

Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning

Silvia Rahmadini

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang
rahmadinisilvia@gmail.com

Ulfa Rahmi

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang
ulfa@fip.unp.ac.id

Abstract: *Based on what happened in the field, it is known that the content developed in the video still has a weakness, namely the content developed is still conceptual. However, it is also expected that students can understand contextually. Contextual learning can make students more active because students try to learn concepts as well as apply and relate them to the real world. Making students more active in the learning process can occur if students are involved in the learning process. So, the purpose of designing this animated video is so that students feel firsthand the problems that occur in the field and students have a contextual understanding. In addition, so that this video media can be developed later. The research was conducted with a descriptive research design. The design of an animated video media is followed by media validation, then the media can be used in blended learning in e-learning development courses. The design activities carried out include 3, namely; design of video content in e-learning development courses; design of case study-based teaching material content; and designing animated videos with case study-based teaching material content. The design of case study-based animated video media by developing appropriate learning content can increase student involvement in the learning process and improve contextual understanding. From the results obtained, it can be concluded that the case study-based animation video media that has been designed is feasible to be used and developed in e-learning development courses.*

Keywords: *video content , e-learning, case study*

Abstrak: Berdasarkan yang terjadi di lapangan diketahui bahwa konten yang dikembangkan dalam video masih memiliki kelemahan yaitu konten yang dikembangkan masih bersifat konseptual. Namun, diharapkan juga mahasiswa dapat memahami secara 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. Maka, tujuan dari perancangan video animasi ini adalah agar mahasiswa merasakan secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan dan mahasiswa memiliki pemahaman kontekstual. Selain itu, agar media video ini dapat dikembangkan nantinya. Penelitian dilakukan dengan rancangan penelitian deskriptif. Perancangan sebuah media video animasi dilanjutkan dengan validasi media, kemudian media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran campuran (blended Learning) pada mata kuliah pengembangan e-learning. Adapun kegiatan perancangan yang dilakukan meliputi 3 yaitu; perancangan konten video pada mata kuliah pengembangan e-learning; perancangan konten materi ajar berbasis studi kasus; dan perancangan video animasi

dengan konten materi ajar berbasis studi kasus. Perancangan media video animasi berbasis studi kasus dengan mengembangkan konten pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman secara kontekstual. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis studi kasus yang telah dirancang layak dimanfaatkan dan dikembangkan pada mata kuliah pengembangan e-learning.

Keywords: konten video; e-learning; studi kasus



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Anissatul, 2009). Media pembelajaran juga digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Interaksi dan komunikasi dapat terjadi jika pendidik mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Artinya, media pembelajaran selain sebagai penyampai pesan atau informasi pembelajaran juga sebagai media yang mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adanya kemajuan teknologi, proses ini dimungkinkan dengan menyediakan sarana pembelajaran berbasis online melalui internet dan media elektronik atau disebut dengan e-learning. Menurut Dewi dalam Rusman (2016) menyatakan bahwa e-learning sebagai penyampai program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan peserta didik dan dengan sumber belajarnya (database, pakar atau instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi secara langsung (synchronous) dan secara tidak langsung (asynchronous). Hal ini berarti e-learning membantu pendidik dan peserta didik agar tetap dapat melakukan pembelajaran meski tidak dalam satu lingkungan yang sama.

Hal ini mendukung kondisi Indonesia saat ini, dikarenakan adanya pandemic covid-19 pemerintah memberikan solusi dengan pembelajaran harus dilaksanakan secara online dimana peserta didik dan pendidik melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing, maka tidak sedikit sekolah ataupun perguruan tinggi menggunakan e-learning sebagai salah satu solusi pendidikan yang dapat digunakan. Pada beberapa sekolah atau perguruan tinggi saat ini sudah mulai melaksanakan pembelajaran tatap muka, namun dengan kondisi Indonesia yang masih belum stabil maka banyak pendidik menggunakan metode blended learning atau metode campuran yang menggabungkan metode pembelajaran langsung (synchronous) dan metode pembelajaran tidak langsung yang dapat dilakukan kapan saja (asynchronous). Jadi, pendidik menggunakan metode ini dengan menggabungkan proses tatap muka dan menggunakan e-learning. Metode blended learning, di samping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi, pada tiga model pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, blended dan fully online (A.W Bates dan K Wulf dalam Wijaya, dkk: 2016). Hal ini menjelaskan bahwa metode blended learning dapat meningkatkan hasil belajar dan hubungan komunikasi

