



## MONOGRAF

Pengembangan Media  
Pembelajaran VIDEO BERBASIS

# **MASSIVE OPEN ONLINE COURSES (MOOC)**

Aang Hidayat - Muktiono Waspodo - Sigit Wibowo

MONOGRAF

Pengembangan Media

Pembelajaran VIDEO BERBASIS

# **MASSIVE OPEN ONLINE COURSES (MOOC)**

Aang Hidayat - Muktiono Waspodo - Sigit Wibowo



**MONOGRAF**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS MASSIVE OPEN**  
**ONLINE COURSES (MOOC)**

Tim Penulis:

**Aang Hidayat, Muktiono Waspodo, Sigit Wibowo**

Desain Cover:

**Ridwan**

Tata Letak:

**Handarini Rohana**

Editor:

**Rudi Hartono**

Proofreader:

**Neneng Sri Wahyuni**

ISBN:

**978-623-459-033-3**

Cetakan Pertama:

**April, 2022**

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

**Copyright © 2022**

**by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung**

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT:**

**WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG**

**(Grup CV. Widina Media Utama)**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**

Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

# PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain mengucap rasa syukur. Karena berkat rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, buku yang berjudul “Monograf Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Massive Open *Online* Courses (Mooc)” telah selesai di susun dan berhasil diterbitkan, semoga buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan penambah wawasan bagi siapa saja yang memiliki minat terhadap pembahasan tentang Monograf Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Massive Open *Online* Courses (Mooc).

Akan tetapi pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sebagaimana pepatah menyebutkan “*tiada gading yang tidak retak*” dan sejatinya kesempurnaan hanyalah milik tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Maret, 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>BAB 2 METODOLOGI</b> .....	<b>7</b>
A. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan .....	7
<b>BAB 3 KAJIAN TEORI</b> .....	<b>33</b>
A. Konsep Pengembangan Model Pembelajaran .....	33
B. Pembelajaran Video Berbasis MOOC .....	45
<b>BAB 4 PEMBAHASAN</b> .....	<b>53</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis MOOC .....	53
B. Desain Media Pembelajaran Video Berbasis MOOC .....	63
<b>BAB 5 SIMPULAN</b> .....	<b>101</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>103</b>
<b>PROFIL PENULIS</b> .....	<b>106</b>



BAB  
1

## PENDAHULUAN

---

Era Kebaruan pada dunia teknologi saat ini membawa perubahan terhadap cara kita mendapatkan informasi, melakukan komunikasi, berkolaborasi, belajar, bekerja dan berkarya. Kondisi ini menuntut banyak keterampilan baru yang jauh berbeda dari yang pernah ada sebelumnya. Beberapa diantaranya adalah keterampilan berpikir kritis, kreatif, inovatif, pemecahan masalah, bekerja dalam tim dan berorientasi pada produk. (Sutrisno, 2012).

Banyak kegiatan sehari-hari yang selama ini dilakukan secara manual, mulai digantikan oleh peranan serangkaian perintah dalam sistem, aplikasi, data sains dan *Artificial Intelligence* (AI). Kegiatan yang dulu harus dikerjakan dengan melibatkan sumber daya manusia dari berbagai keahlian, saat ini dapat digantikan dengan bantuan mesin dan *internet of thing* dengan tujuan akhir yaitu menuju pada kondisi yang penuh dengan efektivitas, efisiensi dan *everything will accomplished with more fun*.

Disadari atau tidak gelombang kebaruan ini telah mempengaruhi semua bidang kehidupan, yang mana satu persatu harus melakukan perbaikan terhadap pedoman konseptual dan proses pelaksanaan kegiatan yang selama ini dianutnya sehingga dapat berubah sesuai dengan kebutuhan dunia usaha serta industri, tentunya dengan tetap memperhatikan prinsip keamanan dan karakter lokal serta nilai moral yang kuat.

Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Di semua kegiatan manusia memanfaatkan teknologi baik yang sederhana maupun yang modern. Kegiatan dalam pembelajaran baik formal maupun non formal menggunakan teknologi yang bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran baik cakupan kecil maupun cakupan secara global.



BAB  
2

## METODOLOGI

---

Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan/*Research and Development* (R&D) yaitu metode yang mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan kinerja bagi peserta pelatihan atau kursus di PT. Lembaga Keuangan Mikro Bogor. Pengembangan yang dimaksud dalam pembelajaran video menggunakan media berbasis MOOC dalam bentuk kursus secara *online*. Media pengembangan yang dijadikan dalam penelitian ini adalah media desain penelitian dan pengembangan Borg & Gall serta desain media pembelajaran menggunakan media desain Dick and Carey.

