untuk materi Sistem Operasi seperti materi pada umumnya yaitu berbentuk slide dan berisikan tulisan-tulisan saja dan terlalu monoton. Hal ini membuat mahasiswa boring serta kurang bersemangat untuk membaca dan memahami konten dari materi perkuliahan tersebut.

1. Bagaimana penyajian informasi dalam pembelajaran *iLearning Plus* pada kelas sistem operasi?
2. Bagaimana efektivitas media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?
3. Bagaimana setelah menggunakan media audio visual lebih efisien pada pembelajaran matakuliah sistem operasi ?

Kerangka Pemikiran

Gaya kerangka pemikiran dalam penelitian yang digunakan untuk model penelitian korelasi atau hubungan antara dua sifat kuantitatif, yaitu ada variabel bebas dan variabel terikat.



Gambar 4. Kerangka Pemikiran Penelitian

LITERATURE REVIEW

1. Penelitian yang dilakukan oleh Octavianingrum, Dilla dari Universitas Sebelas Maret pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Sparkol

Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran". Pada tahap uji coba, media audio visual di uji coba melalui validitas oleh para ahli dan uji coba oleh mahasiswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 4,4(kategori sangat baik). Validasi ahli media dengan rata-rata 4,3(sangat baik), menurut mahasiswa media ini baik dengan presentase 87%. Efektifitas diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = (6,37 > 1,75)$, maka H_0 ditolak, hal ini berarti kedua kelompok memiliki nilai prestasi belajar yang berbeda. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media audio visual Sparkol Videoscribe dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mufti Miranda dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2012 yang berjudul "Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B MI Sananul Ula Piyungan Bantul". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) bagaimana proses pembelajaran IPA di kelas III B MI Sananul Ula Piyungan Bantul dengan menggunakan media audiovisual dan 2) bagaimana peningkatan prestasi belajar IPA di kelas tersebut setelah menggunakan media audiovisual. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian seluruh siswa di kelas III B MI Sananul Ula yang berjumlah 18 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain adalah: observasi, wawancara, tes dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan. Sedangkan untuk data prestasi belajar diperoleh dari rata-rata nilai tes evaluasi soal pilihan ganda pada pra tindakan, pre-test dan post-test dalam siklus I dan II. Adapun kegiatan penelitian yang dilakukan ialah perencanaan tindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian ini adalah: nilai rata-rata dari pra tindakan, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rangga Krisma Putra, Ersanghono Kusumo, Sri Nurhayati dari Kudus pada tahun 2013 yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio Visual". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses dasar menggunakan media audio visual. Metode penelitian ini menggunakan true eksperimen. Data penelitian hasil belajar aspek kognitif dianalisis secara statistik sedangkan hasil belajar aspek afektif dan psikomotor ditentukan secara deskriptif. Perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibandingkan setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 85,00 lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 80,04. Pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol memenuhi KKM 77 dan kedua kelas juga memenuhi ketuntasan klasikal 85%, yaitu kelas eksperimen tuntas 91,67% dan kelas kontrol tuntas 86,11 %. Nilai rata-rata hasil belajar aspek afektif kelas eksperimen 84,98 lebih baik dari kelas kontrol dengan nilai 79,38. Sedangkan untuk aspek psikomotorik, nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 83,7 lebih baik daripada kelas kontrol dengan nilai 79,8. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan keterampilan