antara pendidik dan peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mengakomodasi perkembangan teknologi (e-learning) tanpa harus meninggalkan pembelajaran secara tatap muka (face-to-face) haruslah ada strategi pengorganisasian pengajaran, kualitas pengajaran yang tepat dan penyampaian konten pembelajaran dengan media yang tepat. Salah satunya adalah pendidik dapat mengembangkan konten pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran termasuk media video. Banyak dari pendidik menggunakan media ini dengan alasan karena konten yang dikembangkan dapat menampilkan suara dan gambar. Konten yang dikembangkan dapat menyajikan pesan berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Itiarani, 2019).

Berdasarkan observasi di lapangan serta wawancara yang telah dilakukan pada perguruan tinggi diketahui bahwa konten yang dikembangkan dalam video masih memiliki kelemahan yaitu konten yang dikembangkan masih bersifat konseptual. Menurut KBBI, makna konseptual adalah berhubungan dengan konsep. Artinya, konten yang dikembangkan hanya sebatas konsep yang menginformasikan materi hanya dari bagaimana mengamati dan mengukur konsep materi tersebut.

Pembelajaran secara konseptual pada umumnya adalah pembelajaran yang menekankan pada teori yang berkaitan dengan konsep-konsep pokok. Jika pada perguruan tinggi, seperti mahasiswa mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas berkaitan teori dan konsep materi, dan lain-lain dengan akhir mahasiswa memiliki pemahaman secara konseptual. Namun, diharapkan juga mahasiswa mampu membawa teori-teori pelajaran ke kehidupan nyata sehari-hari hingga memiliki pemahaman secara 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. Beberapa penelitian telah mengkonfirmasi bahwa keterlibatan mahasiswa dapat memprediksi prestasi akademik mahasiswa (Hughes, 2015). Dapat dikatakan bahwa tingkat keterlibatan yang memuaskan dicapai jika mahasiswa tidak hanya mengikuti perkuliahan, namun juga berinvestasi penuh dalam proses pembelajaran. Artinya, keterlibatan mahasiswa di dalam kelas tidak hanya aktif secara konseptual namun mahasiswa juga ikut aktif secara kontekstual.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melibatkan mahasiswa secara kontekstual 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, instiusi 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).

Menyesuaikan dengan perkembangan zaman, mata kuliah pengembangan e-learning merupakan salah satu mata kuliah yang dapat menerapkan studi kasus. Menurut Rahmi (2021), mata kuliah ini memiliki tujuan yaitu agar 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.

Jadi, dalam tujuan pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dibutuhkan itu bukan hanya media video yang mengembangkan konten pembelajaran seputar konsep saja namun video berbasis kasus, dengan tujuan agar mahasiswa merasakan secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan, dan mahasiswa memiliki pemahaman kontekstual. 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. Agar bervariasi maka penulis akan mendesain video dalam bentuk cerita animasi berbasis studi kasus pada mata kuliah pengembangan e-learning agar dapat dikembangkan dan video tersebut akan disimpan dalam DVD dan di upload di youtube.

II. METODE PENELITIAN

1. Perancangan konten video mata kuliah Pengembangan E-Learning
Diawali dengan penugasan oleh Kaprodi kepada Dosen Pembina mata kuliah tertentu. Dosen mempersiapkan materi Pengembangan e-learning dengan mengupload materi. Dan kali ini dijadikan studi kasus untuk implementasi konten video animasi pada mata kuliah Pengembangan E-learning. Pengembangan e-learning dipilih sebagai contoh kasus karena keunikan pada materinya yaitu perpaduan antara konsep, teoritis & penerapan, perancangan, pengembangan dan evaluasi dalam mengembangkan suatu e-learning.
2. Perancangan Konten Materi Ajar berbasis Studi kasus
Dengan berbasis pada kurikulum & silabus yang ada, maka Penulis membuat uraian materi tiap pertemuan yang berbasis studi kasus. Penulis membuat konten berupa video animasi dengan pertimbangan memberikan suasana yang sama seperti pada kasus yang sebenarnya terjadi dalam kehidupan. Pada prinsipnya materi ajar di kelas dengan berbasis studi kasus dan penjelasan detailnya akan berwujud sama saat berupa

konten video animasi. Sehingga konten video animasi nantinya juga berisi kasus-kasus yang akan diidentifikasi dan diselesaikan.

