

**PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS
STUDI KASUS PADA MATAKULIAH
PENGEMBANGAN E-LEARNING**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan UNP*



Oleh
Silvia Rahmadini
NIM. 18004224

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

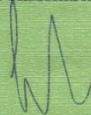
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS
STUDI KASUS PADA MATAKULIAH
PENGEMBANGAN E-LEARNING**

Nama : Silvia Rahmadini
NIM/BP : 18004224/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Disetujui oleh;
Pembimbing



Dr. Ulfia, Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524 201404 2 003

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Video Berbasis Studi Kasus pada
Matakuliah Pengembangan E-Learning
Nama : Silvia Rahmadini
NIM/BP : 18004224/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji,

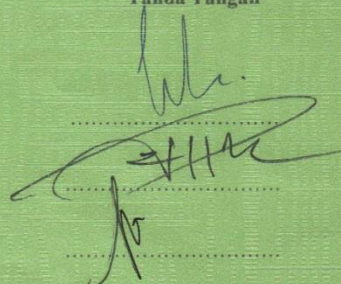
Nama

Tanda Tangan

**Ketua : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524 201404 2 003**

**Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D
NIP. 19590716 198602 1 001**

**Anggota : Novrianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2014 2**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Silvia Rahmadini
NIM/BP : 18004224/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Video Berbasis Studi Kasus pada
Matakuliah Pengembangan E-Learning

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2022
Yang menyatakan,



Silvia Rahmadini
NIM. 18004224

ABSTRAK

Silvia Rahmadini. 2022. Pengembangan Video Berbasis Studi Kasus Pada Matakuliah Pengembangan E-Learning.

Berdasarkan yang terjadi di lapangan diketahui bahwa konten yang dikembangkan dalam video masih memiliki kelemahan yaitu konten yang dikembangkan masih bersifat konseptual. Namun, mahasiswa masih belum mampu merancang e-learning yang diinginkan. Hal ini dikarenakan penyajian konten secara konseptual belum kontekstual. Pembelajaran secara kontekstual dapat membuat mahasiswa menjadi lebih aktif karena mahasiswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya ke dunia nyata. Menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dapat terjadi jika mahasiswa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Keterlibatan mahasiswa dapat dihadirkan salah satunya menggunakan metode studi kasus. Maka, tujuan dari pengembangan video berbasis studi kasus ini adalah agar mendapat produk yang valid dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media tersebut. Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa yang telah mengambil matakuliah Pengembangan E-Learning. Produk yang telah selesai dikembangkan dinilai oleh 2 ahli media dan 1 ahli materi yang merupakan dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Instrumen yang digunakan adalah wawancara dan penyebaran angket. Data yang diperoleh berdasarkan data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dan data kuantitatif deskriptif yang diperoleh dari penilaian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan responden. Data yang diperoleh dianalisis dan disimpulkan.

Hasil uji validitas produk oleh 1 orang ahli materi yaitu dosen prodi Teknologi Pendidikan berada pada kategori “**Sangat valid**” dengan skor nilai 4,63. Untuk aspek media, dengan nilai yang diperoleh dari ahli media 1 yaitu sebesar 4,87 dengan kategori “**sangat valid**” sedangkan ahli media 2 dengan perolehan skor nilai 4,92 dengan kategori “**sangat valid**”. Setelah produk dinyatakan valid serta layak diujicobakan maka tahap selanjutnya adalah uji coba praktis dilakukan kepada 29 orang mahasiswa teknologi pendidikan yang telah mengikuti matakuliah Pengembangan E-Learning. Hasil uji coba praktis ditemukan hasil penilaian pada kategori “**sangat praktis**” dengan perolehan skor nilai 4,61. Dapat disimpulkan bahwa video berbasis studi kasus yang telah dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matakuliah pengembangan e-learning.

Kata kunci: Konten video, E-Learning, Studi Kasus

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang mana atas limpahan rahmat dan karunia-NYA, serta kemudahan-kemudahan yang diberikan-NYA, skripsi ini dapat peneliti susun dapat selesai dengan baik. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Video Berbasis Studi Kasus pada Matakuliah Pengembangan E-Learning“. Taklupa pula shalawat beriring salam peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam kesempatan ini izinkan peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kemudahan baik moril maupun material demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti ucapkan terimakasih serta penghargaan kepada yang terhormat terutama kepada:

1. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan fikiran untuk memberikan arahan, masukan dan motivasi serta senantiasa membimbing dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak dan Ibu dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku ketua Departemen KTP FIP UNP yang telah membantu memberikan izin dan informasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd, Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T dan Ibu Fitri Maiziani, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak / Ibu Dosen dan staf Jurusan dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. Penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat kepada keluarga, terutama kepada orang tua peneliti, serta saudara dan saudari tercinta yang telah banyak membantu peneliti baik moril maupun material. Semoga jerih payah dan pengorbanan beliau dibalasi oleh ALLAH SWT.
6. Seluruh rekan-rekan jurusan KTP terutama angkatan 2018 yang senasib dan seperjuangan dalam menghadapi pendidikan di jurusan KTP yang telah memberikan pengalaman berharga terhadap peneliti.

7. Dan pihak-pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu presatu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata dengan senang hati yang tulus serta pengharapan, penulis berdo'a semoga Allah SWT memberikan hidayahNya, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan menggunakannya.

Padang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk	11
H. Pentingnya Pengembangan.....	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Video Pembelajaran.....	16
2. Studi Kasus	25
3. Pengembangan E-Learning	29
B. Kriteria Pengembangan.....	35
C. Penelitian yang Relevan.....	38
D. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan.....	46
D. Uji Coba Produk	52
E. Instrumen Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Video	66

B. Pembahasan.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN118

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah ASSURE	22
2. Penentuan Skor Pada Skala Likert	54
3. Kuesioner (angket) Analisis Kebutuhan Mahasiswa	55
4. Kisi-Kisi Penilaian Aspek Materi	56
5. Kisi-Kisi Penilaian Aspek Media (Video Animasi)	58
6. Kisi-Kisi Penilaian Aspek Media (Video Shoot/wawancara)	59
7. Kisi-Kisi Penilaian (angket) Instrumen Mahasiswa	61
8. Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara	63
9. Kriteria Interpretasi Skor.....	65
10. Pemaparan Kegiatan Pembelajaran Mingguan (RPS).....	74
11. Penilaian Video Berbasis Studi Kasus Oleh Dosen Ahli Materi	78
12. Penilaian Video Berbasis Studi Kasus Oleh Dosen Ahli Media.....	78
13. Penilaian Kuesioner (angket) Responden (Mahasiswa).....	79
14. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	93
15. Hasil Penilaian Ahli Media I.....	95
16. Hasil Penilaian Ahli Media II	99
17. Perubahan/revisi Sebelum dan Sesudah Validasi	103
18. Hasil Uji Coba Responden (Mahasiswa)	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Keterlibatan Mahasiswa	5
2. Diagram Format Materi Kegemaran Mahasiswa Pada Matakuliah Pengembangan E-Learning	6
3. Kerangka Berpikir	40
4. Bagan Prosedur Pengembangan ADDIE.....	46
5. Bagan Prosedur Pengembangan Video	47
6. Diagram Keterlibatan Mahasiswa Di Matakuliah Pengembangan E-Learning	71
7. Diagram Pembahasan Kasus Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa	72
8. Diagram Format Media Yang Disenangi Mahasiswa	72
9. Diagram Materi Yang Disenangi Jika Disajikan Dalam Bentuk Kasus	74
10. Proses Editing Video Shoot Wawancara Guru	80
11. Proses Editing Video Shoot Wawancara Siswa	81
12. Halaman Kerja <i>Wondershare Filmora X</i>	81
13. Tampilan Menu File Dan Menu Import	82
14. Tampilan Kolom Layer	82
15. Proses Menyimpan Dan Mengeksport Video	83
16. Tampilan Lembar Kerja Video Animasi	84
17. Membuat Karakter Animasi	84
18. Proses Membuat Karakter Animasi	85
19. Pemilihan Scene Atau Background Video Animasi	85
20. Ikon Untuk Menambahkan Teks Dan Scene.....	86
21. Menentukan Mimik Wajah Atau Ekspresi Karakter Animasi	86
22. Pilihan Mimik Wajah Atau Ekspresi Karakter Animasi	87
23. Proses Memilih Angle Kamera Atau Sudut Pandang Kamera.....	87

24. Tampilan Lembar Kerja Yang Telah Selesai	88
25. Proses Render Video Animasi	88
26. Tampilan Home Aplikasi <i>Wondershare Filmora X</i>	89
27. Tampilan Lembar Kerja Editing	89
28. Proses Editing.....	90
29. Tampilan Lembar Kerja Yang Telah Selesai	90
30. Proses Render Video	91
31. Jawaban Responden melalui GoogleForm.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Naskah Video	122
2. RPS Matakuliah Pengembangan E-Learning	131
3. Surat Izin Penugasan Validator	140
4. Dokumentasi Validasi	141
5. Lembar Penilaian Ahli Materi	142
6. Hasil Penilaian Ahli Materi	144
7. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap 1	145
8. Hasil Penilaian Validasi Media Tahap 1	151
9. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap 2	153
10. Hasil Penilaian Validasi Media Tahap 2	159
11. Hasil Penilaian Praktikalitas	161
12. Hasil Penilaian Uji Coba Kelayakan Produk	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pada keseluruhan proses pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi seperti perguruan tinggi, pembelajaran merupakan aktivitas yang terpenting. Hal ini berarti bahwa tujuan dari pendidikan yang telah berhasil dicapai bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Muhtadi (2009) pembelajaran merupakan proses interaksi manusiawi yang ditandai adanya keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidik. Peristiwa pembelajaran terjadi apabila peserta didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik. Artinya, proses pembelajaran terjadi jika adanya kegiatan di lingkungan belajar yang dirancang oleh pendidik untuk peserta didik, dan interaksi adalah salah satu proses dari pembelajaran tersebut. Pada pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Artinya, komunikasi di dalam proses pembelajaran harus mampu memberikan timbal balik. Tidak hanya pendidik, namun peserta didik juga harus memberikan respon dalam bentuk partisipasi atau keaktifan, itulah yang disebut interaksi.

Dalam Placas (2015), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan pendapat di atas terlihat bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan dengan sengaja antara pendidik dengan peserta didik agar dapat berinteraksi dan terjalin komunikasi yang baik di suatu lingkungan belajar.

Komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran merupakan komunikasi transaksional. Risda (2017) menjelaskan bahwa komunikasi transaksional adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang berlangsung secara terus menerus atau berkesinambungan. Proses yang terjadi secara terus menerus menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan cara pendidik mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan peserta didik yang aktif dan berpartisipasi di kelas. Dalam Dogan (2015) melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai jalur perilaku untuk memotivasi peserta didik berkontribusi dan berpartisipasi pada proses pembelajaran dan perkembangannya.

Menurut Rahma, dkk (2012) menjelaskan bahwa peran dosen tidak hanya sebagai perancang pembelajaran saja, tetapi dosen juga sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator dan fasilitator serta evaluator. Sebagai pengelola kelas dosen harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menjadikan mahasiswa lebih aktif berpartisipasi di dalam kelas. Beberapa penelitian telah mengkonfirmasi bahwa keterlibatan peserta didik dapat memprediksi prestasi

akademik peserta didik (Hughes, 2015). Dapat dikatakan bahwa tingkat keterlibatan yang memuaskan dicapai jika mahasiswa tidak hanya memperhatikan kelas, namun juga berinvestasi penuh dalam pembelajaran tersebut. Artinya, keterlibatan mahasiswa di dalam kelas tidak hanya kehadiran untuk belajar ataupun mengikuti perkuliahan, namun mahasiswa juga ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

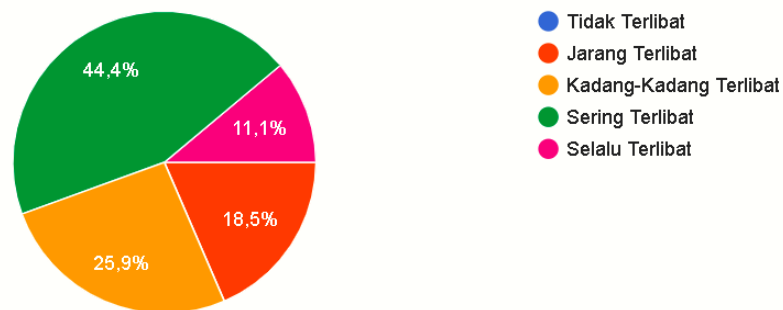
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran studi kasus atau penyajian kasus. Menurut Kelch & Kim (Net et al, 2022) metode kasus adalah salah satu metode yang memotivasi, dapat mendorong keterlibatan aktif, partisipasi dan pemikiran kritis di antara peserta. Pada suatu penelitian yang dilakukan oleh Anas (2021) didapati hasil bahwa dengan menggunakan bahan ajar yang berbasis kasus mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penyajian kasus-kasus merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan kasus secara nyata dalam pembelajaran di kelas. Penyajian kasus dalam pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dimana dalam metode tersebut peserta didik mampu menggali suatu fenomena tertentu (kasus) dalam suatu waktu dan kegiatan (program, even, proses, instansi atau kelompok sosial) dan mengumpulkan informasi secara rinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai sumber selama beberapa waktu tertentu (Wahyuningsih, 2013). Fokus metode ini adalah terdapat pada upaya ilmiah mengapa dan bagaimana

menyelesaikan kasus atau masalah yang disajikan. Untuk menerapkan metode ini, dibutuhkan konten ajar yang relevan untuk kasus-kasus yang diselesaikan. Biasanya kasus disajikan berasal dari buku teks maupun sumber-sumber lainnya, bahkan dari kejadian yang benar-benar terjadi di lingkungan sekitar (Sanjaya, 2006).

Banyak matakuliah yang relevan untuk menerapkan studi kasus salah satunya Pengembangan E-Learning. Pengembangan E-Learning merupakan salah satu matakuliah yang ada pada program studi Teknologi Pendidikan FIP UNP. Menurut Rahmi (2021), matakuliah ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu mahasiswa mampu memahami dan merancang serta mengembangkan e-learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperhatikan prinsip pembelajaran dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga dalam tujuan tersebut nantinya akan melahirkan anggota masyarakat yaitu mahasiswa itu sendiri yang mampu merancang dan mengembangkan e-learning guna untuk membangun negeri pada segala bidang terutama bidang pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hasil kuesioner yang peneliti sebar *online* melalui Google Form, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden yaitu 100 orang mahasiswa yang telah mengikuti matakuliah Pengembangan E-Learning terkait keterlibatan responden dan pemahaman mengenai matakuliah Pengembangan E-Learning bahwa:

Dari seluruh responden yang menjawab, setengah dari target yaitu 50 orang mahasiswa mengenai bagaimana keterlibatan responden pada proses pembelajaran matakuliah Pengembangan E-Learning, dapat dilihat dari diagram berikut.

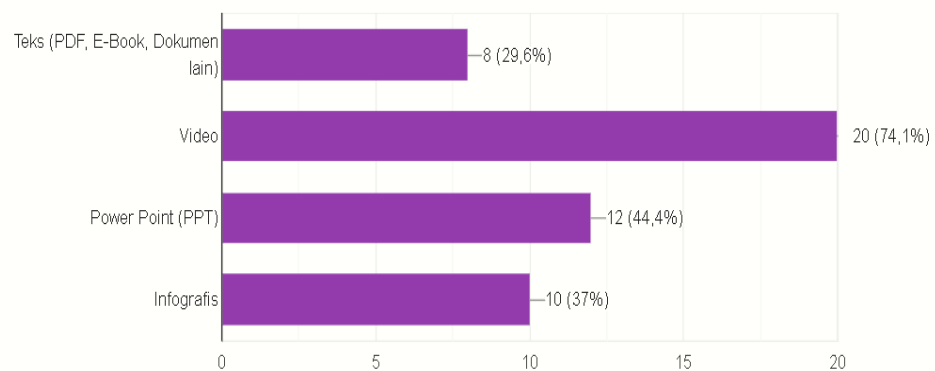


Gambar 1. Diagram Keterlibatan Mahasiswa

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa secara keseluruhan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan perkuliahan. Namun, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan salah satu dosen pengampu matakuliah Pengembangan E-Learning melalui media Whatsapp yang telah dilakukan pada tanggal 22 Februari 2022, seluruh mahasiswa terlibat secara konseptual seperti mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas yang diberikan dosen, mengikuti ujian dan lain-lain. Meskipun mahasiswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, namun kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan e-learning masih terbatas/ rendah. Ini masih jauh dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam matakuliah ini yang tertulis dalam silabus

yaitu mahasiswa memahami dan mampu merancang serta mengembangkan e-learning (Rahmi, 2021).

Selain itu, peneliti juga menanyakan tentang media apa yang disenangi oleh mahasiswa pada matakuliah Pengembangan E-Learning dan hasilnya dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Format Materi Kegemaran Mahasiswa pada Matakuliah Pengembangan E-Learning.

Berdasarkan diagram di atas, disimpulkan bahwa mahasiswa menggemari media video pada matakuliah Pengembangan E-Learning. Didukung dengan wawancara yang telah dilakukan bersama dosen pengampu matakuliah, ditemukan bahwa video yang sering digunakan sebagai media atau penyajian materinya berisi konten yang hanya sebatas penjelasan secara konseptual. Sehingga mahasiswa hanya memahami materi secara konseptual belum secara kontekstual. Maka, untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara kontekstual dalam mengikuti pembelajaran, perlu penyajian konten/ video berbasis kasus. Dengan penyajian kasus, mahasiswa lebih kritis dan sentitif untuk

paham secara kontekstual, seperti pemahaman bagaimana merancang, mengembangkan dan mengevaluasi e-learning. Video yang disajikan harus berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Dosen dapat mengimplementasikan metode ini menggunakan kasus yang bisa dipecahkan sebagai materi pelajaran dalam format video. Kasus yang dimaksud dapat menggunakan kasus yang terdapat dalam buku teks, maupun sumber-sumber lainnya, bahkan dari kejadian yang benar-benar terjadi di lingkungan sekitar (Sanjaya, 2006). Penyajian kasus-kasus yang nyata di lapangan yang akan ditayangkan pada video dapat menjadi trigger bagi mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan sensitif secara kontekstual.

Video merupakan salah satu konten yang dapat dikembangkan untuk metode penyajian kasus. Sadiman (Itiarani, 2019) menyatakan video adalah media audio visual yang 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 (Itiarani, 2019). Ini sesuai dengan bentuk penerapan penyajian kasus yaitu terkait kasus-kasus atau kejadian fakta yang di dalamnya terdapat materi yang akan dipelajari secara kontekstual. Dengan tujuan agar mahasiswa merasakan secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan, dan mahasiswa langsung terjun untuk mengetahui dan memahami hal tersebut. Peneliti lain mengungkapkan bahwa dalam menyelidiki pengaruh dukungan video berbasis kasus/ *Case Based Video* (CBV) pada pemberdayaan kesadaran *cyberbullying* di antara 120 guru teknologi

informasi pra-layanan menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan modul pembelajaran (Akbulut, 2014). Artinya, bahwa video berbasis kasus yang digunakan memberikan pengaruh yang lebih baik daripada hanya dengan menggunakan modul pembelajaran.

Oleh sebab itu, peneliti menimbangkan perlu dilakukan pengembangan terhadap konten video berbasis studi kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang kontekstual bagi mahasiswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman mahasiswa masih secara konseptual, mereka memahami pembelajaran dengan baik, ikut terlibat aktif namun secara kontekstual mahasiswa belum terlihat keaktifan maupun keterlibatannya dalam pembelajaran. Sehingga itu berakibat pada hasil belajar dan pemahaman mahasiswa tersebut. Artinya mereka masih butuh bimbingan lagi agar mampu memahami pembelajaran baik secara konseptual maupun secara kontekstual.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media video dengan penyajian materi sebatas penjelasan konseptual.

3. Metode pembelajaran yang digunakan masih belum mampu melibatkan seluruh mahasiswa dalam proses pembelajaran secara kontekstual. Metode yang digunakan hanya fokus kepada konsep, sehingga mahasiswa tidak merasakan atau tidak tahu bagaimana kejadian di lapangan secara langsung.
4. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara penuh pada seluruh mahasiswa, dikarenakan mahasiswa yang aktif berpartisipasi dan terlibat hanya pada proses perkuliahan, tidak pada seluruh proses pembelajaran yang bersifat kontekstual.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada metode penyajian kasus dalam bentuk video yang dikembangkan pada matakuliah Pengembangan E-Learning pada Program Studi Teknologi Pendidikan UNP. Hasil video yang dikembangkan berupa 2 video yaitu, video animasi dan video shoot dengan materi atau topik yang disajikan di dalam video tersebut berdasarkan hasil analisis angket awal yang sudah disebar yaitu kasus yang ditemukan di dalam pembelajaran daring/ *online learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, dapat beberapa masalah yang akan dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana proses mengembangkan video berbasis kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning?
2. Bagaimana kelayakan video berbasis kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning?
3. Bagaimana kepraktisan video berbasis kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan pengembangan video berbasis kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning.
2. Menguji kelayakan dalam pengembangan video berbasis kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning.
3. Menguji kepraktisan pengembangan video berbasis kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi pengembangan video yang disajikan berdasarkan pada kasus yang terjadi di lingkungan sekitar. Serta dapat melihat apakah dengan video yang disajikan berdasarkan kasus

yang terjadi di lingkungan sekitar ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran pada matakuliah Pengembangan E-Learning khususnya di Program Studi Teknologi Pendidikan UNP.

2. Manfaat praktis

1) Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan pelaksanaan pembelajaran dengan pengembangan video pembelajaran pada matakuliah Pengembangan E-Learning.

2) Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dengan metode penyajian kasus yang disajikan dalam bentuk video.

3) Bagi Dosen

Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga dalam penyajian materi dapat membawa gagasan baru dan wawasan dosen untuk mengembangkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video berbasis kasus yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Merupakan video dalam bentuk cerita animasi yang berisi penyajian kasus sesuai dengan materi pada matakuliah Pengembangan E-Learning. Kasus yang disajikan berupa kasus yang berkaitan dengan materi merancang dan mengembangkan e-learning.
2. Video animasi berisi kasus yang berdurasi 3 hingga 5 menit. Pada video menceritakan masalah-masalah yang terjadi selama pembelajaran daring dimana masalah-masalah tersebut dikaitkan dengan perancangan dan Pengembangan E-Learning. Di dalam video akan menceritakan anak-anak sekolah yang melaksanakan pembelajaran secara daring namun menemukan masalah-masalah seperti dari segi waktu, kuota atau biaya, jaringan dan pemahaman mereka terhadap materi selama pembelajaran daring.
3. Dalam pengemasannya video animasi berbasis kasus akan dimasukkan ke dalam DVD dengan format file MP4 sehingga bisa di pindahkan ke laptop. Selain itu, video animasi berbasis kasus ini juga akan di upload pada akun youtube sehingga video dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
4. Video yang dikembangkan menggunakan aplikasi video animasi *Plotagon Story* pada matakuliah Pengembangan E-Learning yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

H. Pentingnya Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan video berbasis kasus ini membentuk arti yang penting, yaitu:

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan video pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, tidak hanya secara konseptual tetapi juga kontekstual.
2. Sebagai upaya peneliti dalam membantu dosen dan mahasiswa mengatasi keterbatasan dan permasalahan dalam pembelajaran. Melalui penyajian kasus dalam konten video akan mampu mengoptimalkan penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan serta meningkatkan pemahaman mahasiswa.
3. Sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam perkuliahan ini. Sehingga mahasiswa memahami pembelajaran secara konseptual dan kontekstual. Sebaliknya, jika penelitian ini tidak dikembangkan maka mahasiswa hanya akan memahami pembelajaran secara konseptual dan akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah secara langsung di lapangan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Video merupakan salah satu media yang cukup sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video yang menyajikan kasus-kasus dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh dosen. Namun,

permasalahannya adalah penggunaan video berbasis kasus ini masih sangat jarang digunakan.

Pengembangan video berbasis studi kasus ini seharusnya dibuat agar mahasiswa dapat terlibat secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Meningkatkan keterlibatan mahasiswa di dalam pembelajaran melalui penyajian kasus juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa secara konseptual dan kontekstual. Namun dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan peneliti dalam pengembangan ini membatasi kasus yang akan disajikan terkait dengan materi “perancangan dan Pengembangan E-Learning”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan video berbasis studi kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning telah dilaksanakan berdasarkan tahap pengembangan Model ADDIE, yaitu: analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).
2. Pengembangan video berbasis studi kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning memiliki hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan media menunjukkan bahwa nilai rata-rata produk media video pembelajaran dengan uji validitas materi sebesar **4,63** dengan persentase **93,85%** dengan kategori “**Sangat Baik atau Sangat Valid**” “, nilai hasil uji validitas media pertama sebesar **4,87** dengan persentase **97,43%** dengan kriteria “**sangat baik atau sangat valid**”. Dan uji validitas media kedua sebesar **4,92** dengan persentase **98,46%** dengan kriteria “**sangat baik atau sangat valid**”.
3. Deskripsi data uji coba praktikalitas menunjukkan bahwa produk dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan kriteria media video tentang tampilan, penyajian, dan kemanfaatan. Berdasarkan pandangan mahasiswa memperoleh **4,61** persentase **92,37%** dengan kriteria “**Sangat praktis**”.

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, video pembelajaran berbasis studi kasus ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan dalam mengikuti matakuliah Pengembangan E-Learning.
2. Dengan adanya pengembangan video berbasis studi kasus pada matakuliah Pengembangan E-Learning ini diharapkan dosen dapat menggunakan media video dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbulut, Y. (2014). Effect of case-based video support on cyberbullying awareness. *Australian Educational Computing*, 29(1).
- Anas, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kasus : Menuju Inovasi Pembelajaran Matakuliah Kajian Makro Ekonomi. *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 113–124. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/index>
- Anissatul, M. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. Kreatif Mengembangkan Bahan Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119–123.
- Dewi, R. P., & Hidayah, S. N. (2019). Metode Study Kasus. *Skripsi*, 19.
- Eldarni, Murni, I. S., & Yeni, F. J. (2014). *Media Video*. Padang: UNP Press Padang.
- Febriani, Yuyun & Boedi D. M., (2015). Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas I SD. *Jurnal Education*, 10.
- Intan, Siti K., (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Melalui Media Sosial Youtube di Masa Pandemi Pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan.