

Editor :

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

Dr. Siti Fadjarajani, M.T.

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.



RISET-RISET PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID-19

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd. - Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.
Agus Iwan Mulyanto - Dr. Elisabeth Surbakti, SKM. M.Kes. - Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.
Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I. - Mintarsih Arbarini - All Fine Loretha - Rusdin Djibu
Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri - Zahara Violina Afya' - Salsa Nur Fadilla
drg. Silviani Kesuma, M.P.H. - Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum. - Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I. - Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
SIGNIFIKANSI TUGAS PROYEK PEMBUATAN FILM PENDEK (VIDEO) MATA KULIAH PLSBT Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.....	1
<i>PROJECT BASED LEARNING (PJBL) MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA KEPERAWATAN</i> Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep.,M.Kes	15
DAMPAK DIGITAL 4.0 BIDANG PENDIDIKAN ERA NEW NORMAL Agus Iwan Mulyanto.....	23
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (<i>PROJECT BASED LEARNING</i>) DALAM PEMBELAJARAN SOSIAL BUDAYA DASAR PADA MAHASISWA KEBIDANAN Dr. Elisabeth Surbakti SKM.M.Kes.....	37
PROSES, MODEL, STRATEGI PEMBELAJARAN DARING ERA <i>NEW NORMAL</i> Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.....	57
STUDI LINGKUNGAN BERBASIS LITERASI Achlis Nur Fu'adi, M.S.I.	67
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NON FORMAL (PNF) Wintarsih Arbarini, All Fine Loretha	79
STUDY KRITIS BERBAGAI MODA PEMBELAJARAN MASA PANDEMI Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri, Zahara Violina Afya', Saisa Nur Fadilla.....	93

MODEL PENINGKATAN KAPASITAS CALON JAMAAH HAJI DAN UMRAH DALAM PENGURANGAN RISIKO PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19) drg. Silviani Kesuma, M.P.H.	101
<i>LO KEGAI</i> PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH MELALUI MODEL <i>E-LEARNING</i> DENGAN PENDEKATAN MULTIKULTURALISME Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.	111
PEMBUATAN WAHANA SINIAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS PROYEK Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.....	117
MODEL PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> UNTUK MAHASISWA Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd., Drs. Yakob Napu, M.Pd.	125
VIDEO PEMBELAJARAN SULAMAN KARAWO BERBASIS KARAKTER MELALUI KELAS MAYA DI LKP PROVINSI GORONTALO Rusdin Djibu	139
<i>E-LEARNING</i> ; POTRET METODE PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.....	151
STRATEGI PEMBELAJARAN KLINIK KEPERAWATAN BERBASIS DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI AKPER RUMKIT TK III MANADO Ns.Dwi Yogo Budi Prabowo,S.Kep.M.Kep.....	163
<i>STUDENT CENTRE LEARNING (SCL)</i> DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH KONSEP DASAR KEPERAWATAN Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep.,M.Kes.....	169
BIOGRAFI PENULIS	179

VIDEO PEMBELAJARAN SULAMAN KARAWO BERBASIS KARAKTER MELALUI KELAS MAYA DI LKP PROVINSI GORONTALO

Rusdin Djibu

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Video Pembelajaran Sulaman Karawo Berbasis Karakter Melalui Kelas Maya di LKP Provinsi Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa (1) pelatihan tentang kerajinan tangan sulaman karawo telah dilaksanakan oleh pemerintah maupun organisasi lainnya, tetapi video pembelajaran yang digunakan, belum dapat mengembangkan keterampilan kerajinan tangan sulaman karawo secara optimal. (2) Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter pada kelas maya diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan melihatnya dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan. Pengembangan model dilaksanakan melalui langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan pengembangan, menetapkan unsur-unsur yang akan di kembangkan, menyusun video pembelajaran, melakukan validasi video pembelajaran dengan ahli materi, ahli media dan penilaian warga belajar, dan menyusun model akhir. (3) Kajian efektivitas video pembelajaran didahului implementasi video pembelajaran yang dilaksanakan melalui uji coba selama dua kali yakni uji coba tahap LKP Cakrawala. Dari hasil uji coba ini ternyata menunjukkan adanya dampak positif, tidak saja bagi warga belajar tetapi juga bagi pengelola LKP, penyelenggara pelatihan

dan Narasumber. Kajian Efektivitas video pembelajaran dilaksanakan melalui pengujian video pembelajaran.