Adapun program *software* yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran video berbasis MOOC pada penelitian ini adalah : (1) Wordpress (2) Plugin Tutor LMS (3) Filmora 9, (4) Website 2 APK Builder Pro 4.0. (5) *Theme Astra*, (6) *Plugin Elementor*.

### A. LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN PENGEMBANGAN

#### 1. Langkah-langkah Prosedural Model Borg & Gall dan Dick & Carey

Penelitian ini menyusun prosedur yang sesuai dengan tahapan pada pengembangan media penelitian tesis, yaitu pengembangan media pembelajaran video berbasis MOOC. Proses penelitian dalam pendekatan sistem ini dapat dilakukan dengan berbagai langkah secara berurutan dan kontinyu disesuaikan dengan sifat produk. Tahapan langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan media pengintegrasian dari dua media yaitu media desain penelitian dan pengembangan Borg & Gall serta media desain pengembangan media pembelajaran video berbasis MOOC menggunakan media desain Dick and Carey. Dua media desain yang diintegrasikan menjadi satu media gabungan ini

A gray square box with a white border. Inside, the word "BAB" is written in white capital letters at the top. Below it, the number "3" is written in a large, white, stylized font.

## KAJIAN TEORI

---

### A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN

#### 1. Pengertian Pengembangan Model Pembelajaran

Model dapat didefinisikan sebagai hal yang menggambarkan adanya sebuah kerangka atau pola berfikir. (Pribadi, 2010a, p. 86). Pengembangan merupakan sebuah proses dalam mengartikan suatu rancangan dalam bentuk materi (Arief, 2017). Model juga dapat memberikan sebuah susunan dalam proses pengembangan teori serta penelitian. Dengan mengikuti sebuah model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) untuk dilakukan penyempurnaan sebuah produk yang dihasilkan, berupa bahan ajar, media dalam bentuk *online* (MOOC) atau produk-produk pembelajaran lainnya. Model pengembangan juga merupakan suatu hal yang sangat fundamental untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan.

Secara umum, model didefinisikan sebagai contoh atau patokan yang dapat diikuti. Dalam segi praktis, berbagai hal atau kegiatan yang menghasilkan produk pasti menggunakan model sebagai contoh, patokan dan panduannya. Sebagai contoh, seorang insinyur teknik kapal laut membutuhkan media detail rangka dan komponen kapal tersebut untuk melihat dan melakukan *trouble shooting* terhadap permasalahan teknis yang ditemukannya melalui tahapan-tahapan secara berurutan dan logis. (Chaeruman, 2017).

Model pengembangan adalah dasar dalam mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa media prosedural, model konseptual, dan model teoretik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan sebuah langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen

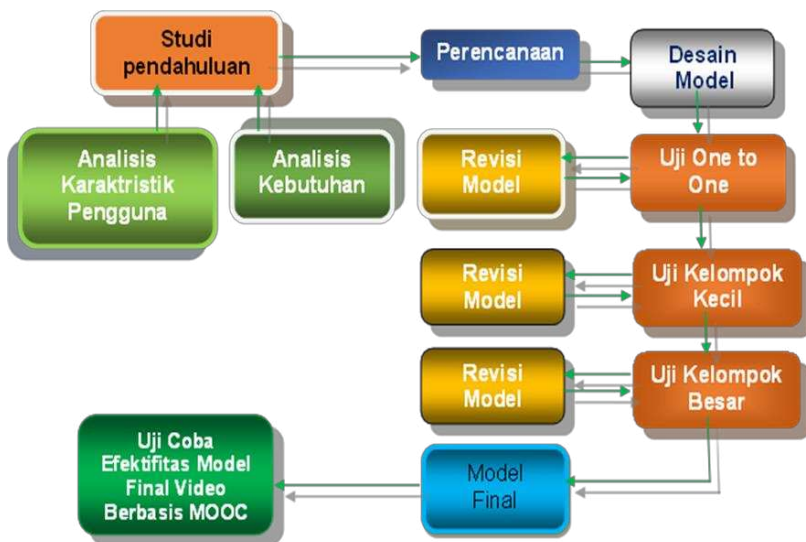


# BAB 4

## PEMBAHASAN

### A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS MOOC

Bab ini menjelaskan tentang hasil studi dan pengembangan media secara bertahap dapat digambarkan pada Gambar 4.1 sebagai berikut :



Gambar 4.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran

#### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis MOOC ini, peneliti melakukan analisis yang meliputi karakteristik pengguna dan karakteristik kebutuhan. Dalam melakukan analisis karakteristik pengguna ada beberapa aspek yang dianalisis

A square icon with a grey background and a white border. Inside the square, the word "BAB" is written in a white serif font at the top, and the number "5" is written in a large, white, stylized serif font below it.

BAB  
5

## SIMPULAN

---

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Massive Open *Online Courses* (MOOC), diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran video berbasis MOOC ini dimulai dari karakteristik pengguna dalam hal ini adalah peserta pelatihan atau kursus dan karakteristik kebutuhan. Kemudian dilanjutkan dengan studi pendahuluan yang di dalamnya memuat referensi dari penelitian yang relevan. Langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan yang di dalamnya ada rencana desain yang dibuat, materi yang akan disampaikan, tujuan materi dan sebagainya. Berikutnya adalah membuat sebuah desain media pembelajaran video berbasis MOOC yang sebelumnya diujikan secara *one to one* kemudian di lakukan revisi, dilanjutkan dengan uji ahli baik itu ahli media, ahli desain dan ahli materi. Dilakukan revisi dari saran serta masukkan para ahli tersebut. selanjutnya produk tersebut di uji cobakan kepada kelas kecil yang terdiri dari 6 orang, kemudian dilakukan revisi atas saran dan masukan dari peserta, kemudian dilanjutkan dengan di uji cobakan kepada kelas besar yang jumlah 10 orang dari uji cob aini ada revisi dan masukan kemudian dilakukan perbaikan dan hasil perbaikan tersebut menjadi produk final.
2. Produk yang sudah diuji tadi, diperbaiki atas saran dan masukan sehingga menjadi produk final selanjutnya di uji cobakan kepada 10 orang peserta lagi dengan menambahkan uji efektifitas dimana dalam uji efektifitas ini menggunakan model uji Donald Kick Patrick. Model uji Donald Kick Patrick yang digunakan dalam penelitian uji keefektifan hanya dua level yaitu level *reaction* dan level *learning* dari dua uji level tersebut didapatkan nilai *cut*

*of point* diangka rata-rata 91 di atas angka *cut of point* yaitu 50. Dengan demikian hasil uji keefektifan dengan level *reaction* adalah efektif dengan kriteria “sangat puas”. Untuk level *learning* menggunakan *pretest* dan *posttest* di mana hasil uji coba sebelum dan sesudah perlakuan mendapatkan nilai signifikansi yang sangat tinggi dengan nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0,04 di mana nilai tersebut kurang dari 0,05.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(no.2), 105–116.
- Arief, Z. A. (2016). *Teknologi Kinerja Dalam Proses Pembelajaran*. UIKA Press.
- Arief, Z. A. (2017). *Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan (Vol. 1)*. UIKA.
- Bennett, B. B. (1994). Community-acquired pneumonia. *Primary Care Update for Ob/Gyns*. <https://doi.org/10.7326/0003-4819-151-7-200910060-01004>
- Chaeruman, U. A. (2017). Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended Untuk Program Spada Indonesia.
- Clow D. (2013). MOOCs and the funnel of participation. In: *Proc 3rd international conference on learning analytics and knowledge (LAK '13)*.
- D. L. Kirkpatrick, et al. (2006). *Evaluating Training Programs: The Four Level*. Berret-Koehler Publisher.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Emzir, E. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Rajawali Press.
- Gagne dan Briggs. (1979). *Pengertian Pembelajaran*.
- Gunawan, B. (2020a). Pengembangan Blended Learning Berbasis LMS pada Matakuliah Kurikulum dalam Pembelajaran.
- Gunawan, B. (2020b). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis LMS pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Dalam Pembelajaran ( Studi Kasus di Program Studi Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor).
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Handoko, T. H. (2011). *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia. Pengantar Manajemen*.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran (Vol. 5). *Jurnal Elektro*.
- Heinich, R. , M. M. , R. J. , & S. S. (2002). *The ASSURE model. Instructional Media and Technologies for Learning (7th Edition)*. Prentice Hall.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2007).
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Rosda.
- McAuley A, et. al. (2010). The MOOC model for digital practice.

- Miarso YH. (2005). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana.
- Moekijat. (1991). Pelatihan dan Pengembangan SDM. Mandar Maju.
- OJK. (2019). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia.
- Pribadi, A. B. (2010a). Model Desain Sistem Pembelajaran (Vol. 2). Dian Rakyat.
- Pribadi, A. B. (2010b). Model Desain Sistem Pembelajaran (2nd ed.). Dian Rakyat.
- Pribadi, A. B. (2010c). Model Desain Sistem Pembelajaran (2nd ed.). Dian Rakyat.
- Pribadi, A. B. (2010d). Model Desain Sistem Pembelajaran. Dian Rakyat.
- Raharja, S., Prasojo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). *MODEL PEMBELAJARAN Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di Sma Negeri Kota Yogyakarta*. 16, Undefined-41.
- Rahayu, S. (2010). Pemrograman Web II. Pusat Pengembangan Bahan Ajar.
- Rinne Dwi Zoraya, Yulianti, & Heri Priyanto. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Pelayanan Pdam Tirta Khatulistiwa Kota Pontianak Dengan Metode Cut Off Point Berbasis Android.
- Risa Nur Sa'adah, & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif (Cetakan II). Literasi Nusantara.
- Rusman. (2018). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru (7th, ed ed.). Rajawali Pers/PT. Garfindo Persada.
- Rusman, K. D. , & R. C. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi. RajaGrafindo Persada.
- Sagala. (2013). Konsep dan Makna Pembelajaran ((13th ed.)). Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan jenis, metode dan prosedur. Kencana.
- Sidik, B., & Husni Iskandar Pohan. (2007). Pemrograman WEB dengan HTML. Informatika.
- Soebagio Atmodiwinoyo. (2002). Manajemen Pleatihan. Ardadidza Jaya.
- Sudrajat, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Matakuliah Aplikasi Komputer Semester 3 STIBA Arraayah Sukabumi.
- Sugiyono. (2012). Statistika untuk Penelitian (21st ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitafi Kualitatif dan R&D (19th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian & Pengembangan. Alfabeta.
- Sukardi. (2015). Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya. Bumi Aksara.
- Supardi, S. (2017). Statistik Penelitian Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada.

- Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Airlangga.
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Bani Quraisy.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sutrisno. (2012). *Kreatif Mengembangkan Aktifitas Pembelajaran Berbasis TIK*. Referensi.
- Tang, M. (2015). *MOOC Wave: How will the internet change education?* CITIC Press Group.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu. Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam KTSP*.
- Untung Rahardja, & Qurotul Aini. (n.d.). *Metode Learning Management System (Lms)ldu Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar Mit Pada Perguruan Tinggi Raharja*.
- Untung Rahardja, Qurotul Aini, & Siti Ria Zuliana. (2016). *Metode Learning Management System (Lms)ldu Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar Mit Pada Perguruan Tinggi Raharja*. 2(2).
- Wahana Komputer, T. (2017). *Ragam Model Penelitian dan Pengolahannya Dengan SPSS*. Andi Offset.
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajarr.
- Zheng Qinhu, et. al. (2018). *The Development of MOOC in cCina*. Springer Nature singapoe Pte.Ltd.

## PROFIL PENULIS

### **Aang Hidayat, S.E., M.Pd**



Penulis lahir di Bogor, 06 November 1983, merupakan putra pertama dari Bapak Mawi (Alm) dan Ibu Endah. Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Siranggap, SMP Negeri 1 Cigudeg, SMA Negeri 1 Jasinga, DIII Manajemen Agribisnis Institut Pertanian Bogor 2006, Strata Satu Jurusan Manajemen di STIE Kalpataru 2016 melanjutkan studi Pascasarjana di Program Studi Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor. Sejak tahun 2009 memulai tugas di PT. Lembaga Keuangan Mikro Bogor sampai dengan sekarang

### **Dr. Muktiono Waspodo, M.Pd**



#### **Pengalaman Kerja**

1. Widyaprada Ahli Utama, Kemendikbudristak, 2020 s/d Sekarang
2. Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Balitbang Kemendikbud 2017-2020
3. Kepala Bidang Tenaga teknis dan Non Fungsional BPSDMPK, Kemendikbud 2013-2015
4. Kepala bagian Umum PPPPTK Penjas dan BK, BPSDMPK&PMP, Th.2020-2013
5. Kepala Seksi Perencanaan, Dit, PTK-PNF, Ditjen PMPTK Th.2005-2010

