



CREATIVE CONTENT SEBAGAI SUMBER BELAJAR DARING

M. Syaoqi Nahwandi

A. Pendahuluan

Pandemi virus Corona (COVID-19) yang melanda di seluruh dunia sejak tahun 2019 menjadi disrupsi global yang menyebabkan kelumpuhan di berbagai lini kehidupan manusia. Berbagai aktifitas dan pertemuan yang dilakukan di ruang publik dilarang untuk menekan penyebaran virus Corona. Hal ini mendorong Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengambil langkah-langkah pencegahan penularan di lingkungan pendidikan yakni dengan membuat Surat Keputusan Bersama 4 Menteri yang menyepakati bahwa proses pembelajaran khususnya di jenjang pendidikan tinggi pada semester gasal tahun akademik 2020/2021 di semua zona wajib diselenggarakan secara daring untuk mata kuliah teori. Sementara pembelajaran mata kuliah praktik juga dianjurkan untuk dapat dilakukan secara daring. Terhitung sejak tahun akademik 2020/2021, seluruh lembaga Pendidikan di Indonesia dari jenjang Pendidikan dasar hingga Pendidikan tinggi melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dan perkuliahan secara daring. Hal ini mengakibatkan munculnya kebutuhan akan pendidikan berkualitas tinggi yang dapat dilaksanakan secara daring (*online*) di kalangan lembaga-lembaga Pendidikan di Indonesia.

Sebelum pandemi Corona (COVID-19), trend digitalisasi baru telah muncul dalam beberapa tahun terakhir yang dimulai dari sektor industri dan merambat ke berbagai sektor kehidupan manusia. Konsep ini diciptakan oleh pemerintah Jerman pada tahun 2011 sebagai *Industry 4.0*, yang merupakan integrasi informasi dan teknologi komunikasi dengan perkembangan terkini di bidang otomasi industri. Paradigma baru ini, menurut beberapa ahli dianggap dibingkai dalam revolusi industri keempat yang bertujuan untuk mewujudkan interkoneksi cerdas antara mesin dan proses industri, serta menggabungkan virtual dan dunia nyata. Untuk itu, lembaga-lembaga pendidikan harus mengantisipasi perubahan yang terjadi dalam teknologi otomasi dan berupaya untuk menyesuaikan pendidikan dengan persyaratan *Industry 4.0*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah akses mahasiswa kepada

sumber-sumber pembelajaran yang disediakan oleh institusi Pendidikan Tinggi. Hal ini mendorong adanya sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System*) yang disediakan oleh Perguruan Tinggi yang dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa. *Learning Management System* tersebut berisi konten-konten pembelajaran yang disusun secara kreatif dan sistematis sesuai dengan silabus mata kuliah dan kurikulum program studi. Sehingga mahasiswa dapat mengakses sumber-sumber pembelajaran yang disediakan oleh kampus kapanpun dan dimanapun.

Pemanfaatan *Creative Content* sebagai sumber belajar bukanlah suatu hal yang baru. Lembaga-lembaga pendidikan yang menyelenggarakan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) atau *Open University* telah banyak menyusun *Creative Content* untuk digunakan sebagai salah satu media penyampaian bahan pembelajaran. Di IAIN Syekh Nurjati Cirebon, *Creative Content* yang disusun oleh dosen dapat menjadi pengantar dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan secara lebih detail pada pertemuan virtual secara live, dan dapat pula berupa pengayaan atau pendalaman materi yang telah disampaikan sebelumnya. Hal ini dikarenakan dalam pembuatan *Creative Content*, dosen dapat menambahkan ilustrasi maupun animasi yang dapat digabungkan dengan pemaparan verbal terkait pembahasan suatu topik sehingga diharapkan dapat memberikan penjelasan yang lebih komprehensif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa *Creative Content* di era *Industry 4.0* menjadi salah satu sumber belajar yang urgen. Namun agar *Creative Content* dapat menjadi sumber belajar yang berkualitas baik serta tejamin dapat memenuhi capaian pembelajaran setiap mata kuliah, perlu disusun pedoman penyusunan *Creative Content* yang memenuhi standar.

B. Pembahasan

B.1. Pengertian *Creative Content*

Creative Content merupakan istilah yang memiliki arti yang luas. Pada umumnya, istilah *Creative Content* banyak digunakan oleh *digital Industry* untuk mendefinisikan berbagai jenis media yang digunakan oleh perusahaan untuk berkomunikasi dan mempromosikan produk, layanan dan merek produk yang ditawarkan oleh suatu perusahaan. *Creative Content* dapat berupa tulisan, photo atau video yang bisa menggugah atau menggerakkan pembaca. *Creative Content* yang dibuat oleh perusahaan merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk promosi dengan berbagai jenis platform *social media* maupun website.

Gagasan adanya media kreatif yang dibuat untuk menggerakkan minat pembaca ini kemudian digunakan pula dalam dunia pendidikan di era digital. Sehingga *Creative Content* dalam dunia pendidikan dapat didefinisikan sebagai berbagai jenis media memuat materi atau isi pembelajaran yang “didesain” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu *Creative Content* harus memuat materi, pesan atau isi mata pelajaran yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah, atau teori yang tercakup dalam mata pelatihan sesuai disiplin ilmu serta informasi lain dalam pembelajaran. Atas dasar batasan tersebut, dapat dipahami bahwa pengertian *Creative Content* adalah produk “desain” dari suatu materi atau isi pelatihan yang diwujudkan dalam bentuk media yang dapat digunakan untuk belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Creative Content sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran daring apabila dikembangkan sesuai kebutuhan tenaga pendidik (dosen dan tutor) dan mahasiswa serta dimanfaatkan secara benar akan menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan adanya *Creative Content*, dosen atau tutor menjadi lebih optimal dalam berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan mahasiswa dalam belajar. Sementara dengan memanfaatkan *Creative Content* yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran, mahasiswa diharapkan dapat menjadi pembelajar yang lebih aktif karena mereka dapat menonton, membaca atau mempelajari materi yang ada dalam *Creative Content* terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran di perkuliahan daring.

B.2. Karakteristik *Creative Content*

Creative Content merupakan media yang tak terpisahkan atau pelengkap dari bahan ajar. Setiap bahan ajar yang disediakan oleh Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan Pembelajaran daring dan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) secara substansial harus memiliki komponen yang terdiri dari tujuan atau kompetensi, petunjuk belajar, uraian dan contoh yang disertai dengan berbagai kegiatan yang harus dilakukan mahasiswa, latihan, petunjuk mengerjakan latihan, rangkuman materi, tes formatif, dan kunci jawaban tes formatif. Hal ini dimaksudkan agar setiap bahan ajar dapat memenuhi fungsinya sebagai bahan ajar yang bersifat membelajarkan sendiri dan lengkap. Dari segi perannya, *Creative Content* dapat dijadikan sebagai bahan ajar suplemen. Meskipun berperan sebagai bahan ajar

suplemen, sebaiknya *Content Creative* mampu mewujudkan kedua karakteristik utama bahan ajar, yaitu membelajarkan sendiri dan lengkap.

Adapun karakteristik *Creative Content* dalam pembelajaran daring harus memenuhi beberapa aspek berikut:

1. *Creative Content* merupakan digitalisasi materi ajar yang disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia yang mampu mendeskripsikan topik-topik pembelajaran secara efektif dan efisien.
2. *Creative Content* didesain agar dapat membangun komunikasi dilakukan secara langsung (*synchronous*) dan tidak langsung (*asynchronous*) dengan mempertimbangkan aspek kondisional mahasiswa.
3. *Creative Content* memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal dengan mempertimbangkan aspek kondisional peserta didik.
4. *Creative Content* didesain agar dapat digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
5. *Creative Content* adalah materi ajar yang seyogyanya selalu diperbaharui mengikuti perkembangan keilmuan dan relatif mudah diperbaharui.