Keywords: Video Pembelajaran Berbasis Karakter

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada warga belajar yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter warga belajar melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Dengan adanya peraturan tersebut maka setiap lembaga satuan pendidikan dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran baik pada pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pada pendidikan non formal seperti pendidikan masyarakat (dikmas) dalam hal ini Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) menerapkan penguatan pendidikan karakter dalam pelaksanaan pelatihan. LKP dan PKBM merupakan bentuk satuan Pendidikan Nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kegiatan pelatihan yang terjadi di LKP sama seperti pada lembaga pendidikan formal lainnya. Penilaian dilakukan bukan saja terhadap pengetahuan dan keterampilan tetapi juga terhadap sikap, yang dalam hal ini lebih mengarah pada penguatan pendidikan karakter yang meliputi

5 karakter utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Pencapaian penguatan pendidikan karakter akan optimal bila narasumber melakukan perencanaan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi dengan baik. Pada aspek pelatihan, narasumber diharapkan mengembangkan model-model pelatihan dengan bantuan bahan ajar yang memadai dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disadari bahwa pada pembelajaran abad 21, narasumber bukan satu-satunya sumber belajar atau dengan perkataan lain bahwa pelatihan bukan berorientasi lagi pada narasumber tetapi berorientasi pada warga belajar. Dengan demikian narasumber harus dapat mengembangkan bahan ajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendidikan karakter.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di LKP khusus pada vokasi karawo Provinsi Gorontalo bahwa terdapat 10 LKP yang pendidikannya belum menerapkan penguatan pendidikan karakter dengan baik. Pada studi pendahuluan yang dilaksanakan di LKP Fanny Bordir yang merupakan tempat uji kompetensi (TUK border dan sulam) belum pernah melakukan pengembangan bahan ajar sesuai dengan pendidikan karakter. Demikian pula halnya dengan PKBM Taman Pendidikan. Hal ini tentunya menjadi kendala dalam penguatan pendidikan karakter itu sendiri. Narasumber pada umumnya melaksanakan pelatihan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Bahan ajar baik cetak maupun non cetak jarang dipergunakan karena belum dikembangkan bahkan tidak tersedia pada LKP dan PKBM.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil temuan penelitian dalam bentuk kalimat-kalimat berupa keterangan atau pernyataan-pernyataan dari responden sesuai dengan kenyataan yang ada.

Lembaga yang menjadi sasaran adalah LKP Al Falah dan LKP Almirah berlokasi di Kota Gorontalo, serta LKP Nusa Indah beralamatkan di Kabupaten Bone Bolango.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, dari studi pendahuluan dan implementasi uji coba model, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) tes, (2) observasi, (3) wawancara, dan (4) dokumentasi. Tes diberikan sebelum perlakuan (*freetest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Observasi dilakukan terhadap perilaku kewirausahaan warga belajar dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan bersifat observasi partisipatif mengingat peneliti sendiri menjadi instrumen penelitian, karena proses perumusan hasil penelitian berbasis pada proses. Oleh karena itu, sepanjang proses penelitian berlangsung, peneliti terlibat aktif dalam setting penelitian. Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan terhadap pihak terkait dalam hubungannya dengan penyelenggaraan pelatihan, dan program pembelajaran kursus keterampilan tata busana. Sedangkan dokumentasi yang digunakan ada dua macam, yang pertama memotret data tentang profil keterampilan tata busana warga belajar pada studi pendahuluan, dan yang kedua digunakan untuk mengamati perilaku kewirausahaan warga belajar pada pelaksanaan model yang dikembangkan dalam implementasi model (uji lapangan).