proses dasar menggunakan media audio visual efektif pada hasil belajar kimia siswa SMA N 1 Bae Kudus materi larutan asam basa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Juwita Ayu Laksmi, Nursasi Handayani, Endang Suarsini dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan Adobe Flash CS3 dan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas XI IPA 3 SMA Brawijaya Smart School, Malang. Model pengembangan yang digunakan adalah 3-D, meliputi define, design, dan develop. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi sistem ekskresi.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Reda Taradipa, - Siswandari, Sri Sumaryati dari FKIP Universitas Sebelas Maret pada tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kombinasi media pembelajaran (Microsoft PowerPoint dan Ulead Video Studio) terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dipilih adalah Nonprobability Sampling dengan Teknik Sampling Jenuh. Data yang digunakan adalah data primer yang berasal dari angket yang disebar oleh peneliti kepada mahasiswa sebagai responden pada akhir perkuliahan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, metode uji statistik yang digunakan adalah Uji-T dengan melakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perhitungan Uji-T yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,040 yang melebihi nilai t tabel sebesar 1,998 dan P-Value sebesar 0,045 lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu sebesar 0,05.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Hartati Raden dari Universitas Negeri Gorontalo pada tahun 2013 yang berjudul “Kemampuan Siswa Mengungkapkan Pendapat Menggunakan Media Audio Visual Di kelas IV SDN 2 Tapa Bone Bolango”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan siswa mengungkapkan pendapat menggunakan media audio visual di kelas IV SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Metode penelitian dengan menggunakan teknik deskriptif dalam hal ini pengumpulan data menggunakan hasil wawancara siswa dan guru, serta dokumentasi guna melengkapi informasi yang diperoleh. Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan media audio visual kemampuan siswa mengungkapkan pendapat cukup meningkat yakni; aspek pilihan kata kriteria mampu 11 orang atau 44 %, kurang mampu 8 orang atau 32 %, tidak mampu 6 orang atau 24 %. aspek struktur kalimat kriteria mampu 11 orang atau 44 %, kurang mampu 9 orang atau 36 %, tidak mampu 5 orang atau 20 %. aspek kelancaran kriteria mampu 10 orang atau 40 %, kurang mampu 7 orang atau 28 %, tidak mampu 8 orang atau 32 % dan aspek keberanian kriteria mampu 8 orang atau 32 %, kurang mampu 9 orang atau 36 % dan tidak mampu 8 orang atau 32 %. Berdasarkan analisis data pada kemampuan siswa

dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual kemampuan siswa mengeluarkan pendapat dapat ditingkatkan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Mawar , Ramadhani dari Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian quasi eksperimen dengan sampel penelitiannya adalah kelas XA dan XB SMA Negeri 1 Kalasan. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Uji beda dilakukan untuk mengukur perbedaan efektivitas media pembelajaran E-Learning berbasis web dan media pembelajaran konvensional berdasarkan kriteria hasil belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas media pembelajaran E-Learning berbasis web masuk dalam kriteria sedang yaitu dengan indeks *normalized gain* sebesar 0.54, efektivitas media pembelajaran konvensional masuk dalam kriteria sedang yaitu dengan indeks *normalized gain* sebesar 0.30 dan peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran E-Learning lebih baik dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar media pembelajaran konvensional pada materi Perangkat Lunak Pembuat Presentasi.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Desrianty Amrun Lasiki dari Universitas Negeri Gorontalo pada tahun 2014 yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara”. Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi menyikapi pengaruh globalisasi melalui media audio visual di kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan melalui media audio visual minat belajar siswa yang diakhiri dengan evaluasi pembelajaran belum mencapai indikator yakni dari 25 orang siswa 14 orang atau 56 % tuntas. Sehingga dilaksanakan siklus II sebagai refleksi dari siklus I. Pada siklus II terjadi peningkatan yakni dari 25 orang siswa 19 orang atau 76 % tuntas dan daya serap 78 % atau indikator kinerja tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan melalui media audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi menyikapi pengaruh globalisasi di kelas IV SDN 1 Voaa.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Susanti, Muhammad Sholeh dari Fakultas Teknologi Industri Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta pada tahun 2010 yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi E-Learning”. Penelitian ini menjelaskan mengenai Sistem E-Learning merupakan aplikasi yang diharapkan mampu mendukung proses kegiatan belajar-mengajar. Sehingga melalui E-Learning, proses belajar-mengajar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya. Selain itu jumlah siswa yang dapat dijangkau dalam suatu kelas juga tidak terbatas karena dapat dijangkau oleh semua pengguna dari berbagai tempat yang dapat mengakses jaringan.

Sistem E-Learning ini masih bersifat sederhana dan belum begitu kompleks sehingga ada beberapa fasilitas yang dinilai masih kurang dan perlu pengembangan, antara lain :

1. Dikembangkan pada bagian E-Learning tool, misalnya dapat berupa video streaming, sehingga dosen dan mahasiswa dapat bertatap muka secara langsung dari jarak jauh.
 2. Dilakukan pembagian kelas virtual dan layanan akses dalam sistem, sehingga beban server dan dosen pengajar tidak terlalu besar.
10. Penelitian yang dilakukan oleh J. Handhika dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2012 yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran IM3 berbasis flash dan media MS. Power Point terhadap prestasi belajar IPA-Fisika. Hasil penelitian \hat{A} menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media IM3 berbasis flash memberikan rata-rata prestasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan power point. Siswa dengan motivasi belajar tinggi menghasilkan rata-rata prestasi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah, serta terdapat interaksi motivasi belajar dengan media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPA-Fisika.

PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan penelitian dan analisa kekurangan serta kebutuhan dalam proses pembelajaran iLearning Plus pada kelas sistem operasi melalui sistem aplikasi perkuliahan yaitu iDu iLearning Plus yang berjalan saat ini belum begitu optimal dan efektif dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan alternative pemecahan masalah dengan cara :

1. Terdapat media pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.
 Dengan menggunakan media visual, pembelajaran saat ini sangat berinovasi, berbeda dengan proses pembelajaran yang sebelumnya yang monoton.
2. Mempermudah mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran.
 Mahasiswa dapat mengakses video materi pembelajaran dengan mudah. Video pembelajaran di upload ke lesson yang terdapat di iDu serta di upload ke Magics Channel dan di playlist sistem operasi, sehingga siapa saja bisa mengakses video pembelajaran ini. Untuk masing-masing VLC (View, Like, Comment) di setiap video pembelajaran yaitu:

N O	VIDEO PEMBELAJARAN	VIEW	LIKE	COMMENT	LINK
1	Shortest Remaining Time First	52	3	3	https://m.youtube.com/watch?v=-V6H1-Ir4Y0
2	Shortest Job First	17	4	1	https://m.youtube.com/watch?v=OYg9FmH-pjg

3	Teknik Penjadwalan Prosesor	13	2	1	https://m.youtube.com/watch?v=vFdNHPT_I_Q
4	Alat Output	12	6	4	https://m.youtube.com/watch?v=iKCJifQfS6s

3. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena materi yang menarik dengan animasi gerak dan tidak monoton.

Dengan menggunakan media audio visual, motivasi mahasiswa meningkat karena video pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin sehingga mahasiswa tidak bosan untuk berlama-lama melihat video pembelajaran tersebut.

IMPLEMENTASI

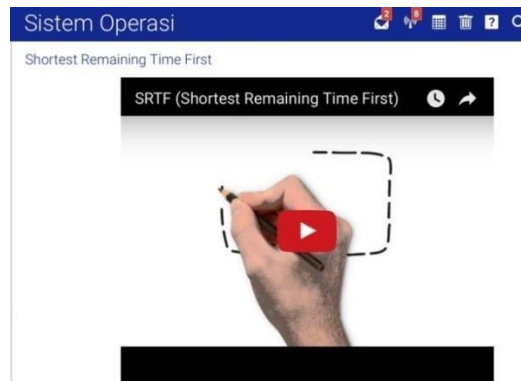
Gambar 5. Tampilan Login iDu iLP

Gambar diatas merupakan tampilan utama pada iDu iLP. Untuk step yang pertama adalah login terlebih dahulu dengan user id dan password atau login melalui Rinfo. Setelah berhasil login, akan menuju ke halaman news iDu iLP.



Gambar 6. Tampilan Kelas Sistem Operasi Pada iDu iLP

Gambar diatas merupakan tampilan kelas sistem operasi pada iDu iLP. Terdapat tab welcome, tab news, tab lesson, tab assignment, tab calender, tab gradebook dan tab student. Untuk dapat mengakses video pembelajaran terdapat di tab lesson.



Gambar 7. Video Pembelajaran Shortest Remaining Time First

Gambar diatas merupakan video pembelajaran shortest remaining time first. Video pembelajaran ini terdapat di kelas sistem operasi, tab lesson, dan di pertemuan 9.



Gambar 8. Video Pembelajaran Shortest Job First

Gambar diatas merupakan video pembelajaran Shortest Job First. Video pembelajaran ini terdapat di kelas sistem operasi, tab lesson, dan di pertemuan 9.



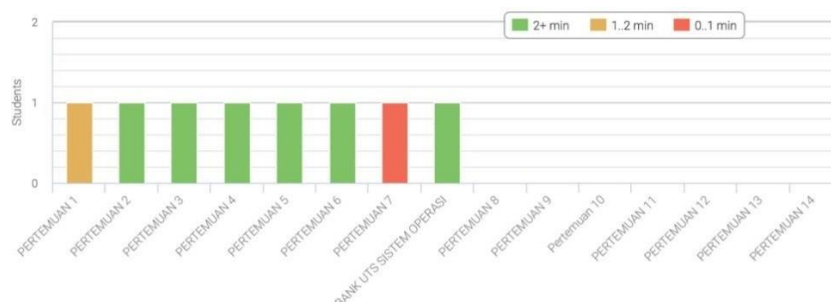
Gambar 9. Video Pembelajaran Teknik Penjadwalan Prosesor

Gambar diatas merupakan video pembelajaran Teknik Penjadwalan Prosesor. Video pembelajaran ini terdapat di kelas sistem operasi, tab lesson, dan di pertemuan 9.



Gambar 10. Video Pembelajaran Alat Output

Gambar diatas merupakan video pembelajaran Alat Output. Video pembelajaran ini terdapat di kelas sistem operasi, tab lesson, dan di pertemuan 9.



Gambar 11. Lesson Analytics

Gambar diatas merupakan tampilan lesson analytics. Terdapat materi dari 1 pertemuan hingga 14 pertemuan.

KELEBIHAN

Kelebihan dari videoscribe adalah aplikasi *online* dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan. Mempermudah mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan oleh dosen. Dengan menerapkan media audio visual menggunakan videoscribe sebagai penyajian informasi juga dapat meningkatkan motivasi serta keingintahuan mahasiswa dalam mempelajari serta memahami materi tersebut, karena materi yang disampaikan menarik dan mudah untuk dimengerti. Mahasiswa juga dengan mudahnya untuk mendapatkan materi tersebut, serta video materi pembelajaran juga dapat di download sesuai keinginan mahasiswa. Video pembelajaran bersifat variatif, serta dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan dalam materi tersebut. Video pembelajaran ini juga menerapkan konsep 3MT (3 Minute). Dengan menerapkan konsep 3MT dalam video pembelajaran lebih singkat, padat dan jelas serta mahasiswa juga tidak boring jika melihat video pembelajaran yang tidak terlalu lama.

KEKURANGAN

Untuk kelemahan dari videoscribe ini adalah video di akses secara *online*, sehingga mahasiswa yang ingin mengakses video pembelajaran ini harus terkoneksi ke internet. Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut, karena komunikasi yang bersifat satu arah harus *balance* dengan pencarian bentuk *measurement* yang lain. Mahasiswa kesulitan untuk memahami dan tidak dapat mengikuti dengan baik jika dalam video pembelajaran tersebut *timer* atau waktunya terlalu cepat.

KESIMPULAN

Penyajian informasi dalam pembelajaran iLearning Plus pada kelas sistem operasi ini sangat mempermudah dosen untuk menjelaskan konten materi yang akan disampaikan kepada mahasiswa. Karena dalam pembelajaran iLearning Plus proses belajar mengajar tidak bertatap muka, maka diperlukannya media audio visual sebagai penyajian informasi yang lebih efektif dalam kelas sistem operasi.

Efektifitas media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa berjalan dengan optimal. Karena media audio visual menggabungkan antara indera penglihatan serta indera pendengaran. Hal ini juga mempengaruhi efektifitas dalam meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media audio visual lebih efisien dan optimal pada pembelajaran matakuliah sistem operasi, karena dengan menerapkan konsep media audio visual ini dapat memaksimalkan pembelajaran serta membuat proses belajar mengajar lebih menarik dengan adanya video pembelajaran yaitu berupa animasi dan mahasiswa tidak boring untuk melihat video pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indah Ayu Ainina. 2014. "Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah"
- [2] Octavianingrum, Dilla. 2016. "Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran"
- [3] Mufti Mirandra. 2012. "Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B MI Sananul Ula Piyungan Bantul"
- [4] Rangga Krisma Putra, Ersanghono Kusumo, Sri Nurhayati. 2013. "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio Visual"
- [5] Juwita Ayu Laksmi, Nursasi Handayani, Endang Suarsini. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang"

- [6] Reda Taradipa, Siswandari, Sri Sumaryati. 2013. “Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi”.
- [7] Hartati Raden. 2013. “Kemampuan Siswa Mengungkapkan Pendapat Menggunakan Media Audio Visual Di kelas IV SDN 2 Tapa Bone Bolango”
- [8] Mawar , Ramadhani. 2012. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan”
- [9] Desrianty Amrun Lasiki. 2014. “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara”
- [10] Erma Susanti, Muhammad Sholeh. 2010. “Rancang Bangun Aplikasi E-Learning”
- [11] J. Handhika. 2012. "Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar"