

Pengembangan Media Video Model Case Based Learning Yang Di Integrasikan Pada Course E-Learning Mata Kuliah Pengantar Kurikulum Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Betha Novanto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

betha.21083@mhs.unesa.ac.id

Citra Fitri Kholidya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

citrakholidya@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video pembelajaran berbasis course e-learning yang dikembangkan menggunakan pendekatan Case Based Learning (CBL) dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Kurikulum, khususnya pada materi Model Evaluasi Kurikulum. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan sistematis model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media video pembelajaran dinilai sangat layak dari segi materi, media, desain pembelajaran, dan instrumen penilaian. Uji coba kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya juga menunjukkan respons positif terhadap kualitas isi, tampilan visual, serta kemanfaatannya dalam proses belajar. Keefektifan media diuji melalui uji-t terhadap hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. 2-tailed < 0,001), yang menandakan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis CBL secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Dengan demikian, media video pembelajaran ini dinilai layak dan efektif digunakan dalam mendukung pembelajaran berbasis kasus serta pengembangan keterampilan berpikir kritis mahasiswa di abad ke-21.

Kata Kunci: *course e-learning, video pembelajaran, case based learning, pemecahan masalah, pengantar kurikulum*

Abstract

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of course e-learning-based instructional video media developed using a Case Based Learning (CBL) approach to improve students' problem-solving skills in the Introduction to Curriculum course, specifically on the topic of Curriculum Evaluation Models. The development process followed five systematic stages of the ADDIE model: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Expert validation indicated that the instructional video media is highly feasible in terms of content, design, instructional quality, and assessment instruments. A field trial with Educational Technology students at Universitas Negeri Surabaya also revealed positive responses regarding content clarity, visual quality, and usefulness for learning. Media effectiveness was analyzed through an independent t-test comparing posttest scores between the experimental and control groups. Results showed a significant difference (Sig. 2-tailed < 0.001), indicating that the use of CBL-based instructional video significantly enhances students' problem-solving abilities. Thus, the developed instructional video is both feasible and effective as a case-based learning tool that supports critical thinking skills in 21st-century higher education.

Keywords: *course e-learning, instructional video, case based learning, problem solving, curriculum studies*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha pembaruan pengetahuan. Perkembangan dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari berbagai aspek salah satunya adalah sumber daya manusia. Semakin banyak orang yang memanfaatkannya untuk kehidupan. Tidak sedikit yang ingin mengerjakan segala sesuatu

dengan mudah dan cepat. Seiring dengan berkembangnya zaman, semakin berkembang juga teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membuat segala sesuatu menjadi mudah dan cepat, karena tidak ada batasan waktu maupun jarak. Sehingga dalam penerapannya di bidang pendidikan, diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar.

Universitas merupakan salah satu bentuk perguruan tinggi yang menghasilkan sumber daya manusia yang ahli di bidangnya masing-masing. Mahasiswa selaku peserta didik di universitas menjalani proses perkuliahan sesuai dengan jurusan atau program studi masing-masing dan memperoleh ilmu dan gelar serta mampu bekerja secara profesional untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Untuk mewujudkan output universitas yang cerdas dan terampil serta mampu memenuhi kebutuhan masyarakat, dosen harus mampu meningkatkan kualitas mengajar, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Saat ini media pembelajaran terus berkembang hingga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih serta semakin banyak juga munculnya media pembelajaran yang baru, Salah satunya course e-learning. course e-learning didefinisikan sebagai penggunaan teknologi internet pada konsep belajar yang berisi informasi dan pengetahuan yang dilaksanakan secara online, menghubungkan antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak harus dalam satu dimensi ruang dan waktu, Deni Darmawan (2014:10) dalam Rudy R & Deni B (2017:214). Pengertian course e-learning menurut Deni Darmawan (2014:10) dalam Rudy R & Deni B (2017:214), course e-learning didefinisikan sebagai penggunaan teknologi internet pada konsep belajar yang berisi informasi dan pengetahuan yang dilaksanakan secara online, menghubungkan antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak harus dalam satu dimensi ruang dan waktu. Definisi dari course e-learning adalah proses pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan internet sebagai penunjang untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran. Produk ini masuk ke dalam tipe course e learning with presence and with e-communication yang artinya tetap adanya kehadiran fisik antara guru dan peserta didik, juga mereka bisa bertemu bersamaan dalam komunikasi virtual dan belajar jarak jauh dalam

penggunaan internet. Sebagai materi disampaikan melalui tatap muka secara langsung dan sebagian lagi melalui internet. Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu course e-learning merupakan kawasan belajar yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dapat berperan sebagai media yang menyediakan interaksi antara staff pengajar dan mahasiswa, sarana untuk mengefisienkan evaluasi pembelajaran. Teknologi informasi dapat dipandang secara positif sebagai media yang dapat membantu interaksi dan proses belajar mengajar. Self instruction merupakan proses peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan pengembangan diri individu yang diawali dengan inisiatif sendiri dengan belajar perencanaan belajar sendiri (self planned) dan dilakukan sendiri (self conducted), menyadari kebutuhan belajar, tujuan belajar, membuat strategi belajar, menilai hasil belajar, serta memiliki tanggung jawab sendiri terhadap perubahan dalam belajar. Berdasarkan dari survei lapangan, maka peneliti melakukan wawancara pada tanggal 16 oktober 2023, kepada dosen pengampu mata kuliah terdapat beberapa permasalahan yaitu terbatasnya bahan ajar, kurikulum yang terlalu padat dan heterogen gaya belajar mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Fakultas Berdasarkan permasalahan diatas peneliti berupaya memecahkan masalah dengan membuat solusi melalui mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, maka peneliti berpendapat bahwa course e-learning merupakan inovasi yang tepat untuk proses pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Kurikulum di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Video Pembelajaran berbasis kasus menggunakan platform Moodle pada materi model-model evaluasi kurikulum di mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), yang terdiri dari lima tahap sistematis:

Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Branch:2009)

1. Analisis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan di lapangan. Peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu dan mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya untuk mengetahui kesulitan mahasiswa dalam memahami materi, serta preferensi mahasiswa terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa lebih mudah memahami materi jika menggunakan media berbentuk Video Pembelajaran berbasis kasus dibandingkan hanya metode ceramah.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain Video Pembelajaran berbasis kasus yang mencakup:

- Struktur isi materi mengenai macam-macam model-model evaluasi kurikulum.
- Desain storyboard video.
- Penempatan elemen interaktif seperti pertanyaan kuis, label tombol, dan umpan balik otomatis menggunakan Moodle.

Selain itu, disusun juga instrumen penilaian kelayakan media, angket respon mahasiswa, serta tes hasil belajar.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini meliputi pembuatan video sesuai storyboard, kemudian mengintegrasikan elemen interaktif menggunakan Moodle. Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi

kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen angket berbasis skala Likert.

Instrumen penilaian kelayakan dan respon menggunakan rumus persentase:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{total skor observer}}{\text{skor maksimal butir pernyataan}} \times 100$$

Kriteria kelayakan media ditetapkan berdasarkan kriteria Arikunto (2013):

Rentang Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Sangat kurang baik

4. Implementation (Implementasi)

Produk Video Pembelajaran berbasis kasus yang telah divalidasi diimplementasikan kepada mahasiswa pada pembelajaran materi macam-macam model-model evaluasi kurikulum. Mahasiswa diminta mempelajari materi melalui Video Pembelajaran berbasis kasus, kemudian mengerjakan tes hasil belajar.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan melalui:

- Analisis kelayakan media berdasarkan validasi ahli.
- Analisis respon mahasiswa terhadap media Video Pembelajaran berbasis kasus.
- Uji efektivitas melalui analisis hasil tes belajar mahasiswa.

Hasil penilaian kelayakan media, respon mahasiswa, dan tes hasil belajar diolah secara kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media. Instrumen dianggap valid dan reliabel jika memenuhi persyaratan menurut Arikunto (2014).