Pengembangan instrumen penelitian yang digunakan, ditujukan untuk mengefektifkan proses penelitian. Ada empat jenis alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yakni: tes, observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi

C. Hasil Penelitian

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan proses belajar. Video pembelajaran lebih interaktif dan lebih spesifikasi dari sebuah buku dan berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu

Sukirman (2012) menyatakan video adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto (2010) mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Pemilihan media video yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran harus mempertimbangkan kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Isi informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam program video yang dipilih sebaiknya baru (*up to date*). Media video yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer misalnya perlu diperbaharui secara berkala, mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang secara pesat. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan

Pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya di provinsi Gorontalo merupakan proses penelitian terapan berupa rancangan tipe, desain, bertukar deskripsi, dan system kegiatan yang diproses dengan kaidah-kaidah penelitian ilmiah di bidang Kursus. Langkah-langkah yang harus ditempuh antara lain Studi pendahuluan dengan output sebagai berikut:

1. Menyusun rancangan pengembangan program/proposal pengembangan, yang memuat secara lengkap konsep rancangan pengembangan program mulai studi pendahuluan hingga akhir pengembangan, dan sudah dilengkapi dengan instrument yang akan digunakan.
2. Melakukan studi pendahuluan pada calon lokasi ujicoba operasional (3 lokasi) dan lokasi ujicoba konseptual (1 lokasi).
3. Menyusun desain pengembangan program sesuai Lampiran III Perdirjen Nomor 02 Tahun 2016.

4. FGD studi pendahuluan dan rancangan pengembangan program/ desain pengembangan program.

Strategi pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya di provinsi Gorontalo dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Komponen pengembangan model meliputi input, proses, output dan outcome
2. Pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya aspek input bidang perencanaan meliputi:
 - a. Analisis awal- akhir
Kegiatan analisis awal dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya. Pada tahap ini dilakukan telah terhadap kurikulum karawo yang digunakan saat ini, berbagai teori belajar yang relevan dengan tantangan dan tuntutan masa depan. Selain itu dianalisis pula narasumber yang menjadi instruktur pada pelaksanaan pembelajaran di LKP.
 - b. Analisis warga belajar
Kegiatan analisis warga belajar merupakan telaah tentang karakteristik warga belajardengan memperhatikan tingkat kemampuan dan pengalaman warga belajar baik individu maupun kelompok
 - c. Analisis konsep
Kegiatan analisis konsep ini ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep- konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal akhir.
 - d. Analisis tugas
Kegiatan analisis tugas mempunyai pengidentifikasian ketrampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Kegiatan ini

ditujukan untuk mengidentifikasi ketrampilan akademis utama yang akan dikembangkan dalam pelatihan.

e. Tujuan pelatihan

Tujuan pelatihandilakukan untuk mengkonversi analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan yang dinyatakan dengan tingkah laku. Perincian tujuan pelatihantersebut merupakan dasar dalam penyusunan tes hasil dan rancangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya.

3. Pengorganisasi meliputi:

a. Pembentukan tim pengembang

Pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sulaman karawo diorganisir sedemikian rupa agar diperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Pembentukan tim pengembang dimulai dari tim internal yaitu tim yang merumuskan pihak-pihak yang berkompeten dalam pengembangan video pembelajaran meliputi: ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran dan warga belajar.

b. Pembagian tugas

Tim pengembang yang telah ditetapkan oleh tim internal melakukan pembagian tugas terhadap tim yang telah dibentuk.

4. Pembuatan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sulaman karawo, dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Pertama, Substansi materi meliputi: (a) kebenaran, (b) cakupan materi, (c) kekinian, (d) Referensi. Kedua, tampilan (komunikasi visual) meliputi: (a) navigasi, (b) huruf, (c) media (film, suara, gambar, animasi), (d) warna, (e) animasi (slide), (f) Layout. Ketiga, desain pembelajaran meliputi: (a) judul, (b) SK-KD, (c) tujuan pembelajaran, (d) materi, (e) contoh soal, dan (f) latihan/tes/simulasi. Keempat, pemanfaatan software meliputi: (a) interaktivitas (umpan balik dari sistem ke pengguna), (b) software pendukung, dan (c) originalitas. Kelima, Aspek pendidikan karakter dilaksanakan melalui pembelajaran on

off meliputi: (a) Religius, (b) Nasionalis, (c) mandiri, (d) Gotong royong, dan (e) integritas

5. Revisi terhadap video pembelajaran yang telah disusun dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi.

Penilaian para ahli meliputi validasi isi yang mencakup semua video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang dikembangkan pada tahap perancangan (Design). Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar melakukan revisi dan penyempurnaan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya. Secara umum validasi mencakup:

- a. Isi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya, meliputi: (a) isi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang akan diukur. (b) ilustrasi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya dapat memperjelas konsep dan mudah dipahami.
- b. Bahasa, meliputi: (a) kalimat pada video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. (b) kalimat pada video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya tidak menimbulkan penafsiran ganda

6. Uji Coba Video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya Sulaman Karawo

Uji Coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang telah disusun. Dalam uji coba dicatat semua respon, reaksi, komentar dari warga belajar dan parapengamat.

7. Penilaian oleh warga belajar

Video pembelajaran yang telah disusun dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi didarkan kepada warga belajar dalam proses pelatihan. Warga belajar diberikan format penilaian video

pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang digunakan.

8. Kelas maya merupakan salah satu fitur rumah belajar pada Pustekkom Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Interaksi pelatihan dilaksanakan melalui kelas maya dengan mengupload video pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.
9. Output yang diharapkan dengan adanya pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya adalah terdapatnya terdapatnya video pembelajaran yang sesuai dengan KKNi yang terupload pada kelas maya
10. Outcome yang diharapkan adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peningkatan terhadap aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap diharapkan akan membentuk karakter yang meliputi: (a) Religius, (b) Nasionalis, (c) mandiri, (d) Gotong royong, dan (e) integritas. Sedangkan untuk softskills dapat menerapkan perilaku-perilaku yang diperoleh selama pelatihan seperti karakter. Pada hardskills, warga belajar mampu membuat karawo secara mandiri maupun secara berkelompok dengan melakukan pengembangan-pengembangan pada aspek-aspek karawo.

D. Pembahasan

Hasil yang dicapai pengembangan video pembelajaran kerajinan sulaman tangan karawo berbasis karakter melalui kelas maya di LKP Provinsi Gorontalo adalah sebagai berikut:

1. Proses pelatihan, meliputi
 - a. 85% isi video pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan warga belajar
 - b. 80% warga belajar dan narasumber selama berlangsung proses pelatihan merasakan kondisi yang kondusif, suasana yang menyenangkan, saling menghargai dan saling memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar dan membelajarkan
 - c. 90% warga belajar merasakan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan warga belajar sehingga mereka memandang bahwa

- dengan mengikuti proses pelatihan ini akan memberi manfaat dan berguna bagi kehidupannya kelak
- d. 95% warga belajar aktif mengikuti proses pelatihan dan tidak akan mengundurkan diri karena alasan bahwa video pembelajaran tidak sesuai kebutuhan atau tidak betah dan tidak senang pada kegiatan pembelajarannya
 - e. 80% warga belajar mengalami peningkatan pengetahuan, sikap dan kerajinan tangan sulaman karawonya dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan melalui kelas maya
2. Pasca pelatihan, meliputi
- a. 75% warga belajar dapat merekonstruksi kembali kegiatan kerajinan tangan sulaman karawo yang dipelajarinya tanpa petunjuk/arahan orang lain
 - b. 75% warga belajar memiliki orientasi berpikir untuk menjadi orang yang memiliki karakter baik yang ditandai dengan tumbuhnya motivasi warga belajar untuk berwirausaha dengan meningkatkan produktivitas
 - c. 75% warga belajar dapat mengaplikasikan hasil belajarnya di tempat bekerja
 - d. 75% warga belajar memiliki perilaku produktif yang ditunjukkan dalam aktivitas mengikuti kegiatan kelompok usaha
 - e. 80% warga belajar dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan pembangunan.

Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter di LKP Provinsi Gorontalo memberikan dampak sebagai berikut:

1. Proses pelatihan menjadi lebih mudah karena menggunakan media informasi dan teknologi berupa kelas maya yang dapat diakses di www.belajar.kemdikbud.go.id, dan dapat diakses dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja sehingga tidak mengganggu aktivitas lain warga belajar.
2. Pelatihan dapat dilaksanakan secara on off, artinya pembelajaran dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung sehingga

- memudahkan narasumber untuk memberikan pemahaman kepada warga belajar terhadap materi yang disampaikan.
3. Biaya yang dikeluarkan oleh warga belajar dalam pelaksanaan pelatihan menjadi berkurang, karena tidak harus setiap hari datang ketempat pelatihan.
 4. Warga belajar tinggal mengunduh materi pelajaran di kelas maya tanpa harus mengcopy sehingga secara ekonomis pelatihan melalui kelas maya lebih ekonomis dan praktis.
 5. Narasumber jadi lebih memahami penggunaan kelas maya dalam pelaksanaan pelatihan, demikian pula halnya warga belajar.

Kendala dan Solusi

1. Kendala

Kendala yang dihadapi adalah:

- a. Peserta tidak memiliki HP/Labtop yang digunakan untuk mengakses materi yang diberikan melalui kelas maya.
- b. Ketidaktersediaan data internet menyulitkan warga belajar untuk mengakses materi pelatihan

2. Solusi

- a. Warga belajar dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bersama-sama mempelajari materi yang disampaikan melalui kelas maya
- b. Mendorong warga belajar untuk selalu berusaha memanfaatkan fasilitas yang diberikan oleh pemerintah dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Faktor-faktor yang menjadi pendukung adalah:

- a. Dorongan dan motivasi yang diberikan oleh kepala BP Paud dan Dikmas provinsi Gorontalo disertai pendanaan terhadap pelaksanaan pelatihan melalui kelas maya
- b. Terdapatnya Duta Rumah Belajar di provinsi Gorontalo yang senantiasa memberikan informasi berupa pengetahuan tentang pemanfaatan rumah belajar khususnya fitur kelas maya.

- c. Terdapatnya tim kerja yang solid, bertanggung jawab dan memiliki komitmen yang tinggi dalam pelaksanaan pelatihan melalui kelas maya.

E. Simpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelatihan tentang kerajinan tangan sulaman karawo telah dilaksanakan oleh pemerintah maupun organisasi lainnya, tetapi video pembelajaran yang digunakan, belum dapat mengembangkan keterampilan kerajinan tangan sulaman karawo secara optimal.
2. Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter pada kelas maya diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan melihatnya dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan. Pengembangan model dilaksanakan melalui langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan pengembangan, menetapkan unsur-unsur yang akan dikembangkan, menyusun video pembelajaran, melakukan validasi video pembelajaran dengan ahli materi, ahli media dan penilaian warga belajar, dan menyusun model akhir.
3. Kajian efektivitas video pembelajaran didahului implementasi video pembelajaran yang dilaksanakan melalui uji coba selama dua kali yakni uji coba tahap LKP Cakrawala. Dari hasil uji coba ini ternyata menunjukkan adanya dampak positif, tidak saja bagi warga belajar tetapi juga bagi pengelola LKP, penyelenggara pelatihan dan Narasumber. Kajian Efektivitas video pembelajaran dilaksanakan melalui pengujian video pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Sukiman. 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia
- Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan mahasiswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas mahasiswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PBL), proses inquiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum.



Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo
Alamat: Jalan Sudirman No. 06 Kota Gorontalo 96128
Surel: pascasarjana@ung.ac.id
www.pascasarjana.ung.ac.id