3. Perancangan video animasi dengan Konten Materi Ajar berbasis Studi kasus
Video yang dirancang menggunakan aplikasi Plotagon Story dengan durasi video 3-5 menit setiap videonya. Plotagon Story merupakan program opensource untuk membuat cerita animasi 3D. Hasil output yang disajikan pada aplikasi Plotagon Story berupa format video. Plotagon merupakan aplikasi animasi yang dapat menghidupkan suasana dan sebagai bentuk ekspresi diri melalui film animasi. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di <https://www.plotagon.com/>.

Pada e-Learning meskipun bersifat privat karena mahasiswa peserta pembelajaran harus mempunyai akun & login dengan password tertentu, dan juga mempunyai enrollmentkey untuk tiap mata kuliah, keberadaan file video ini belum bisa digunakan dalam eLearning karena harus mempunyai website penampung video. Untuk berbagi video diperlukan media internet & website penampung video. Ada 2 pilihan yaitu membuat website penyimpan video atau memanfaatkan keberadaan YouTube sebagai media hosting video yang sudah sangat dikenal di dunia internet. Penulis memilih menyimpan video di YouTube dengan pertimbangan sudah mempunyai akun di YouTube & sudah menggunakan YouTube cukup lama.

Adapun prosedur mendesain yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

Tahap desain difokuskan pada tiga kegiatan yaitu, pemilihan materi yang sesuai dengan tuntutan dan kompetensi yang ingin dicapai, pemilihan kasus, merancang skenario atau naskah video, dan kegiatan terakhir yaitu merancang *Storyboard* pengembangan.

- a) Pemilihan materi yang sesuai dan pemilihan kasus yang akan disajikan. Pada penelitian ini video yang ditayangkan adalah berdasarkan kasus yang akan dipelajari, sehingga kasus yang akan disajikan melalui video tersebut harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Merancang skenario dan naskah video. Media video akan terwujud jika direncanakan dengan matang termasuk menyiapkan scenario dan naskah yang akan disajikan dalam video tersebut. Scenario atau naskah yang dirancang tentu tidak jauh dari materi dan kasus yang telah ditentukan atau dipilih pada kegiatan sebelumnya.
- c) *Storyboard*. Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan storyboard dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendeskripsikan rancangan produk berupa video yang akan dibuat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Dalam perancangan desain video animasi pada mata kuliah pengembangan e-learning ini penulis akan menyajikan video berbasis kasus. Adapun kasus-kasus yang akan disajikan dalam video terkait permasalahan-permasalahan yang terjadi selama pembelajaran online yang erat kaitannya dengan penerapan e-learning, adalah sebagai berikut.

1. Waktu. Pelaksanaan e-learning mahasiswa mengalami masalah dalam waktu. Selain waktu pelaksanaan pembelajaran yang disingkat, tugas-tugas yang diberikan juga memiliki waktu yang sangat singkat. Kemudian, dikarenakan e-learning dapat dilakukan baik secara synchronous maupun asynchronous maka terkadang dosenpun melaksanakan pembelajaran di luar jadwal belajar.
2. Kuota atau biaya. E-learning mengharuskan kita untuk tetap aktif belajar selama online, tidak sedikit mahasiswa yang mengeluh tentang kuota atau biaya. Benar kuliah dilaksanakan di rumah tidak perlu ongkos transportasi dan membeli makanan untuk istirahat, namun mahasiswa diberatkan lagi dengan adanya kuota yang digunakan selama pembelajaran. Artinya, untuk kuliah mahasiswa harus selalu sedia kuota agar dapat mengikuti perkuliahan.
3. Jaringan. E-learning pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Banyak dari mahasiswa yang berasal dari daerah-daerah yang bahkan untuk listrikpun sulit. Maka, jika mahasiswa mengalami kesulitan dalam jaringan mereka tidak akan dapat mengikuti perkuliahan dengan baik.
4. Kualitas pembelajaran. tidak sedikit penulis mewawancarai peserta didik dan pendidik terkait bagaimana kualitas belajar. Dan pada umumnya, diketahui bahwa kualitas belajar peserta didik selama e-learning mengalami penurunan. Artinya, pembelajaran menggunakan teknologi tidak selamanya memiliki dampak positif.

Berdasarkan tujuan dalam perancangan media video animasi ini, maka dilakukan perancangan dengan mengembangkan storyboard ditunjukkan pada tabel berikut.