Dengan pendekatan sistematis ADDIE (Branch, 2009), diharapkan produk media Video Pembelajaran berbasis kasus yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman

mahasiswa terhadap materi, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta mendukung capaian pembelajaran mata kuliah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan proses Pengembangan Media Video Model Case Based Learning Yang Di Integrasikan Pada Course E-Learning Mata Kuliah Pengantar Kurikulum Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah, sesuai tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menurut Branch (2009:2). Berikut adalah uraian tahap demi tahap:

1. Analyze (Analisis)

Tahap awal dalam pengembangan course e-learning untuk mata kuliah Pengantar Kurikulum mengacu pada tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta mencari solusi yang sesuai untuk menunjang peningkatan keterampilan pemecahan masalah mahasiswa. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui pengumpulan data terkait proses pembelajaran, sumber belajar, karakteristik mahasiswa, karakteristik materi, serta sumber daya yang tersedia.

a. Analisis Proses Pembelajaran

Dari hasil wawancara dengan dosen pengampu dan analisis terhadap dokumen RPS, diketahui bahwa mata kuliah Pengantar Kurikulum memuat materi penting mengenai Model-Model Evaluasi Kurikulum. Materi ini mencakup pemahaman terhadap berbagai pendekatan dan model evaluasi yang digunakan untuk menilai efektivitas kurikulum di berbagai jenjang dan konteks pendidikan. Dalam praktiknya, proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi konseptual melalui metode ceramah dan presentasi PowerPoint. Hal ini menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam memahami penerapan konkret dari model-model evaluasi seperti model Tyler, CIPP, Stake, dan Scriven, terutama karena

kurangnya media pembelajaran yang menggambarkan penerapan model secara visual dan kontekstual.

b. Analisis Sumber Belajar

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan dosen, diketahui bahwa sumber belajar utama terdiri dari buku ajar cetak dan bahan presentasi dalam bentuk PowerPoint. Pemanfaatan Learning Management System (LMS) juga sudah dilakukan, namun masih terbatas pada unggahan materi dalam format dokumen atau slide. Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu memvisualisasikan konsep dan aplikasi dari model-model evaluasi kurikulum, sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konteks implementasi dan membandingkan antar model. Ini menjadi hambatan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

c. Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2024 umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif yang mendukung proses belajar aktif dan eksploratif. Mereka memiliki kecenderungan belajar melalui berbagai strategi seperti diskusi, studi kasus, analisis informasi, serta belajar mandiri. Namun, pada kenyataannya, mereka mengalami kendala dalam memahami materi abstrak tanpa dukungan media visual atau interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi interaksi aktif dan memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap konsep serta aplikasi model-model evaluasi kurikulum.

d. Karakteristik Materi

Materi Model-Model Evaluasi Kurikulum bersifat teoritis dan aplikatif, mencakup pengenalan berbagai pendekatan evaluasi yang digunakan dalam penilaian kurikulum pendidikan. Setiap model memiliki fokus, prinsip, dan prosedur evaluasi yang berbeda. Mahasiswa diharapkan mampu memahami ciri khas

dari masing-masing model, mengevaluasi kelebihan dan kekurangannya, serta mengidentifikasi model yang paling relevan untuk digunakan dalam konteks tertentu. Oleh karena itu, materi ini membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis studi kasus, visualisasi proses evaluasi, dan media yang mendukung pemahaman konseptual maupun praktis.

e. Sumber Daya yang Tersedia

Fasilitas pembelajaran seperti LCD proyektor, akses internet, dan perangkat digital (laptop) telah tersedia baik bagi dosen maupun mahasiswa. Namun, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada bahan ajar cetak dan file presentasi. Belum tersedia media pembelajaran berbasis course e-learning yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi Model-Model Evaluasi Kurikulum secara interaktif. Dengan memanfaatkan potensi LMS yang ada, pengembangan course e learning yang mencakup elemen visual, audio, dan simulasi interaktif diharapkan dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media Video Pembelajaran berbasis kasus agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, materi, dan capaian pembelajaran.

a. Identifikasi Program

Meliputi kesesuaian konten video dengan materi, latar belakang pengetahuan mahasiswa semester 4, serta kesiapan sarana pendukung (gambar, footage, perangkat lunak Moodle).

b. Pra-Produksi

Tahapan ini mencakup:

1. Perancangan kerangka awal video:
Membuat alur materi dan adegan yang akan divisualisasikan dalam video agar sesuai struktur logis dan mudah diikuti mahasiswa.
2. Penyusunan topik materi dan rencana pembelajaran:
Menyusun materi dengan menyesuaikan RPS mata kuliah,

kemudian dituangkan dalam storyboard sebagai panduan produksi.

3. Perancangan media:

Membuat naskah dan storyboard video detail sebagai pedoman dalam proses produksi di tahap berikutnya.

4. Desain instrumen penilaian:

Menyusun instrumen validasi media (angket untuk ahli materi dan ahli media) serta tes hasil belajar untuk mahasiswa, yang selanjutnya divalidasi ahli sebelum digunakan.

