

## **Pengaruh Media Pembelajaran Moodle Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa**

Arie Wahyuni<sup>1)</sup>, Destia Wahyu Hidayati<sup>2)</sup>

Universitas Ivet,

Pawiyatan Luhur IV No. 17 Semarang, Jawa Tengah

<sup>1</sup>ariewahyuni20@gmail.com, <sup>2</sup>destia281289@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini mengetahui pengaruh media pembelajaran *moodle* berbasis *youtube* terhadap hasil belajar mahasiswa. Metode penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *moodle* berbasis *youtube* terhadap hasil belajar mahasiswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil *posttest* lebih tinggi daripada hasil *pre-test*.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Moodle, Youtube, Hasil Belajar

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the effect of youtube-based moodle learning media on student learning outcomes. This research method uses quasi-experimental. The results showed that there was an influence of youtube-based moodle learning media on student learning outcomes, this was indicated by the posttest results being higher than the pre-test results.

**Keywords:** Moodle Learning Media, Youtube, Learning Outcomes

## **1. PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan sekarang ini sangat dibutuhkan dengan adanya teknologi. Manusia tidak bisa lepas dari teknologi (A.P.J.I Indonesia, 2018). Teknologi pada zaman sekarang semakin canggih dan sangat penting kita pelajari. Teknologi berpengaruh pada pendidikan (Komalasari, 2020). Hal ini sependapat dengan Angsori (2018), teknologi mempunyai pengaruh positif. Berbagai macam jenis teknologi yang ada, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat alternatif yang digunakan guru (Fifit Firmadani, 2020). Media pembelajaran merupakan sesuatu berupa fisik (Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra, 2015). Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar (Apriansyah, 2020). Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat alternatif berupa fisik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Mekanisme pada proses pembelajaran yang diharapkan capaian mata kuliah, diharapkan mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran serta mendapat inovasi sehingga dapat mengembangkan kemandirian dalam diri mahasiswa. Ketersediaan media

merupakan salah satu faktor kemandirian mahasiswa (Panggabean, S., & Halomoan, 2018).

Kemandirian terdapat faktor dalam dan faktor luar (Silaen, 2020). Faktor dalam dan faktor luar sangat saling berpengaruh satu dengan yang lain. Dengan adanya faktor dalam akan mempengaruhi motivasi dan minat sehingga akan muncul kemandirian dalam diri mahasiswa. Sedangkan faktor luar juga akan mempengaruhi dengan bantuan dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar.

Kemandirian merupakan belajar mandiri (Safraturrina, S., Nurdin, S., & Yahya, 2016). Kemandirian adalah disiplin diri sendiri (JULI, 2021). Menurut Rahmayani (2020), kemandirian merupakan perilaku tidak bergantung orang lain. Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian merupakan belajar mandiri dengan disiplin diri sendiri sehingga tidak bergantung pada orang lain.

Dengan adanya kemandirian mahasiswa, ada salah satu jenis aplikasi yang dapat mendukung media pembelajaran yaitu moodle. Moodle merupakan perangkat lunak terdiri dari animasi gerak, suara atau gambar dan suara (Amiroh, 2012).

Penggunaan aplikasi moodle ini sangat dibutuhkan para pendidik dalam proses pembelajaran, dengan adanya moodle para pendidik terbentuk membagikan materi pembelajaran ke mahasiswa meskipun pada pandemi ini pembelajaran melalui daring. Moodle membantu dalam bidang pendidikan (BelinaE, 2013). Aplikasi moodle secara tidak langsung membantu mahasiswa mengatasi beberapa permasalahan diantaranya kesulitan memahami materi, kurangnya minat pembelajaran. Aplikasi moodle secara tidak langsung membantu para pendidik dalam menjelaskan materi pada pandemi sekarang ini.

Adapun beberapa permasalahan yang sering dialami mahasiswa dalam proses pembelajaran diantaranya mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam hal memahami materi, kurangnya minat dan motivasi pembelajaran, serta kurangnya sikap kemandirian mahasiswa. Dengan adanya beberapa permasalahan yang dialami mahasiswa, maka pemanfaatan youtube sangat diperlukan. Youtube menciptakan suasana menarik (Panggabean, S., & Halomoan, 2018).

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen* merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan tetapi tidak penugasan. Adapun tempat penelitian di Universitas Iveta pada mahasiswa semester genap 2020/2021. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu pemberian soal tes, sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif.

## 3. TINJAUAN PUSTAKA

### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan kualitas dan kuantitas pada proses pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi visual, auditori dan kinestetik
- 3) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat membuat mahasiswa tambah semangat dalam pembelajaran.
- 4) Dapat meningkatkan kualitas yang dimiliki para pendidik sehingga di dalam proses pembelajaran mahasiswa tidak merasa bosan dan monoton.

### b. Moodle

Penggunaan moodle pada proses pembelajaran dapat diartikan:

- 1) Penginstalan moodle sangat mudah.
- 2) Dengan adanya moodle akan lebih teratur dalam pengisian di sistem.
- 3) Di dalam moodle ada beberapa bagian untuk memperlancar pembelajaran jarak jauh.
- 4) Bagian-bagian moodle sangat sederhana.

### c. Video Pembelajaran Youtube

Dengan adanya youtube proses pembelajaran dapat diartikan:

- 1) Membantu fasilitas untuk bertanya
- 2) Menyampaikan beberapa informasi yang belum tampak jelas.
- 3) Dapat memahami dengan jelas disaat pembelajaran yang berupa abstrak.
- 4) Dapat dilakukan dengan sangat mudah.

### d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Nawawi, 2015). Hasil belajar adalah keberhasilan siswa terhadap kognitif, afektif dan psikomotorik (Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, 2019). Kemampuan siswa menerima pengalaman belajar (Citra, C. A., & Rosy, 2020). Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam menerima pengalaman pada proses pembelajaran terhadap aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dapat dilihat deskripsi dari hasil pretest dan posttest yang diselesaikan dalam penelitian, hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Deskripsi Nilai Pretest dan Posttest

| Data   | Pretest | Posttest |
|--------|---------|----------|
| N      | 20      | 20       |
| Mean   | 63,2    | 91,95    |
| Median | 62,5    | 93       |
| Modus  | 65      | 95       |

|          |    |    |
|----------|----|----|
| Minimum  | 55 | 80 |
| Maksimum | 78 | 98 |

Pada tabel 1 berikut menyatakan nilai mean pada pretest lebih kecil daripada posttest yaitu  $63,2 < 91,95$ . Pada nilai median pretest lebih kecil dari posttest yaitu  $62,5 < 93$ , sedangkan nilai modus pada pretest adalah 65 dan nilai modus pada posttest adalah 95.

Perhitungan hasil penelitian ini menggunakan SPSS 20 dengan hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. One-Sample Statistics**  
**One-Sample Statistics**

|          | N  | Mean   | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|----|--------|----------------|-----------------|
| Pretest  | 20 | 63.200 | 4.9694         | 1.1112          |
| Posttest | 20 | 91.950 | 4.6733         | 1.0450          |

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa standar deviation pretest adalah 4.9694 dan standar deviation posttest adalah 4.6733. Hal ini dapat dilihat jelas dan terperinci pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. One-Sample Test**  
**One-Sample Test**

|          | Test Value = 0 |    |                 |                 |                                           |        |
|----------|----------------|----|-----------------|-----------------|-------------------------------------------|--------|
|          | t              | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|          |                |    |                 |                 | Lower                                     | Upper  |
| Pretest  | 56.876         | 19 | .000            | 63.2000         | 60.874                                    | 65.526 |
| Posttest | 87.992         | 19 | .000            | 91.9500         | 89.763                                    | 94.137 |

Dari tabel diatas dapat diartikan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran moodle berbasis youtube mendapat nilai tinggi, hal ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran moodle berbasis youtube memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

## 5. PENUTUP

Dari hasil dan pembahasan diatas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran moodle

berbasis youtube terhadap hasil belajar mahasiswa.

## 6. REFERENSI

- A.P.J.I Indonesia. (2018). *Data Penggunaan Teknologi*.
- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 79.
- Amiroh. (2012). *Kupas Tuntas Membangun E-learning dengan Management Sistem*. Berkah Mandiri Globalindo.
- Angsori, M. L. (2018). *MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- BelinaE. (2013). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E –Learning Versi Mobile Berbasis Android. *Jurnal Singuda Ensikom*, 4(3), 76–81.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Fifit Firmadani. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- JULI, A. A. C. (2021). *Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Melalui Google Classroom Kelas Viii Di Smp N 01 Karanganyar Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 38–50.
- Nawawi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Ihya Media.

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Panggabean, S., & Halomoan, T. (2018). *Pengaruh media e-learning berbasis youtube terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah analisis real prodi pendidikan matematika FKIP UMSU*. 25–30.
- Rahmayani, D. (2020). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Kominikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. *Pasundan Journal of Mathematics Education Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Safraturrina, S., Nurdin, S., & Yahya, M. (2016). HUBUNGAN EFIKASI DIRI DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA SISWA (Suatu Studi Penelitian Pada MAN Darussalam). *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 1(2).
- Silaen, S. (2020). HUBUNGAN SELF ESTEEM DAN ADVERSITY QUOTIENT DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA SISWA KELAS X DI MAN 20 JAKARTA TIMUR \_ Maret 2020. *Juranl IKRA\_ITH HUMANIORA*, 24–37.