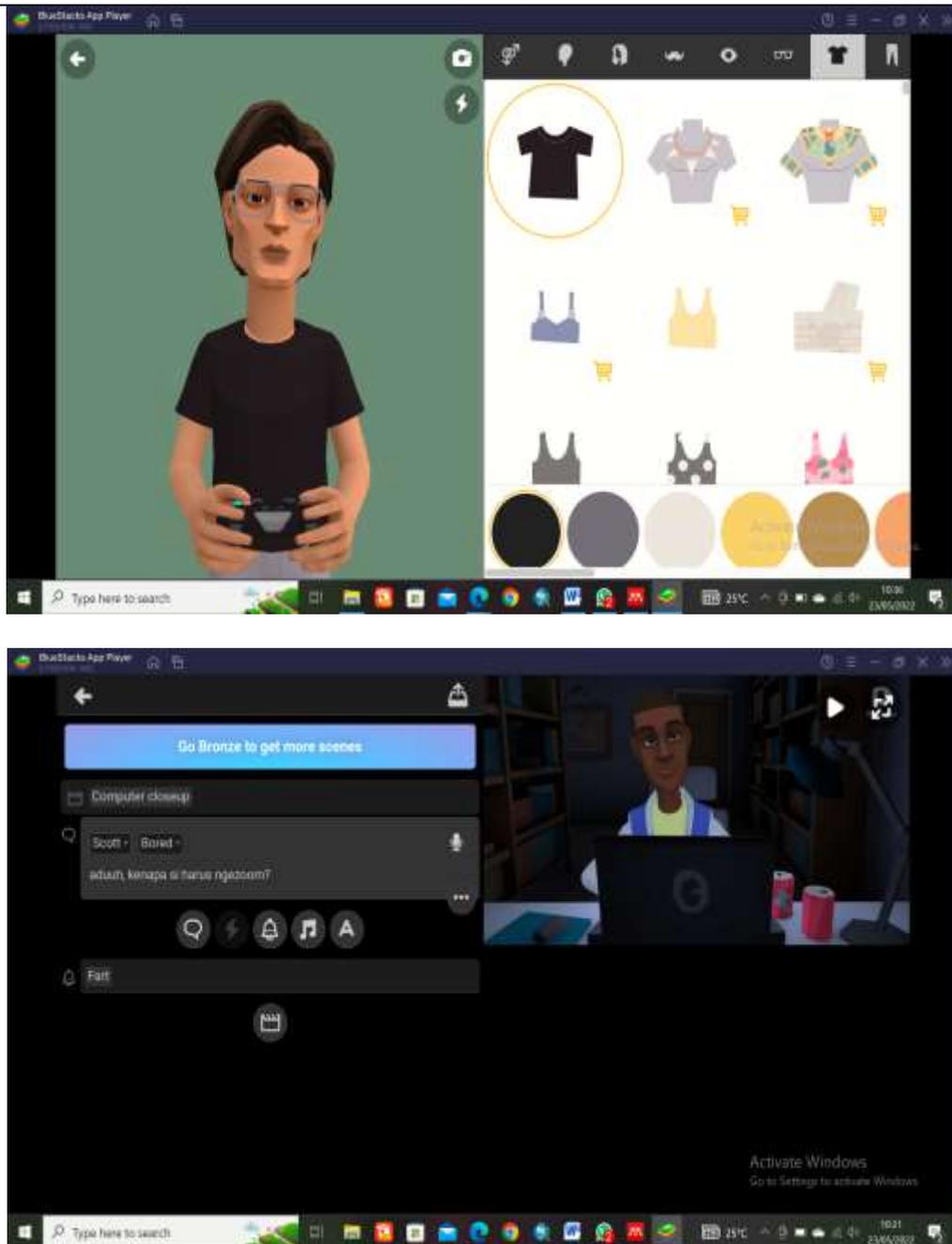
Table 1. storyboard video

No	Kasus	Scene	Musik/ efek
1	-	Pembukaan, menghadirkan logo dan gambar e-learning	Sura motivasi untuk belajar
2	Waktu	Mahasiswa sedang melaksanakan pembelajaran melalui e-learning. 	Suara dosen sedang menjelaskan pembelajaran
		Mahasiswa sedang tidur ketika pembelajaran online.	Suara yang berasal dari laptop, TV dan dengkur orang tidur

			
3	Kuota/ biaya	<p>Mahasiswa yang sedang berkumpul membicarakan keluhan mengenai pembelajaran online.</p> 	Suara keramaian
4	Jaringan	<p>Mahasiswa yang sedang mencari jaringan untuk perkuliahan.</p> 	Suara keramaian di jalan atau di hutan
5	Kualitas pembelajaran	<p>Mahasiswa yang sedang berusaha mengerjakan tugas namun sama sekali tidak mengerti dan hanya mengandalkan google.</p>	Suara ketikan dan orang yang mengeluh.
6	-	<p>Penutup berupa gambar dan profil desainer video</p>	Efek suara

Sumber gambar: google.com

Kemudian dilakukan perancangan dan pembuatan video animasi menggunakan aplikasi plotagon story menyesuaikan dengan naskah yang telah ditulis. Kasus yang disajikan melalui video tersebut dijelaskan dengan alur cerita animasi serta dialog antar karakter yang jelas. Animasi sebagai representasi dari substansi objek dalam video dipadukan dengan music dan efek suara. Gambar berikut menunjukkan proses produksi.



Gambar 3. Pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Plotagon Story.

Selanjutnya, video yang telah di produksi akan diuji kelayakan dan praktikalitasnya oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Menurut Zuriah (Destiana et al, 2020) berdasarkan kriteria kualitas kelayakan suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Kualitas materi

- 1) Kebenaran konsep, kesesuaian SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran dengan kasus yang disajikan dalam media video animasi.
- 2) Kedalaman materi, mencakup materi yang disajikan jelas, cakupan isi materi yang disajikan dalam media video animasi sudah lengkap, sistematika penyajian materi mudah dipahami dan kejelasan kasus yang disajikan melalui animasi dan karakter di dalam animasi.

- 3) Kebahasaan, meliputi ketepatan dalam penulisan istilah dan naskah serta penulisan EYD.
- b) Kualitas media video
 - 1) Kesesuaian visual, yaitu kesesuaian pemilihan karakter dan *background*.
 - 2) Tampilan, pemilihan dan desain tampilan mulai dari tata letak ilustrasi, animasi, video, komposisi warna dan kombinasi *background*.
 - 3) Unsur pendukung video, yaitu meliputi musik, audio, durasi dan *sound effect*.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan untuk menguji kelayakan atau validitas produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Aspek materi yang terdiri dari isi dan tujuan, penyajian materi, kualitas instruksional
 - a) tujuan, materi yang disajikan dalam studi kasus harus sesuai dengan tujuan dari pembelajaran pada materi-materi tertentu.
 - b) penyajian materi, konten pembelajaran berisi materi sesuai dengan silabus, dimana disajikan dalam bentuk kasus dan ditampilkan dalam video animasi.
 - c) kualitas instruksional, pada pembelajaran media yang digunakan harus memberikan kualitas pada pembelajaran tersebut. aspek-aspek seperti media memberikan kesempatan belajar pada seluruh mahasiswa, memberikan bantuan belajar baik terhadap mahasiswa maupun dosen, dapat membangun mahasiswa agar memiliki karakter yang lebih baik lagi, penggunaan media dapat lebih fleksibel, dan lain sebagainya.
- b. Aspek media yang terdiri dari tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan dan tes.
 - a) tampilan, video yang disajikan harus memberikan tampilan gambar yang jelas dan menarik serta penggunaan warna yang tepat.
 - b) keterbacaan, video yang disajikan harus bisa membangun pemahaman peserta didik terhadap materi atau kasus yang ditampilkan.

Kemudian dilanjutkan dengan pendistribusian media video. Video animasi yang telah diproduksi dan dinyatakan valid serta layak digunakan akan di upload ke youtube atau di simpan pada DVD.

b. Pembahasan

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Anissatul, 2009). Penyajian informasi terkait pembelajaran disajikan dalam bentuk konten pembelajaran dimana di dalam konten tersebut terdapat materi dan pesan pembelajaran. Konten pembelajaran termasuk kepada komponen pembelajaran yang penting untuk ada di dalam sebuah pembelajaran e-learning ataupun blended learning yang menggunakan media. Penyajian konten e-learning memiliki peran penting dalam lingkungan e-learning karena pesan tersebut akan mengarahkan mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran (Rahmi & Azrul, 2021). Penyajian konten tanpa memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan

pembelajaran membuat pembelajaran di lingkungan e-learning menjadi tidak fokus karena banyaknya pesan yang tersedia di internet. Konten pembelajaran dibangun berdasarkan model desain pesan atau materi dalam e-learning/ blended learning yang membantu mahasiswa untuk menafsirkan dan mengkonstruksi pesan pembelajaran sehingga mereka memiliki kemampuan untuk merealisasikan pembelajaran dan dapat diterapkan dalam kehidupan yang nyata (Rahmi et al, 2017). Dukungan konten berupa teks, gambar, audio, video dan animasi dapat memaksimalkan fungsi sumber belajar pada siswa dalam memaknai materi pelajaran.

Video merupakan teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan pengonstruksian urutan gambar diam melalui menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik (Arsyad, 2017). Sedangkan menurut Musarofah (2019) video merupakan media penyalur pesan atau informasi melalui objek-objek seperti teks, gambar, grafik dan suara untuk tujuan tertentu. Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa video merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai penyalur dan pengolah pesan atau informasi melalui penyajian teks, gambar, audio, grafik disatukan dalam bentuk adegan-adegan gerak elektronik. Video juga kaya akan informasi dan tugas apabila dimanfaatkan dalam penyampaian pembelajaran.

Suatu media video pembelajaran memiliki kriteria-kriteria yang yang harus dipenuhi. Menurut Riyana (2007) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

a. Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menceritakan suatu kejadian, menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

b. Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu 3-5 menit.

c. Format sajian video

Video pembelajaran mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. materi akan disajikan dalam bentuk kasus-kasus.

d. Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu pemilihan karakter, editing, dan suara.

e. Penggunaan musik dan *sound effect*

Beberapa ketentuan tentang musik dan *sound effect*, sebagai berikut.

- 1) Musik untuk penggiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- 2) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- 3) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga mahasiswa.
- 4) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dengan adanya penambahan musik dalam media video pembelajaran akan mampu menarik perhatian mahasiswa untuk memperhatikan pelajaran yang diberikan serta membuat mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Animasi merupakan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup (Satria, dkk: 2015). Di dalam tampilan animasi ada yang namanya karakter. Karakter dalam animasi merupakan orang, hewan ataupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D dan 3D. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki tujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman materi meningkat (Luhulima, dkk: 2013). Febriani, dkk (2015) menjelaskan bahwa, manfaat dari animasi salah satunya adalah untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit dijelaskan dengan gambar dan teks. Selain itu, animasi dapat juga digunakan untuk menjelaskan suatu pokok bahasan materi yang nyata tetapi tidak terlihat oleh mata, maka dengan adanya animasi ia mampu memvisualisasikan, sehingga materi dapat tergambarkan.

Maka dapat disimpulkan bahwa animasi adalah salah satu bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional, dengan diintegrasikan ke media lain seperti, presentasi atau video. Animasi juga cocok digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang menyajikan sebuah kejadian fenomena atau peristiwa (kasus).

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis merancang video animasi menggunakan aplikasi plotagon story berbasis kasus dengan alasan agar mahasiswa dapat mengembangkan konsep dan teori pembelajaran khususnya pemahaman mereka tentang pengembangan e-learning dalam bentuk praktek di kehidupan nyata. Video tersebut sebagai perangsang agar mahasiswa mampu aktif secara konseptual maupun kontekstual. Ini sesuai dengan pernyataan sebuah artikel yang ditulis oleh Patchana, Schunnb, Siegc dan McLaughlinc (2015), bahwa salah satu dari tiga manfaat pembelajaran dengan menggunakan teknologi yaitu mempromosikan partisipasi peserta didik dalam keterlibatan dengan pesan atau isi pembelajaran. Artinya, dengan adanya media video berbasis kasus yang telah dirancang diharapkan mahasiswa mampu aktif terlibat dalam proses pembelajaran konseptual dan kontekstual.

Video dirancang dengan bentuk animasi dengan tujuan agar mahasiswa dapat melihat gambar secara lebih riil. Pemilihan video dengan bentuk animasi juga bertujuan agar kualitas gambar yang disajikan lebih bagus. Menurut Nimah (2013: 21) video animasi memiliki kelebihan yaitu mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menyajikan laporan-laporan yang actual dan orisinal yang sulit disajikan dengan media lain, menyajikan pesan dan informasi secara serentak bagi seluruh peserta didik dan mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik. Ini sesuai dengan tujuan dari perancangan media video ini agar mahasiswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Waluyanto (2006) kelebihan video animasi adalah sebagai berikut.

1. Penggambaran karakter yang unik membuat video lebih mudah diingat,
2. Efektif karena langsung pada sasaran yang dituju,
3. Efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi,
4. Lebih fleksibel mewujudkan khayalan,
5. Dapat diproduksi setiap waktu,
6. Dapat dikombinasi dengan live action, dan
7. Kaya akan ekspresi warna.

Pada video animasi akan ditampilkan karakter-karakter yang memiliki peran masing-masing dimana masing-masing karakter akan saling berdialog dan membentuk sebuah alur cerita animasi pendek tentang kasus-kasus yang terjadi pada saat proses pembelajaran online/ e-learning dan blended learning. Pembelajaran online dan diskusi tatap muka diharapkan dapat menarik minat siswa sebagai salah satu cara untuk menghindari rasa bosan dalam belajar (Rahmi et al, 2017). Rasa bosan mengganggu proses pembelajaran di kelas. Dosen dapat mendeteksi dengan mudah ketika mahasiswa bosan pada diskusi tatap muka tetapi sulit untuk pembelajaran online. Pembelajaran online digunakan ketika aplikasi yang digunakan sangat sulit dan siswa tidak mendapatkan imbalan dari apa yang mereka lakukan. Karena itu, dengan adanya media video animasi ini diharapkan dapat menghindari rasa bosan mahasiswa ketika pembelajaran.

Perancangan video animasi berbasis studi kasus berdasar pada penelitian yang dilakukan oleh Dr. Yavuz Akbulut (2014) yang berjudul “Pengaruh dukungan video berbasis kasus pada kesadaran *cyberbullying*” 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. Artinya, bahwa video berbasis kasus yang digunakan memberikan pengaruh yang lebih baik daripada hanya dengan menggunakan modul instruksional dalam kasus *cyberbullying*. Dari penelitian ini kita dapat menyimpulkan bahwa video berbasis kasus memberikan pengaruh baik daripada modul pembelajaran dan mampu meningkatkan kesadaran.

IV. KESIMPULAN

Penyertaan konten video dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan penting yang dapat diterapkan oleh media yang digunakan dalam pembelajaran. Adanya konten pembelajaran dalam media video bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu, kasus yang disajikan dalam video animasi dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa secara kontekstual dan dapat diterapkan dalam pembelajaran e-learning ataupun blended learning. Materi kuliah yang berisi konten kasus atau masalah yang berhubungan dengan pengembangan e-learning mempunyai keharusan dari Dosen untuk didiskusikan oleh mahasiswa dan penyelesaiannya dapat diterapkan dalam kehidupan nyata mahasiswa. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis studi kasus yang telah dirancang layak dimanfaatkan dan dikembangkan pada mata kuliah pengembangan e-learning.

DAFTAR RUJUKAN

- 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 Mata Kuliah Kajian Makro Ekonomi. *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 113–124. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/index>
- FN Kumala, dkk. (2021). Model MDLC untuk pengembangan multimedia e-learning tentang konsep energi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Fisika: Kon. Ser.*1869012068.

- Patchana, MM, Schunnb, CD; Pengepungan, WS, & McLaughlinc, D. (2015). Pengaruh instruksi campuran pada pembelajaran yang dipercepat <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1475939X.2015.1013977>. Diakses pada 20 Mei 2016.
- Rahmi, Ulfia, Z. Effendi, Mawardi, Mohd. Ansyar, & Jasrial. (2017). Pengembangan Model Message-Design dalam Blended Learning. *Jurnal Manajemen Teknologi Asia*, Vol. 10(1), (1-9).
- Rahmi, Ulfia (2021). Pengembangan E-Learning, <https://spada.kemdikbud.go.id>. diakses pada 12 Maret 2022 pukul 10.00.
- Rahmi, Ulfia & Azrul. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna di Sekolah Sekolah Menengah. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, Vol. 10(2), pp 154-161.
- Rusman, N. (2016). Pengembangan Model E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i1.31>
- Saftina, Inna. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Studi Kasus Terintegrasi Nilai-Nilai Islam pada Materi Sistem Gerak Manusia. Skripsi. Tidak Diterbitkan.
- Wicaksono, Haryoso. (2019). Perancangan Konten Video Untuk Pembelajaran E-Learning, Studi Kasus Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol XI(2).