



Pengembangan Media Video Mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Case Method* dan *Team-Based Project* untuk Perguruan Tinggi

Arnidah^{1*}, Citra Rosalyn Anwar², Dedy Aswan³

^{1,2,3}Dosen Universitas Negeri Makassar

Abstract

Received: 5 April 2023

Revised: 18 April 2023

Accepted: 28 April 2023

The classroom learning model's criteria must use one or a combination of case-solving learning methods (case method or project-based group learning (team-based project)). Based on the Higher Education Key Performance Indicator (IKU) number seven, an application example is needed to avoid causing many perceptions. This research is expected to answer lecturers' needs for examples of the application of team-based projects and case methods. The objectives are: 1) analyze the needs of teaching video media by applying team-based project learning models and case methods, 2) design teaching video media by applying team-based project learning models and case methods, 3) Find out the level of validity and practicality of teaching video media by applying team-based project learning models and case methods. This research uses Thiagarajan 4D model development research with 4D stages adapted into 3D through the define, design, development stages. This research was conducted in the Educational Technology Study Program FIP UNM, the research subjects of seven lecturer. Data collection used interview guidelines, needs identification questionnaires, media expert validation questionnaires, content/material experts, and trial questionnaires. Data analysis methods consist of qualitative descriptive analysis and descriptive statistical analysis. The results showed that: 1) the development of teaching videos by applying the case-solving learning model (case method or project-based group learning (team-based project)) is in the category of very needed. 2) product design based on content / material validation in the very good category, media validation in the very good category, trial results are in the very good category.

Keywords: Video mengajar, case method, project based learning.

(*) Corresponding Author: arnidah@unm.ac.id

How to Cite: Arnidah, A., Anwar, C., & Aswan, D. (2023). Pengembangan Media Video Mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Case Method dan Team-Based Project untuk Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 768-779. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8017423>

INTRODUCTION

Saat ini semua perguruan tinggi terutama di bawah naungan Kemdikbudristek didorong untuk meningkatkan Indikator Kinerja Utama (IKU), dan salah satunya adalah melalui IKU 7, tentang pembelajaran dalam kelas: persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan model pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*) sebagai sebagian bobot evaluasi. Kriteria evaluasi: 50% (lima puluh persen) dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*). *case method* dan *team-based project* dipercaya merupakan salah satu metode belajar yang cocok di perguruan tinggi (Andayani et al., 2022; Gómez García & Alba Cabañas, 2022; Puri, 2022; Servant-Miklos, 2019). Hal tersebut tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan



Nomor 754/P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi, di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT), 2013; Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta, 2006).

Universitas Negeri Makassar sebagai salah satu Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan (LPTK) termasuk perguruan tinggi yang memiliki pencapaian IKU cukup tinggi, bahkan pada Tahun 2021 sebagai PTN-BLU (Badan Layanan Umum) berada di urutan ketujuh dengan nilai point yang cukup signifikan sekitar 563. Dari delapan IKU salah satu yang terus ditingkatkan kualitas implementasinya adalah IKU 7 tentang pembelajaran dalam kelas. Dibutuhkan sebuah strategi agar semua mata kuliah dapat menghadirkan pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif di antaranya melalui penerapan model pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*) (Citraningtyas, 2021; Nasrulhaq et al., 2022; Putri Nourma Budiarti et al., 2022).

Berdasarkan kebutuhan tersebut Pusat Pengembangan Kurikulum, Pusat Sumber Belajar, Media dan Evaluasi Pembelajaran LP2MP UNM melakukan workshop kurikulum yang dihadiri unsur ketua jurusan/prodi, sekretaris jurusan dan kepala laboratorium dari 110 program studi di lingkup UNM. Workshop tersebut terlaksana dalam tiga angkatan dimana setiap angkatan terdiri atas tiga fakultas. Materi workshop adalah pembelajaran pemecahan kasus (*case method*), pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*), penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang mengintegrasikan kedua model tersebut, serta materi penyusunan asesmen pembelajaran. Hasil workshop tetap menyisakan permasalahan yaitu dibutuhkannya video simulasi mengajar satu mata kuliah yang menerapkan model kasus (*case method*), pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*) agar para dosen khususnya dosen muda yang berlatar belakang keilmuannya bukan dari kependidikan memiliki contoh yang aplikatif (Fatimah et al., 2021; Nurdin, 2019; Syafarina & Setiawan, 2019). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan mengembangkan media video mengajar menerapkan model kasus (*case method*), pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*).

METHODS

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan model 4D yang diadaptasi menjadi 3D meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*) (Ary et al., n.d.; Creswell, 2017). Tahapan Pelaksanaan Penelitian, Analisis awal-akhir (*front-end analysis*). Analisis awal-akhir ini meliputi 3 (tiga) analisis dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis yang dilakukan: karakteristik peserta (sasaran/pengguna video), materi yang dibutuhkan peserta, serta tugas peserta. Ketiga analisis dilakukan melalui *focus group discussion (FGD)* yang melibatkan 161 dosen (dibagi menjadi tiga angkatan) dari unsur ketua jurusan/program studi, sekretaris jurusan dan kepala laboratorium perwakilan dari 80 program studi di lingkup UNM. Adapun perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*), untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek dalam penelitian.

1. Desain (Design).

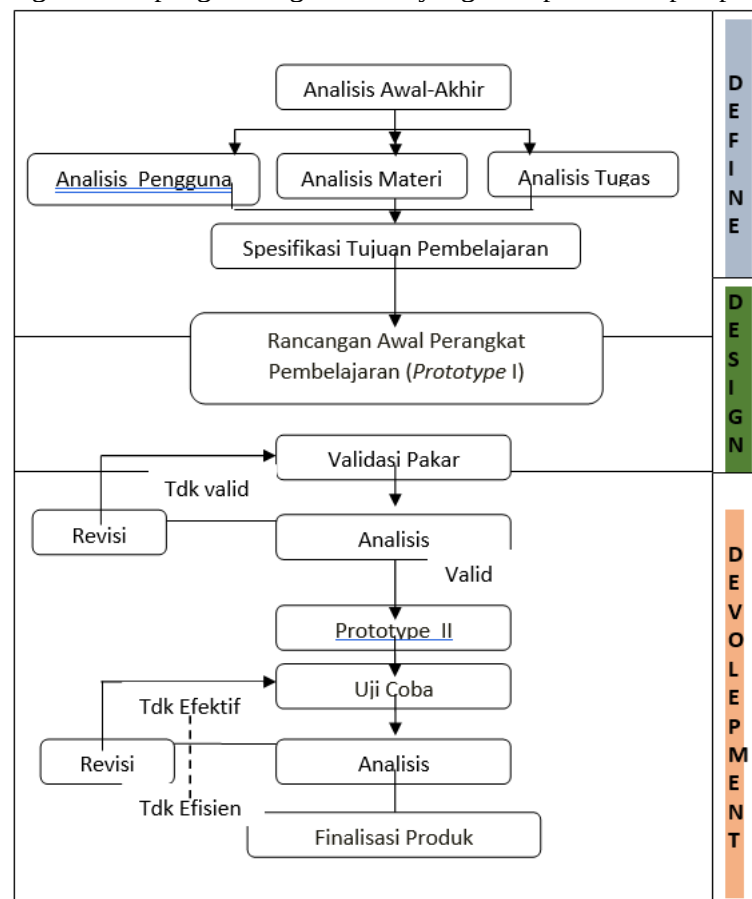
Desain merupakan tahap pemilihan media (*media selection*), dilanjutkan pemilihan format (*format selection*). Pemilihan media dilakukan untuk

mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan, dimana hasil *FGD* menetapkan media video simulasi mengajar, adapun pemilihan format diawali dengan menulis skenario dan *storyboard*, yang akan menjadi konten video.

Desain meliputi tiga tahap: rancangan awal (*initial design*). Rancangan awal dikerjakan sebelum ujicoba lapangan, diantaranya membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

2. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan produk akhir yang valid setelah melalui revisi berdasarkan masukan para validator. Setelah produk awal selesai pada tahap perancangan, selanjutnya dilakukan penilaian (*validasi*) oleh beberapa orang yang dipandang ahli (*expert judgment*). Terdapat dua validator dalam penelitian ini, yaitu validator konten model pembelajaran dan validator media pembelajaran. Selanjutnya tahap uji coba perangkat video kepada dosen yang menjadi pengguna. Dengan demikian masukan dari dua validator dan dosen pengguna merupakan dasar revisi sebelum masuk pada uji coba yang lebih luas. Berikut gambaran pengembangan media yang merupakan tahapan penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.

RESULTS

a. Menganalisis konsep (*concept analysis*)

Penelitian ini menetapkan satu mata kuliah yang sesuai dengan karakteristik dua model pembelajaran kolaboratif dan partisipatif yaitu (*case method*), pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*). *Case method* yang

menekankan pada peran mahasiswa *menemukan* solusi pemecahan sebuah kasus atau permasalahan yang ditentukan sendiri, kemudian mampu melakukan analisis terhadap kasus tersebut, melahirkan solusi dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi, serta model pembelajaran ini menciptakan kelas yang mampu berdiskusi secara aktif terkait masalah yang menjadi pokok pembahasan. Sedangkan dalam model *team-based project*, kelas dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen untuk mengerjakan proyek, mendesain prototipe, mempresentasikan karya yang telah dibuat untuk diberikan koreksi baik dari dosen, mahasiswa maupun melibatkan pihak industri sebagai tahapan validasi agar selanjutnya dapat merevisi produk hingga layak digunakan.

Selanjutnya peneliti Menyusun RPS Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum sebagai mata kuliah yang sesuai karakteristiknya dengan permasalahan penelitian ini. Luaran penelitian ini adalah: RPS dan media video simulasi mengajar menerapkan *case method* dan *team-based project*, yang akan digunakan oleh para dosen *khususnya* lingkup Universitas Negeri Makassar, terutama dosen muda yang keilmuannya bukan berlatar pendidikan. Harapannya semua dosen akan memiliki persepsi yang sama dan mampu menerapkan model pembelajaran *case method* dan *team-based project* sesuai skenario dalam RPS. Dalam penelitian ini dikembangkan video terkait penerapan metode pembelajaran *case method* dan *team-based project*.

b. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas yang dilakukan dengan mengidentifikasi peran dosen dan mahasiswa yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran *case method* dan *team-based project*, seperti yang digambarkan berikut:

Peran Dosen dan Mahasiswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Case Method			
Peran Dosen dan Mahasiswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Team-Based Project			
	KRITERIA CM	PERAN GURU	PERAN SISWA
Karakteristik mata kuliah yang relevan dengan model pembelajaran <i>team-based project</i> bersifat kolaboratif dan partisipatif adalah mata pelajaran yang bertujuan mencapai kompetensi mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan di keilmuannya melalui sebuah produk/prototipe setelah melalui pendekatan/formulasi baik yang dikerjakan secara kelompok.	1 MENETAPKAN JUDUL PROYEK	2 • Menjelaskan prinsip, teori fundamental mata kuliah. • Menayangkan satu contoh proyek lengkap • Mengorganisasikan mahasiswa secara kecil dan heterogen.	3 • Menyimak, menanyakan, dan turut memberi pendapat. • Membentuk kelompok kecil dan heterogen. • Menentukan proyek melalui satu pendekatan.
	MENGUMPULKAN DATA, PERANGKAT LUNAK, PERANGKAT KERAS.	• Membimbing teknik pemilihan/penggunaan data, perangkat lunak dan perangkat keras. • Mensimulasikan dan membimbing tahapan mengerjakan produk/prototipe.	• Menentukan jenis data, perangkat lunak dan perangkat keras. • Mengerjakan prototipe secara kelompok
	MENGHASILKAN PRODUK/PROTOTYPE.	• Membimbing teknik pengembangan instrumen validasi proyek/prototipe. • Bersama kelompok lain, memberikan masukan untuk revisi produk kepada kelompok penyaji.	• Presentasi produk/prototipe. • Revisi produk/prototipe berdasarkan hasil validasi dosen dan kelompok lain. • Finalisasi proyek.

Gambar 3. Peran Dosen dan Mahasiswa dalam Penerapan Model Pembelajaran *Team-Based Project*

Perumusan tujuan pengembangan video mengajar menggunakan *case method* dan *team-based project* mengacu pada hasil analisis konsep dan tugas yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil analisis konsep dan analisis tugas, dikembangkan contoh video mengajar penerapan model *case method* dan *team-based project* agar:

- 1) Dosen memiliki persepsi yang sama tentang prinsip dan tahapan penerapan pembelajaran kolaboratif dan partisipatif melalui model pembelajaran *case method* dan *team-based project*.
- 2) Video muda diakses dan diapatasi kembali berdasarkan masukan dari para pengguna.

1. Desain media video mengajar menerapkan model pembelajaran *Case Method* dan *team-based project*

a. Tujuan perancangan

Peneliti mengembangkan RPS yang berisi aktivitas model pembelajaran *case method* dan *team-based project*. Adapun instrumen penilaian yang dikembangkan untuk menganalisis hasil pengembangan produk video mengajar penerapan model *case method* dan *team-based project* ini yaitu: pedoman observasi, pedoman wawancara, serta uji validitas dan kepraktisan.

b. Teknik Analisis Data

Langkah yang telah dilakukan untuk mengumpulkan data pada tahap ini, yaitu: 1) kajian pustaka; dan 2) *Focus Group Discussion (FGD)*. Kajian pustaka dalam hal ini mengumpulkan literatur terkait model pembelajaran *case method* dan *team-based project* sebagai dasar skenario aktivitas dosen dan mahasiswa, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup dalam pembelajaran. *Focus Grup Discussion* dalam hal ini melakukan wawancara kepada sasaran penelitian terkait pelaksanaan model pembelajaran yang dilakukan. Peserta FGD merupakan dosen sejumlah 161 orang dari unsur pimpinan prodi (ketua prodi, sekretaris prodi, dan kepala laboratorium) dari prodi S1 di lingkup UNM. Informasi yang ditemukan pada kegiatan FGD bahwa penerapan dosen membutuhkan satu contoh penerapan *case method* dan *team-based project* agar tidak beragam persepsi dan praktik yang dilakukan.

c. Proses Perancangan

Proses perancangan terdiri dari beberapa kegiatan yakni sebagai berikut:

1) Pemilihan media (*media selection*)

Media yang dipilih yaitu media video. Dikembangkannya media video simulasi sebagai gambaran penerapan metode pembelajaran *case method* dan *team-based project* pada proses pembelajaran di kelas, baik secara luring maupun daring. Media Video dipilih sebagai penyampaian pembelajaran karena memberikan penjelasan melalui audio dan didukung dengan penggambaran visual yang bergerak sehingga tergambarkan secara konkret. Pemilihan media video sangat berguna untuk mensimulasikan contoh penerapan model pembelajaran secara jelas.

2) Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan video simulasi mengajar ini dengan mendesain atau merancang skenario pembelajaran yang menjadi konten video. Format disusun mulai dari membuat naskah penerapan pembelajaran *case method* dan *team-based project*, menggambarkan penerapan model tersebut mulai dari kegiatan pendahuluan, kemudian kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kemudian

menggambarkan adegan melalui rancangan berupa *storyboard* berisi tampilan visual, waktu, dan pengisi suara (musik/narasi).

3) Rancangan awal (*initial design*).

Menurut Thiagarajan, dkk (1974: 7) "*initial design is the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.*" Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba lapangan dilaksanakan. Kegiatan yang dilaksanakan dalam perancangan awal ini adalah penulisan perangkat pembelajaran, yang terdiri atas: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

2. Tingkat validitas, dan kepraktisan media video mengajar menerapkan model pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project*

a. Tujuan pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan produk final. Tujuan tahap pengembangan ini adalah menghasilkan bentuk akhir produk yang valid yang telah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini adalah dilakukan langkah sebagai berikut.

1) Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*).

Setelah semua produk draft awal selesai ditulis pada tahap perancangan, selanjutnya dilakukan penilaian (divalidasi) oleh beberapa orang yang dipandang ahli (*expert judgment*). Maksud ahli dalam hal ini adalah para validator yang kompeten untuk melakukan penilaian terhadap produk khususnya dalam bidang kurikulum. Saran dari para validator digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk yang dilakukan pada tahap perancangan (draft awal). Berikut hasil validasi media dan validasi isi atas video simulasi yang telah dikembangkan:

Tabel 4.2 Uji ahli isi/kurikulum

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian isi dengan tujuan pengembangan produk	4
2.	Relevansi isi video dengan konsep model <i>case method</i> dan <i>team-based project</i>	5
3.	Isi yang disajikan sesuai dengan karakteristik mahasiswa	4
4.	Urutan penyampaian penerapan pembelajaran jelas dan mudah dipahami	5
5.	Kejelasan kegiatan pembelajaran pada setiap tahap yang dilakukan	5
6.	Ketepatan penggunaan Bahasa	5
7.	Video simulasi yang dikembangkan dapat membantu dosen memahami penerapan model pembelajaran <i>case method</i> dan <i>team-based project</i>	5
8.	Video simulasi yang dikembangkan mudah digunakan sebagai bahan pembelajaran penerapan model pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif	5
Total		38

Berdasarkan tabel validasi uji coba ahli isi dapat diketahui bahwa video yang dikembangkan relevansi isi video dengan konsep model *case method* dan *team-based project*, aspek urutan penyampaian penerapan pembelajaran jelas dan

mudah dipahami, kejelasan kegiatan pembelajaran pada setiap tahap yang dilakukan, ketepatan penggunaan bahasa, video simulasi yang dikembangkan dapat membantu dosen memahami penerapan model pembelajaran *case method* dan *team-based project* dinyatakan pada kategori sangat baik. Aspek kesesuaian isi dengan tujuan pengembangan produk, isi yang disajikan sesuai dengan karakteristik mahasiswa juga dinyatakan pada kategori baik. Dalam hal ini dengan acuan beberapa aspek tersebut video simulasi yang dikembangkan ini sudah dinyatakan valid.

Video simulasi yang dikembangkan mudah digunakan sebagai bahan pembelajaran penerapan model pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif, mengacu pada skala likert hasil uji coba ahli isi/materi, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{38}{8 \times 5} \times 100\% = 95\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualifikasi Sangat Baik/Tidak Perlu Direvisi.

2) Validasi Ahli Media

Tabel 4.3 Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kejelasan identitas video	5
2.	Kejelasan penyampaian tujuan (CPMK dan Sub-CPMK)	5
3.	Kualitas tampilan video yang dikembangkan	5
4.	Kejelasan materi/pesan yang disampaikan pada video terkait penerapan model pembelajaran <i>case method</i> dan <i>team-based project</i>	5
5.	Kejelasan audio pada video	5
6.	Kejelasan teks pada video	5
7.	Ketepatan penggunaan bahasa	5
8.	Teknik pengambilan gambar yang menarik dan mampu menggambarkan kondisi pelaksanaan pembelajaran secara ril di kelas.	5
9.	Video simulasi yang dikembangkan dapat membantu dosen memahami sintaks model pembelajaran <i>case method</i> dan <i>team-based project</i>	4
10.	Video simulasi yang dikembangkan mudah digunakan sebagai bahan pembelajaran penerapan model pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif	5
Total		49

Berdasarkan tabel validasi uji ahli media pembelajaran dapat diketahui bahwa bahan ajar yang dikembangkan berupa video penerapan metode *case method* dan *team-based project* pada aspek kejelasan identitas video, kejelasan penyampaian tujuan, kualitas tampilan video yang dikembangkan, kejelasan materi/pesan yang disampaikan pada video terkait penerapan metode pembelajaran *case method* dan

team-based project, kejelasan audio pada video, kejelasan teks pada video, ketepatan penggunaan bahasa, teknik pengambilan gambar yang menarik dan mampu menggambarkan kondisi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan penerapan metode pembelajaran *case method* dan *team-based project*, video simulasi yang dikembangkan mudah digunakan sebagai bahan pembelajaran penerapan model pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif berada pada kategori sangat baik. Aspek dapat membantu dosen memahami sintaks model pembelajaran *case method* dan *team-based project* berada pada kategori baik.

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi media dapat dikatakan produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan siap untuk diuji cobakan kepada sasaran penelitian. Mengacu pada skala likert hasil uji coba ahli media tersebut, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{49}{10 \times 5} \times 100\% = 98\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 98% berada pada kualifikasi (Sangat Baik). Setelah melakukan uji coba produk pada ahli media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba media video mengajar menerapkan model pembelajaran *case method* dan *team-based project* kepada sasaran penelitian yaitu di beberapa dosen Teknologi Pendidikan FIP UNM.

3) Uji coba perangkat pembelajaran(*developmental testing*)

Uji coba perangkat pembelajaran di lapangan memperoleh data atau masukan dari pengguna perangkat pembelajaran, dan para pengamat (*observer*) terhadap semua instrumen program yang telah disusun sebagai dasar untuk melakukan revisi (penyempurnaan) terhadap instrumen tersebut. Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi, selanjutnya diuji cobakan untuk kemudian diberikan tanggapan/penilaian terhadap video simulasi yang dikembangkan tersebut. Berikut hasil uji coba yang dilakukan kepada 7 orang dosen Teknologi Pendidikan FIP UNM:

Renponden	Indikator								Jumlah	Persentase
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
R1	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
R2	5	5	5	5	4	5	5	5	39	98%
R3	4	5	5	4	3	5	4	4	34	85%
R4	4	3	4	4	4	5	5	5	34	85%
R5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
R6	3	3	3	4	4	4	4	4	29	73%
R7	4	5	3	5	4	5	5	4	35	88%
Jumlah	30	31	30	32	29	34	33	32		
Persentase	85,7%	88,6%	85,7%	91,4%	82,9%	97,1%	94,3%	91,4%		90%

Keterangan :

R1 : (Responden/Dosen)

- I** : Kejelasan identitas produk
- II** : Kejelasan materi yang disajikan
- III** : Kejelasan sistematika penerapan model pembelajaran
- IV** : Video yang ditampilkan dapat memudahkan dalam memahami sistematika penerapan model pembelajaran
- V** : Kemudahan dalam mengakses video
- VI** : Kemenarikan tampilan video
- VII** : Kesesuaian audio dengan video
- VIII** : Video yang dikembangkan dapat membantu penerapan model pembelajaran *case method* dan *team-based project*

Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat diketahui bahwa video yang dikembangkan dinyatakan praktik karena memenuhi presentasi 90%, berdasarkan tabel konversi skor produk tersebut berada pada kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hal tersebut dinyatakan praktis dan dapat mendukung penyampaian bagaimana penerapan model pembelajaran *case method* dan *team-based project* berdasarkan hasil penilaian sasaran penelitian yang menyatakan aspek kejelasan identitas produk, kejelasan materi, dan kejelasan sistematika penerapan model pembelajaran dinilai baik, serta aspek tampilan video yang mendukung gambaran penerapan model pembelajaran, kemudahan dalam mengakses video, kemenarikan tampilan, kejelasan audio, dan video tersebut dapat membantu penerapan model pembelajaran *case method* dan *team-based project* dinilai sangat baik.

DISCUSSION

Tahapan awal dalam pengembangan yang dilaksanakan menjadi penting untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan mencocokkan dengan karakteristik mata kuliah sehingga dapat mengetahui kebutuhan dari si peserta didik (Pattauhi & Aswan, 2022). Proses tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam pelaksanaannya karena dilaksanakan dengan persiapan dan kebutuhan yang sesuai dengan peserta didik. Proses ini menjadi sebuah kewajiban sebelum memulai sebuah perkuliahan.

Pengembangan media pembelajaran sebelum proses pembelajaran di mulai harus di lakukan. Pemilihan, pengembangan serta persiapan dalam proses pembelajaran sangatlah penting (Arsyad, 2015; Saddam Husein, 2018). Proses pengembangan media menjadi hal yang penting untuk dilakukan khususnya jika media tersebut belum sempurna dalam pengembangannya. Proses pengembangan sangat berkaitan erat dengan jenis media apa itu yang akan digunakan, penggunaan model 4D merupakan salah satu model pengembangan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran (Suryana & Hijriani, 2021; Tegeh et al., 2019b, 2019a). Model Pengembangan 4D ini dipilih dengan berbagai pertimbangan alasan mengapadkan juga kecocokannya dalam pengembangan media pembelajaran Video.

Dalam proses pengembangan media khususnya video terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati untuk menentukan sebuah video layak untuk digunakan (Aswan, 2022; Dick et al., 2014; Siregar et al., 2023). Tahapan ini akan memberikan saran kepada dosen atau pengembang media untuk memperbaiki media yang

dikembangkannya. Pada penelitian ini video yang dikembangkan mendapatkan hasil yang Sangat Baik baik dari kedua *expert judgment*. Pengujian menjadi penting agar dapat mendapatkan opini dari beberapa ahli tentang media yang telah dikembangkan (Arriany & Aswan, 2022; Pattaufi et al., 2023; Siregar & Aswan, 2022). Setelah proses tersebut media video di revisi minor sesuai masukan dari ahli.

Uji coba lapangan diperlukan untuk melihat efektifitas dari sebuah media atau alat yang sudah dikembangkan (Arnidah et al., 2022; Aswan, 2018; Creswell, 2017; Siregar & Aswan, 2019). Proses ini melibatkan dosen dosen yang akan menggunakan video dalam proses uji lapangan. Hasil dari uji coba adalah 98% menyukai dari media yang dikembangkan dan karena sesuai dengan media yang butuhkan. Proses ini menjadi sangat penting untuk melihat persepsi dari pengguna media yang akan menggunakan (Elsa & Anwar, 2021; Hermita et al., 2021; Mangundu, 2022). Dosen akan percaya diri dalam mengajar di dalam kelas karena menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran yang akan membawa pengaruh positif dalam proses pembelajaran.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan desain produk video mendukung proses pembelajaran Case Method dan Team-Based Project berdasarkan validasi isi/materi pada kategori sangat baik, validasi media pada kategori sangat baik, hasil uji coba berada pada kategori sangat baik. Namun perlu masukan agar dapat di intergrasikan dengan berbagai macam platform lain misalnya LMS dalam proses penyebaran bahan ajar dalam hal ini video pembelajaran agar dapat digunakan secara fleksibel dalam penggunaannya.

REFERENCES

- Andayani, E., Mustikowati, R. I., Wahyu, S., Setiyowati, & Firdaus, R. M. (2022). Case method: Mengoptimalkan critical thinking, creativity communication skills dan collaboratively mahasiswa sesuai MKKM di era abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 16(1).
- Arnidah, A., D, S., Sinaga, A. V., & Aswan, D. (2022). The Development of Blended Learning in Learning Evaluation Subject in Universities in Makassar City. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3289–3302. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1296>
- Arriany, I., & Aswan, D. (2022). Pengembangan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 584–594. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7027543>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ary, D., Jacob, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. K. (n.d.). *Introduction to Research in Education*.
- Aswan, D. (2018, October 25). Pengaruh Pemanfaatan Media E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Majene. *Prosiding Seminar Nasional Dan Temu Kolegial Ke Iv Asosiasi Program Studi Teknologi Pendidikan Indonesia (APS-TPI): Innovative Learning in Digital Era, Building 21 St Century Generation*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.2575928>

- Aswan, D. (2022). Analisis Kebutuhan Sumber Belajar LMS Pada Mata Kuliah Micro Teaching. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 5(1), 11–15. <https://doi.org/10.31960/IJOLEC.V5I1.1715>
- Citraningtyas, C. E. C. (2021). Students ' Perception toward the Merdeka Belajar Kampus Merdeka Policy (Case Study at a Private University in South Tangerang). *Central Asia and Caucasus*, 22(5).
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative Mixed Methods Approaches*. SAGE Publication.
- Dick, W., Carey, L., & O.Carey, J. (2014). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). PEARSON. <http://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/581>
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1). <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Fatimah, S., Ngatmini, Siswanto, Suyoto, & Suyitno. (2021). Revitalisasi Silabus dan Rencana Pembelajaran Semester Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*, 4.
- Gómez García, L. D., & Alba Cabañas, M. (2022). Teaching with the case method: opportunities and problems since the COVID-19 pivot to online. *Accounting Research Journal*, 35(2). <https://doi.org/10.1108/ARJ-09-2020-0298>
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>
- Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT), Permendikbud (2013).
Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta, Permendiknas (2006).
- Mangundu, J. (2022). Social Media for Teaching and Learning: A Technology Acceptance Model Analysis of Preservice Teachers' Perceptions during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5). <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.10>
- Nasrulhaq, N., Harakan, A., Syukri, S., Arfah, S. R., Khaerah, N., Tahir, N., & Wahid, N. (2022). Diseminasi Kebijakan Pendidikan melalui Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Pada Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Makassar Indonesia. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i1.1563>
- Nurdin, S. (2019). Pengembangan Kurikulum dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Berbasis KKNI di Perguruan Tinggi. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.15548/mrb.v1i2.305>
- Pattaufi, P., & Aswan, D. (2022). Analisis Kebutuhan Sumber Belajar LMS Pada Mata Kuliah Micro Teaching. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 5(1), 11–15. <https://doi.org/10.31960/IJOLEC.V5I1.1715>
- Pattaufi, P., Aswan, D., & Hakim, A. (2023). The Development of Teaching Material for Blended Learning: A Strategy to Improve Students' Creativity and Innovation in the 21st Century. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/est.v9i1.37916>
- Puri, S. (2022). Effective learning through the case method. *Innovations in Education and Teaching International*, 59(2). <https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1811133>
- Putri Nourma Budiarti, R., Amalia, R., Soleha, U., Hartatik, S., Sulistiyan, E., Khamida, K., Khusnah, H., Sisiawan, R., & Andini, A. (2022). IMPLEMENTATION OF MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM) AND MODELING

- OF QUESTIONNAIRE BASED ON A CASE OF MBKM IN UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA. *Business and Finance Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.33086/bfj.v7i1.2576>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Servant-Miklos, V. F. C. (2019). The Harvard Connection: How the Case Method Spawned Problem-Based Learning at McMaster University. *Health Professions Education*, 5(3). <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2018.07.004>
- Siregar, E., & Aswan, D. (2019). Development of Blended Learning for Optimization Courses in Education Technology Master Program. *International Conference on Education Technology*, 372, 235–241.
- Siregar, E., & Aswan, D. (2022). Mobile Learning With Case Study Methods For Civic Education In Elementary School. *International Conference on Innovation in Open and Distance Learning*, 3, 1234–1249. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7596350>
- Siregar, E., Aswan, D., & Kustandi, C. (2023). Online Learning Design Digital Guide of Social Media for Teachers. *Journal of Nonformal Education*, 9(1), 69–76. <https://doi.org/10.15294/jne.v9i1.42092>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Syafarina, G. A., & Setiawan, A. (2019). PERANCANGAN APLIKASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN PEMBELAJARAN BAGI DOSEN. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(4). <https://doi.org/10.31602/tji.v10i4.2362>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019a). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PENGEMBANGAN 4D PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019b). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu [Development of Learning Video Media with 4D Development Model in Hindu Religion Subjects]. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).