#### **Pengalaman Organisasi/ aktivitas**

1. Anggota Dewan Pelatihan Ketenagakerjaan Nasional Kemnaker RI Th 2019-2020
2. Master Trainer di berbagai Pelatihan tingkat Nasional
3. Penulis/ Mitra Bestari di berbagai Jurnal Nasional
4. Tim Pengembang Bahan Ajar/Modul Pelatihan Kemendikbudristek

5. Ketua/anggota berbagai kegiatan Penelitian yang dibiayai APBN
6. Anggota Tim Penguji Kompetensi Jabatan Fungsional Widyaprada

Monograf /Buku yang dihasilkan

*Silakan jika ingin dicantumkan dan lihat di google scholarship dan search muktiono waspodo akan tampak, beberapa karya yang telah dihasilkan.*

### **Dr. Sigit Wibowo, M.Pd**



NIP	:	196701061992031001
TTL	:	Pemalang, 6 Januari 1967
Agama	:	Islam
Alamat	:	Perumahan Bukit Sawangan Indah Jl. Angrek IV Blok C5 No. 18-19 RT. 05 Kelurahan Duren Mekar, Bojongsari Depok
E-mail	:	sigitwibowo67@yahoo.com

#### **Latar Belakang Pendidikan**

1. Universitas Negeri Jakarta, tahun 2009, Teknologi Pendidikan (S3)
2. Universitas Negeri Jakarta, Tahun 1999, Teknologi Pendidikan (S2)
3. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung, Tahun 1990, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (S1)
4. SMA Negeri 1 Pemalang tahun 1985

#### **Pengalaman bekerja:**

1. Guru Bimbingan Konseling 1991-1992 di SMA Negeri Petarukan Pemalang
2. Kepala Bidang Fasilitasi Peningkatan Kompetensi 15 Januari sampai 2019 dengan sekarang
3. Kepala Bidang Program dan Informasi tahun 2013-2016



4. Kepala seksi evaluasi bidang peningkatan kompetensi 2007-2011
5. Kepala seksi tata laksana penataran bidang pelayanan teknis 2004-2007
6. Dosen S2 Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor tahun 2012-sekarang

# Pengembangan Media Pembelajaran VIDEO BERBASIS **MASSIVE OPEN ONLINE COURSES (MOOC)**

Perubahan dalam penggunaan bahan teknologi menjadikan bidang pendidikan semakin terdepan serta meningkatkan kadar pencapaian hasil pembelajaran secara lebih efektif. Pengajaran dan pembelajaran secara tradisional lebih banyak menggunakan kapur, papan hitam serta kaedah syarahan atau kuliah. Namun kini, perkembangan dalam teknologi membolehkan para pelajar belajar di mana-mana saja dan kapan saja tanpa bergantung sepenuhnya pada buku atau syarahandi dalam kuliah. Perkembangan teknologi telah menyumbang kepada perubahan dan menambahbaikkan dalam kaedah pembelajaran melalui aplikasi teori-teori pembelajaran. Perkembangan ini turut memberi implikasi terhadap kaedah pembelajaran seperti Pembelajaran pelantar kursus dalam talian secara terbuka (Massive Open Online Course) atau yang disingkat (MOOC). MOOC atau Massive Open Online Courses adalah metode pembelajaran baru yang sepenuhnya berbasis elektronik (Full E-Learning).

Berbanding dengan kursus-kursus tradisional, MOOC mempunyai skala pengguna yang lebih besar dan dilakukan di seluruh dunia merentasi pelbagai rangkaian dan platform, MOOC semakin mendapat tempat dalam kalangan pelajar kerana pendekatan serta isi kandungannya yang lebih mudah dan menarik. Melalui kaedah MOOC, pelajar mampu belajar mandiri di samping meningkatkan potensi mereka untuk belajardan membantu antara satu sama lain. Hal ini tentu berlaku dalam MOOC kerana para pelajar melibatkan diri dalam proses bertukar idea,berkongsi maklumat dan menyelesaikan semua kesukaran yang mereka hadapi dalam pembelajaran. Pelajar juga mampu meningkatkan kemahiran mereka dalam mencipta, menyelidik, dan berkongsi sumber-sumber pendidikan secara terbukamelalui MOOC. Oleh itu kelebihan yang terdapat dalam MOOC telah menjangkau teknik pembelajaran tradisional dan menjadikannya semakin mendapat tempat dalam dunia pendidikan