5. Mendesain bahan penyerta:

Bahan penyerta berisi identitas program, petunjuk penggunaan, aktivitas pendukung, dan informasi perawatan media untuk membantu mahasiswa memanfaatkan media secara optimal.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan media Video Pembelajaran berbasis kasus menjadi produk nyata yang siap digunakan. Pada tahap ini, pengembang memproduksi media sesuai desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, serta melaksanakan validasi dan uji coba untuk memastikan kelayakan media. Berikut uraian langkah-langkah yang dilakukan:

a. Produksi Media Video Pembelajaran berbasis kasus

Pengembangan media Video Pembelajaran berbasis kasus materi model-model evaluasi kurikulum diawali dengan penentuan konsep media, termasuk alur penyajian, pendekatan visual, dan gaya penyampaian. Konsep tersebut dituangkan ke dalam naskah video, kemudian dilanjutkan pembuatan storyboard untuk menggambarkan urutan adegan dan konten yang akan ditampilkan.

Selanjutnya, dilakukan proses produksi yang mencakup:

- Pengambilan gambar tombol-tombol kamera menggunakan kamera video.
- Perekaman narasi oleh announcer yang telah dipersiapkan.

- Penyiapan elemen pendukung seperti backsound, efek suara (SFX), transisi, dan teks.

Tahap berikutnya adalah proses editing menggunakan aplikasi VN, yaitu menyusun dan menggabungkan footage video, menambahkan teks dan backsound, serta memastikan kesesuaian materi dengan storyboard.

Produk akhir berupa Video Pembelajaran berbasis kasus dibuat menggunakan platform Moodle, yang memungkinkan penambahan elemen interaktif seperti kuis, pertanyaan, dan tombol navigasi.

b. Penyusunan Bahan Penyerta

Bahan penyerta dibuat untuk mendukung pemanfaatan media. Isinya mencakup:

- Identitas program.
- Petunjuk penggunaan media.
- RPS (Rencana Pembelajaran Semester).
- Profil pengembang.

Bahan penyerta disusun agar mahasiswa dapat memahami cara menggunakan media, serta membantu dosen dalam integrasi media ke dalam pembelajaran.

a. Validasi Media

Media yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan isi materi, desain pembelajaran, dan aspek media. Validasi menggunakan instrumen angket berskala Likert, dilengkapi catatan saran perbaikan.

1. Validasi Ahli Materi
Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 80%, termasuk kategori sangat layak.
2. Validasi Ahli Media
Hasil validasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 86%, termasuk kategori sangat layak.
3. Validasi Ahli Desain Pembelajaran
Hasil validasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 84%, termasuk kategori sangat layak.
4. Validasi Bahan Penyerta
Hasil validasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 88%, termasuk kategori sangat layak
5. Validasi Tes Kineja

Hasil validasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 88%, termasuk kategori sangat layak

b. Revisi Desain Media

Berdasarkan hasil validasi, pengembang melakukan revisi, antara lain:

Menambahkan pertanyaan interaktif pada setiap tombol yang dijelaskan.

Menambahkan teks saat penjelasan fungsi tombol untuk memperjelas isi.

Revisi dilakukan agar media lebih komunikatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

c. Uji Coba Media

Setelah revisi, media diuji coba kepada mahasiswa dalam tiga tahap: perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Tujuan uji coba adalah untuk menilai efektivitas media, serta memperoleh masukan dari pengguna.

Tahap Uji Coba	Jumlah Responden	Hasil (%)	Kategori
Perorangan	3 mahasiswa	96%	Sangat Layak
Kelompok kecil	6 mahasiswa	96%	Sangat Layak
Kelompok besar	37 mahasiswa	89%	Sangat Layak

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran berbasis kasus yang dikembangkan memperoleh respons positif dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE (Branch, 2009) yang berfokus pada penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam proses belajar mengajar secara langsung.

Pada penelitian ini, implementasi dilakukan di Universitas Negeri Surabaya dengan subjek mahasiswa Semester 4 Program Studi Teknologi Pendidikan kelas 2023 F. Media yang diimplementasikan adalah Video Pembelajaran berbasis kasus berbasis Moodle yang sebelumnya telah melalui proses lengkap:

- Analyze: analisis kebutuhan, kondisi nyata, dan kondisi ideal.

- Design: perancangan media, storyboard, naskah, dan desain instrumen.
- Development: produksi media, validasi ahli, revisi, dan uji coba (perorangan, kelompok kecil, kelompok besar).

Sebelum pelaksanaan, peneliti menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan memastikan kondisi ruang kelas mendukung proses pembelajaran.

Langkah-langkah implementasi:

- Pre-test – diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui kemampuan awal terkait materi model-model evaluasi kurikulum.
- Kegiatan pembelajaran inti – penyampaian materi menggunakan media Video Pembelajaran berbasis kasus berbasis Moodle.
- Post-test – diberikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah pembelajaran dengan media.

Selama proses implementasi, peneliti juga melakukan observasi langsung terhadap keterlibatan, antusiasme, dan respon mahasiswa sebagai data pendukung tahap evaluasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap kelima dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, serta memberikan dasar revisi dan penyempurnaan produk.

Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan yang konsisten dengan langkah-langkah sebelumnya:

a. Evaluasi formatif

Dilaksanakan secara berkelanjutan pada tahap pengembangan media, meliputi:

Validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

Uji coba terbatas (perorangan, kelompok kecil, kelompok besar) untuk mendapatkan masukan empiris tentang kelayakan media.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, diperoleh persentase kelayakan:

- Ahli materi: 80%
- Ahli media: 86%
- Ahli desain pembelajaran: 84%

- Uji coba perorangan: 90,6%
- Uji coba kelompok kecil: 87,6%
- Uji coba kelompok besar: 93,2%
- Hasil ini menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran berbasis kasus dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Evaluasi sumatif

Dilaksanakan setelah implementasi media untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Analisis data dilakukan melalui uji statistik dengan langkah:

- Uji validitas untuk memastikan soal tes benar-benar mengukur kompetensi yang diinginkan.
- Uji reliabilitas untuk memastikan instrumen tes konsisten (nilai reliabilitas = 0,750).
- Uji normalitas (nilai signifikansi $>0,05$) menunjukkan data pre-test dan post-test terdistribusi normal.
- Uji homogenitas (nilai signifikansi $>0,05$) menunjukkan varians data antar kelompok homogen.
- Uji-t menghasilkan nilai signifikansi $<0,001$ dan t hitung jauh lebih besar dari t tabel, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen (menggunakan media) dan kelas kontrol (tanpa media).

Hasil evaluasi sumatif menunjukkan media Video Pembelajaran berbasis kasus berbasis Moodle efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Seluruh temuan evaluasi menjadi dasar untuk penyempurnaan produk, sehingga media lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan mendukung pencapaian capaian pembelajaran.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Video Model Case Based Learning Yang Di Integrasikan Pada Course E-Learning Mata Kuliah Pengantar Kurikulum

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, media Video Pembelajaran berbasis kasus berbasis Moodle

dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi untuk mahasiswa Semester 4 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Penilaian ketiga validator menunjukkan bahwa aspek isi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori "sangat baik" sesuai pedoman skala Likert.

- Dari aspek isi, materi dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah serta disampaikan secara sistematis, ringkas, dan mudah dipahami, sehingga membantu mahasiswa memahami fungsi setiap tombol pada kamera. Temuan ini sesuai dengan pendapat Sadiman et al. (2010) dan Agustini & Ngarti (2020) bahwa media pembelajaran yang baik harus akurat secara materi, relevan dengan kurikulum, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- Penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan Video Pembelajaran berbasis kasus sudah menarik, penggunaan warna, animasi, dan background mendukung suasana belajar, serta suara announcer terdengar jelas. Selain itu, media bersifat user-friendly karena dapat diakses melalui berbagai perangkat baik secara daring maupun luring.
- Validasi oleh ahli desain pembelajaran memperlihatkan bahwa media telah dirancang sesuai prinsip desain instruksional. Alur pembelajaran yang tertuang dalam RPS sesuai pendekatan pembelajaran aktif, di mana mahasiswa diajak menyimak, menganalisis, dan mengevaluasi isi video. Hal ini selaras dengan teori Branch (2009) dalam model ADDIE yang menekankan keselarasan antara tujuan pembelajaran, materi, dan media.

Dengan demikian, media Video Pembelajaran berbasis kasus yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari sisi isi, tampilan visual, dan

pendekatan instruksional, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Keefektifan Media Video Model Case Based Learning Yang Diintegrasikan Pada Course E-Learning Mata Kuliah Pengantar Kurikulum

Efektivitas media diukur melalui hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Hasil analisis uji-t menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai post-test dibanding pre-test, yang berarti media Video Pembelajaran berbasis kasus berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Temuan ini didukung penelitian Ramadhani (2020) yang menyatakan bahwa media Video Pembelajaran berbasis kasus mampu meningkatkan hasil belajar dan membuat mahasiswa lebih aktif dan antusias.

Lebih jauh, penelitian Nugrohadi & Susilana (2018) menjelaskan bahwa media yang menggabungkan unsur visual dan auditori, seperti Video Pembelajaran berbasis kasus, dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik.

Selain data kuantitatif, hasil angket menunjukkan mayoritas mahasiswa merespons positif. Mereka menyatakan Video Pembelajaran berbasis kasus:

- Membantu memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.
- Menyajikan visualisasi yang menarik dan interaktif melalui pertanyaan di setiap tombol.
- Tidak monoton dan lebih relevan dengan konteks belajar mereka.

Media ini juga mendukung pembelajaran fleksibel: mahasiswa dapat mengakses materi mandiri melalui link atau barcode, baik saat pembelajaran tatap muka maupun di luar kelas. Hal ini sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang membutuhkan materi yang dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja.

Dengan demikian, media Video Pembelajaran berbasis kasus berbasis MOODLE tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga praktis dan mendukung gaya belajar mahasiswa di era digital, khususnya

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan course e learning yang berisi media video pembelajaran dengan pendekatan Case based learning (CBL) menggunakan acuan model pengembangan ADDIE, maka penelitian dengan judul "Pengembangan Course e-learning Mata Kuliah Pengantar Kurikulum untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya" menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli tes kinerja, media video pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Selain itu, hasil uji coba kepada mahasiswa melalui tahapan uji coba perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan presentase penilaian yang sangat baik pada semua aspek, baik dari segi tampilan, isi, maupun kebermanfaatannya. Oleh karena itu, media video pembelajaran yang dikembangkan dalam platform course e-learning dinyatakan layak digunakan pada mata kuliah Pengantar Kurikulum untuk mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, khususnya dalam meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan berpikir mahasiswa melalui pendekatan CBL.

Tingkat efektivitas media dianalisis melalui uji parametrik (uji-t) terhadap hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0.001 yang berarti lebih kecil dari 0.05. Ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang menggunakan course e-learning dengan media video berbasis CBL dan kelompok yang tidak menggunakannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan course e-learning berbasis video pembelajaran dengan pendekatan Case based learning efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Kurikulum.

Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam course e-learning

Saran Pemanfaatan Media

Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam course e-learning disarankan untuk digunakan secara aktif melalui Learning Management System (LMS). Media ini dapat difungsikan sebagai stimulus learning untuk memantik pemikiran kritis mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis kasus, khususnya pada materi Pengantar Kurikulum. Media ini juga sangat disarankan digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring untuk mahasiswa angkatan berikutnya.

2. Saran Diseminasi Media

Agar manfaat dari media video pembelajaran ini dapat dirasakan lebih luas, dianjurkan agar produk course e learning ini disebarluaskan melalui kanal resmi Program Studi Teknologi Pendidikan, seperti media sosial, website institusi, atau repository pembelajaran digital. Dengan demikian, mahasiswa dan dosen lain dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran ini sebagai sumber belajar alternatif yang fleksibel dan praktis.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Sebagai bentuk pengembangan selanjutnya, media course e-learning dapat diperluas dengan menambahkan topik-topik lanjutan dari mata kuliah Pengantar Kurikulum, agar cakupan pembelajaran menjadi lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan fitur interaktif seperti forum diskusi, refleksi diri, dan kuis adaptif juga bisa dipertimbangkan guna mendukung peningkatan keterampilan pemecahan masalah mahasiswa secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, C. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur.
- AR, A. P. A. R. (2021). Asumsi rasionalitas dalam ekonomi mikro Islam. *Ekonomi Mikro: Pendekatan Ideologis Islam*, 32.
- Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), h. 184.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu*

- pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar. (2004). Evaluasi program pendidikan. Jakarta: Buku Aksara.
- Arsyad, A. (2006). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2009). Media pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hal. 59
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York:
- Azwar, S. (1988). Sikap manusia: Teori dan pengukurannya. Yogyakarta: Liberty.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 1-10.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3 ed.). Los Angeles: SAGE Publications. Inc.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta.
- Development). Nugroho, W. (2018). MEMBUAT NASKAH VIDEO. *Videografi*, 29-41.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). New York: Pearson.
- Dina Utami. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 7(1): 45
- Ersis Warmansyah Abbas. 2014. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Wahana Jaya Abadi, H. 7
- Fajra, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Pengembangan model kurikulum sekolah inklusi berdasarkan kebutuhan perseorangan anak didik. *Jurnal Pendidikan*, 21(1).
- Fatirul, A. N., & Gunawan, W. (n.d.). Teknologi pendidikan dan pembelajaran.
- Febry, D. (2009). Definisi pengembangan. Diunduh dari https://www.academia.edu/4832768/DEFINISI_PENGEMBANGAN
- Fitri, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis CapCut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1).
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi Covid-19. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 4(2), 1-8. Gava Media. 99
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Dalam *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).
- Hamzah B. Uno - Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*.
- Handayani, K. (2017). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika.
- Haryani, O., & Erita, Y. (2024). Pengembangan media video Powtoon berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 396-410.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

- Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 1(1), 28-37.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi*
- Hug, T. (2007). *Didactics of microlearning*. Waxmann Verlag. Jakarta: PT Bumi Aksara, Hal 135
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Jannah, R. (2009). Media pembelajaran. *Journal of Educational Technology*, 3(3), 140-146
- Kamaruddin, I., Firmansah, D., & Amane, A. P. O. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Makassar: Arus Timur.
- Kristanto, A. (2011). Pengembangan model media video pembelajaran mata kuliah pengembangan media video/TV program studi teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Mawardi. (2014). Model desain pembelajaran konsep dasar PKn berbasis belajar mandiri menggunakan Moodle. Widya Sari Press.
- Maydiantoro, A. (t.thn.). Model-model Penelitian Pengembangan (Research and
- Mourtos, N. J., Okamoto, N. D., & Rhee, J. (2004). Defining, teaching, and assessing problem solving skills. Dalam 7th UICEE Annual Conference on Engineering Education (pp. 1-5).
- Muchtarom, M. (2016). Pengaruh penggunaan media video edukasi terhadap hasil belajar PKN siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo.
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “merdeka belajar” perspektif aliran progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 141-147.
- Nuritha, C., & Tsuraya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48-64.
- Nurmadiyah, N., & Asmariansi, A. (2019). Teknologi pendidikan. *Al Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 7(1), 61-90.
- Ole, A. A., Simandjuntak, S., & Tumbel, F. M. (2019). Pengembangan media pembelajaran sains melalui video animasi berbasis PBL. *Cogito Smart Journal*, 5(1), 12-21. *Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 21-37.
- Purba, D., Nasution, Z., & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya tentang pemecahan masalah. *Jurnal MathEdu*, 4(1), 25-31.
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 210-251.
- Putry, H. M. E., Nuzulul'Adila, V., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video based learning sebagai tren media pembelajaran di era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1-24.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori & praktik. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The effectiveness of video as a tutorial learning media in Muhadhoroh subject. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 73-80.
- Sari, D. A. (2017). Kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran kultur jaringan anggrek (Orchidaceae) berbasis Pinnacle untuk SMA. *BioEdu*, 6(1).
- Sari, I. T. P., & Sylvia, E. (2020). Analisis karakteristik mahasiswa dan motivasi belajar terhadap prestasi akademik

- mahasiswa entrepreneur Kabupaten Garut. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 2(1), 28–40.
- Sitinjak, E. K. (2022). Penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 19–25.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Subagyo, A. (2007). *Studi kelayakan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, R. M., & Erita, Y. (2023). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva menggunakan Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 6245–6257.
- Suryabrata, S. (2000). *Pengembangan alat ukur psikologis*.
- Susilawati, D. (2018). *Tes dan pengukuran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Widodo, Chosmin S & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.
- Yulis Purwanto, " pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual pada materi himpunan berbantu video pembelajaran" *jurnal pendidikan matematika FKIP Univ. Muhammadiyah metro*. Vol.4, no. 1 (2015) 66-77
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.