Pemanfaatan *Creative Content* dalam pelaksanaan pembelajaran PJJ dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar. Peran *Creative Content* dalam pembelajaran mandiri terstruktur adalah sebagai bahan utama dan sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, *Creative Content* juga dapat dijadikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses mahasiswa memperoleh informasi.

Secara umum, *Creative Content* memiliki peran yang penting bagi pendidik (dosen/tutor) dan mahasiswa. Bagi pendidik, bahan ajar dapat memiliki peran sebagai berikut:

1. Menghemat waktu pendidik mengajar,
2. Mengubah peran pendidik dari satu-satunya sumber informasi di kelas menjadi fasilitator,
3. Membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Adapun peran *Creative Content* bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik belajar tanpa harus ada pendidik atau peserta lain
2. membuat peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja,
3. Meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi pelajar mandiri.

B.3. Klasifikasi *Creative Content*

Creative Content sebagai sumber pembelajaran daring dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. *Creative Content Video*

Creative Content Video adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu instruktur, dosen, maupun tutor dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam teknologi multimedia. Jenis *Creative Content Video* yang sering dipergunakan dalam Pembelajaran daring sering diistilahkan dengan *Video Learning* (video pembelajaran). Di samping sebagai bahan ajar suplemen, *Creative Content Video* dapat dikembangkan sebagai materi tutorial pada LMS dan diunggah pada situs-situs streaming video.

2. *Creative Content Non-Video*

Creative Content Non-Video adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam dokumen berekstensi PDF, atau berupa teks digital pada LMS yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Sebagai bagian dari media pembelajaran, *Creative Content Non-Video* mempunyai kontribusi yang tidak sedikit dalam proses pembelajaran. Hampir sebagian besar proses pembelajaran pada pendidikan tinggi yang diselenggarakan secara daring menggunakan *Creative Content Non-Video* yang berupa buku ajar yang ditautkan pada LMS (*Learning Management System*). Salah satu alasan mengapa *Creative Content Non-Video* masih dijadikan sebagai media utama dalam paket bahan ajar di perguruan tinggi adalah karena sampai saat ini *Creative Content Non-Video* masih merupakan media yang paling mudah diperoleh, lebih mudah diunduh, dan lebih standar dibandingkan dengan program Komputer (Bates, 1995).

Adapun jenis-jenis *Creative Content Non-Video* yang sering dipergunakan dalam proses pembelajaran daring adalah Modul, Handout, dan Lembar Kerja yang ditautkan pada LMS (*Learning Management System*).

B.4. Standard Umum *Creative Content Video*

Creative Content video pada dasarnya merupakan bahan ajar suplemen bagi bahan ajar cetak. Bagian-bagian yang perlu divisualisasikan (misalnya peragaan satu keterampilan) dikemas dalam bentuk video. Di samping sebagai bahan ajar suplemen, *Creative Content* video dapat dikembangkan sebagai materi tutorial pada

LMS atau pada situs-situs streaming video. Dalam statusnya sebagai materi tutorial, *Creative Content* video tidak hanya mengemas bagian bahan ajar yang perlu diperdengarkan atau divisualisasikan, tetapi dapat mengemas bagian tertentu bahan ajar secara utuh. Dalam konteks ini, ciri membelajarkan sendiri dan lengkap tetap harus terlihat dengan jelas pada setiap *Creative Content* video.

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain

2. Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3. Format sajian video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif, wawancara, presenter, format gabungan.

4. Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

Sedangkan untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran

juga harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

a) *Clarity of message* (kejelasan pesan)

Video pembelajaran isinya harus jelas, dapat dipahami oleh mahasiswa dan informasinya dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya akan tersimpan dalam memory jangka panjang.

b) *Stand alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak digunakan bersama-sama bahan ajar yang lainnya.

c) *User friendly* (bersahabat dengan pemakainya)

Video menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu mahasiswa.

d) Representasi isi

Materi harus bersifat representatif, misalnya berisi tentang materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi sosial ataupun sains dapat dijadikan media video pembelajaran.

e) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi.

f) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi mendukung untuk digunakan pada setiap spesifikasi sistem komputer.

g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

B.5. Prosedur *Creative Content Video*

Pembuatan video pembelajaran memiliki prosedur yang sama dengan prosedur penelitian *Research and Development (RnD)* yang digunakan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk, baik yang berbentuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Menurut tim pusat penelitian kebijakan dan inovasi (Puslitjaknov) prosedur penelitian pengembangan terbagi atas 5 langkah diantaranya:

1. Analisis kebutuhan,
2. Pengembangan produk,
3. Validasi ahli dan revisi,
4. Uji coba dan revisi, dan
5. Hasil produk.

Prosedur pengembangan menurut Endang Mulyatiningsih (2011:179) mengemukakan rancangan pengembangan video pembelajaran terbagi atas 4D di antaranya:

1. *Define* (pendefinisian)

Kegiatan dalam tahap ini dilakukan dengan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda

2. *Design* (perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Perancangannya terbagi atas: penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, mengkaji format-format bahan ajar, dan membuat rancangan awal.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan dibagi dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Sedangkan *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

4. *Desseminate* (penyebarluasan)

Tahap *desseminate* dibagi dalam tiga kegiatan yaitu: *validation tasting*, *packaging*, *diffusion and adoption*. *Validation tasting* yang artinya produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. *Packaging* merupakan tahap pengemasan, sedangkan yang terakhir adalah tahap *diffusion and adoption* tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Menurut Borg & Gall dalam bukunya Jaka Warsinah (2010:9) untuk mengembangkan media video pembelajaran secara umum terdapat 3 tahap:

a. Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap yang panjang yang akan menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya, tahap ini merupakan tahap perencanaan yang meliputi: penentuan ide, analisis sasaran, penyusunan garis besar isi media video, penyusunan jabaran media video, penyusunan naskah, dan pengkajiaan naskah.

1) Penentuan ide

Pembuatan video pembelajaran yang terkonsep dengan baik harus dimulai dengan sebuah ide/gagasan. Ide pembuatan media video pembelajaran sebaiknya diambil dari Modul Pembelajaran Mata Kuliah yang digunakan agar konten materi yang disampaikan lewat video pembelajaran sesuai dengan pembahasan yang ada pada Modul dan memiliki kesamaan tujuan dalam pencapaian hasil pembelajaran sebagaimana yang tertuang pada Modul.

2) Analisis Sasaran

Dalam proses komunikasi, agar komunikasi berjalan lancar maka diperlukan pengenalan sasaran dengan baik. Begitupun dengan video pembelajaran. Dosen/Tutor pembuat video pembelajaran perlu menentukan sasaran pengguna video pembelajaran yang dibuat, seperti mahasiswa semester berapakah yang akan ditargetkan menggunakan video pembelajaran tersebut Hal ini diperlukan agar aspek materi video yang disampaikan dan ilustrasi yang ditampilkan dapat sesuai dengan kecenderungan psikologis mahasiswa. Sehingga video pembelajaran tersebut dapat dicerna dengan baik.

3) Menyusun garis besar isi media video (GBIMV)

Penyusunan Garis Besar Isi Media Video (GBIMV) untuk media video dilakukan oleh dosen/tutor dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengkaji kebenaran dan kecukupan materi, sedangkan ahli media mengkaji kemenarikan video pembelajaran tersebut.

4) Penyusunan Jabaran Media Video (JMV)

Jabaran materi disusun oleh dosen/tutor. Jabaran materi harus dapat menguraikan secara lengkap materi yang akan diangkat dalam media video serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari bagi mahasiswa. Pemilihan

aplikasi ini harus disesuaikan dengan lingkungan mahasiswa. Hasil akhirnya yaitu naskah video pembelajaran yang telah disetujui dan dinyatakan kebenarannya, sehingga naskah tersebut layak diproduksi.

5) Penyusunan Naskah

Menurut Daryanto (2010:104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

a) Menentukan ide

Ide dari naskah yang akan disampaikan lewat video pembelajaran merupakan poin utama dan poin pendukung dari topik pembahasan pada Modul atau materi Power Poin Kegiatan Belajar yang perlu penjabaran secara verbal.

b) Merumuskan Tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud pada tahap ini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan untuk mahasiswa setelah menyimak materi video. Sehingga setelah menonton video pembelajaran tersebut, mahasiswa benar-benar menguasai kompetensi yang diharapkan sebagaimana yang tertuang pada Modul Pembelajaran Mata Kuliah.

c) Melakukan Survey

Pada tahap ini, survey dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung konten video pembelajaran yang akan dibuat.

d) Membuat Garis Besar Isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survey tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui video pembelajaran harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu disusunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *outline*.

e) Membuat sinopsis

Sinopsis diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas tentang tema yang akan ditayangkan, dengan tujuan agar konsepnya dapat dengan mudah dipahami dan ditangkap oleh pengguna video pembelajaran

Sesuai ide video yang telah dirumuskan, maka pada sinopsis alur video dikembangkan secara ringkas. Dengan membaca sinopsis cerita, diharapkan pengguna video pembelajaran bisa mengetahui secara menyeluruh gambaran video yang akan dibuat. Sinopsis video cukup terdiri dari 200 sampai 500 kata saja. Sinopsis video akan mempengaruhi penulisan skenario dan juga durasi dari video yang akan dibuat.

f) Membuat *Treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat tekstual. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas. Dengan begitu orang yang membaca *treatment* khususnya tim pengambilan video dapat membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam video.

g) Membuat *Storyboard*

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar perlembar. Pada tiap lembar *Storyboard* berisi satu *scene* dan *setting*. *Storyboard* yang baik memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

h) Menulis Naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan storyboard. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi tersusun dengan detail disertai dengan naskah materi yang akan disampaikan oleh dosen/tutor secara verbal dan dilengkapi dengan naskah yang akan ditampilkan pada video.

Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu:

- Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- Kalimat harus jelas, singkat dan informatif.
- Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Pengembangan naskah video pembelajaran merupakan proses pengembangan selanjutnya naskah merupakan isi materi yang akan ada didalam video pembelajaran, materi dipilih dan dibuat naskah sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar, menentukan langkah sesuai dengan prosedur.

b. Produksi

Tahap ini merupakan tahap selanjutnya setelah naskah diterima oleh produser dan sutradara. Tahap produksi video adalah tahapan merealisasikan langkah- langkah yang sudah disusun pada saat pra-produksi. Orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses produksi video adalah Sutradara. Sutradara dapat dibantu oleh beberapa asisten sutradara untuk membantu kelancaran tahap produksi video. Hal yang perlu diperhatikan pada saat produksi video adalah merekam video, menghimpun *shoot* video yang sudah diambil oleh *cameramen* dan menyesuaikannya dengan script.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh *cameramen* dalam proses *video shooting* adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kamera dengan high resolution (DSLR, *Mirrorless*, *Camcorder*) untuk kualitas video yang jernih
- 2) Menggunakan tripod untuk menjaga keseimbangan video
- 3) Mengatur komposisi sebelum merekam supaya video enak dilihat dan tidak melelahkan mata penonton
- 4) Gunakan lighting tambahan untuk membuat video nampak lebih jelas.

c. Pasca produksi

Setelah sekumpulan gambar dan suara diterima oleh editing maka langkah selanjutnya adalah *Editing Video* dan distribusi.

1) *Editing Video*

Editing Video adalah proses terakhir untuk menambah teks atau animasi, menambah *sound effect*, memotong adegan yang tidak perlu, mengkombinasikan adegan-adegan yang telah diambil sebelumnya untuk membentuk satu rangkaian video yang enak ditonton.

Proses *editing video* dilakukan oleh tim creative content setelah melakukan shooting. Software yang digunakan untuk mengedit video antara lain:

- Adobe Premiere: *software video editing* sederhana untuk non-linear editing seperti mengkombinasikan video dan audio dalam satu “jalur”, menyediakan banyak contoh transisi, filter, gerakan, klip dengan sederhana
 - Adobe After Effects: sebuah *software* yang professional untuk kebutuhan Motion Graphic Design.
 - Dan software lain yang relevan terkait video editing
- 2) Menambahkan *sound effect*

Penambahan *sound effect* dalam video diperlukan untuk membangun *ambience*. *Ambience* adalah suasana yang dibangun saat melihat video agar tidak terasa membosankan. Untuk menambahkan *sound effect* dalam konten video tidak bisa sembarangan karena bisa terkena pelanggaran hak cipta. Demi menghindari hal tersebut, maka dapat menggunakan *stock music*. *Stock music* adalah perpustakaan yang menyediakan music-music bebas lisensi sehingga lebih fleksibel untuk digunakan.

3) Distribusi

Video yang telah selesai produksi selanjutnya akan dipublikasikan oleh tim dengan cara mengunggah ke *Server Content Management System* (SCMS). Mahasiswa dapat mengakses konten video pembelajaran melalui *Learning Management System* (LMS)

Hasil dari serangkaian prosedur pembuata video pembelajaran dimulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi adalah sebuah video pembelajaran dengan durasi maksimal 10 menit. Dalam durasi +/- 10 menit, video pembelajaran harus memiliki komponen dengan kriteria sebagai berikut:

1. *Bumper opening* 1 menit
2. Isi video 8 menit
3. *Bumper closing* 1 menit

B.6. Standard Umum *Creative Content Non-Video*

Creative Content Non-Video merupakan konten berbentuk teks yang disediakan oleh dosen melalui *Learning Management System* (LMS) dengan tujuan memberikan informasi kepada mahasiswa tentang proses pembelajaran dan elemen penting dari mata kuliah yang diampu. *Creative Content* Non-Video dapat diakses oleh mahasiswa sesuai dengan jadwal perkuliahan dan memantik interaksi antara dosen dengan mahasiswa melalui media pembelajaran daring.



Gambar 1. Tampilan LMS Program Studi PJJ IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Creative Content Non-Video dari segi substansi dapat merupakan bahan ajar yang utuh dan dapat pula sebagai bahan suplemen. Pada saat ini, ketika jumlah mahasiswa yang memiliki akses ke internet masih terbatas maka bahan ajar online, masih merupakan bahan ajar suplemen atau bahan ajar alternatif. Artinya, mahasiswa yang mengakses bahan ajar tersebut akan mendapat pengayaan, sedangkan mahasiswa yang tidak mempunyai akses ke internet masih mampu mencapai kompetensi dengan memanfaatkan Modul Pembelajaran Mata Kuliah sebagai bahan ajar pokok.

Untuk memudahkan dosen dalam menyusun *Creative Content* Non-Video, berikut penjelasan jenis *Creative Content* Non-Video yang harus ada sesuai standar pembelajaran daring:

1. *Subject Description*

Subject description adalah pemaparan singkat tentang mata kuliah yang diajarkan pada mahasiswa. Tujuan *Subject Description* agar memudahkan mahasiswa dalam memahami intisari mata kuliah sebelum pembelajaran berlangsung. *Subject Description* dibuat 1 kali pada setiap mata kuliah. Jumlah kata yang ditulis dalam *Subject Description* adalah minimal 80 kata. *Subject*

Description mencakup komponen- komponen wajib yang terdapat dalam RPS mata kuliah seperti:

a. Identitas Mata Kuliah

Memuat beberapa komponen yang terdiri dari nama kampus, fakultas, dan jurusan/prodi, nama mata kuliah, kode mata kuliah, bobot SKS, rumpun mata kuliah, semester pelaksanaan, dan alokasi waktu perkuliahan;

b. Profil Mata Kuliah

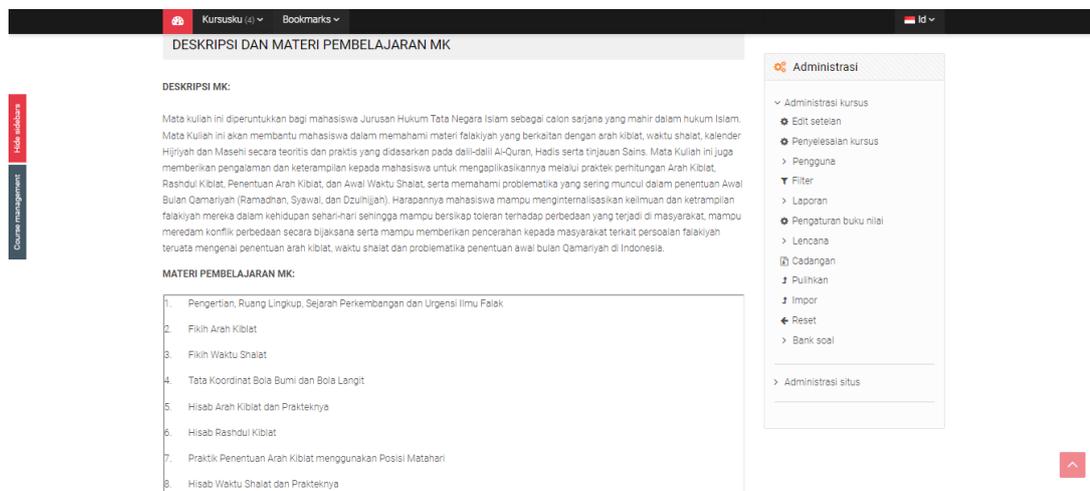
Memuat deskripsi singkat tentang pokok bahasan/materi pembelajaran yang diajarkan selama satu semester;

c. Capaian Pembelajaran (CPL)

Memuat pemaparan CPL-Jurusan/Prodi dan CP-MK;

d. Referensi/Pustaka

Memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai rujukan materi pembelajaran, baik pustaka utama maupun pendukung pada satu mata kuliah yang diampu.



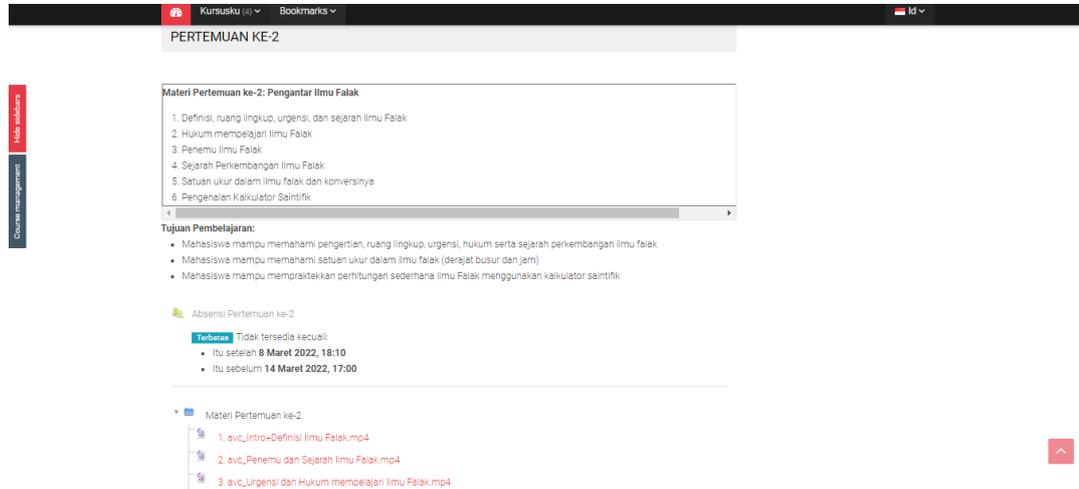
Gambar 2. Tampilan *Subject Description* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

2. Learning Guide

Learning Guide adalah panduan belajar yang membantu mahasiswa memahami tujuan dan materi ajar dalam suatu pokok bahasan, serta dapat mempermudah mahasiswa mengakses materi secara urut, lengkap, dan terarah. *Learning guide* dibuat 1 kali pada setiap mata kuliah. Jumlah kata yang ditulis

dalam subject description adalah minimal 30 kata. Panduan wajib yang perlu ditulis oleh dosen/tutor sebagai *Learning Guide* adalah:

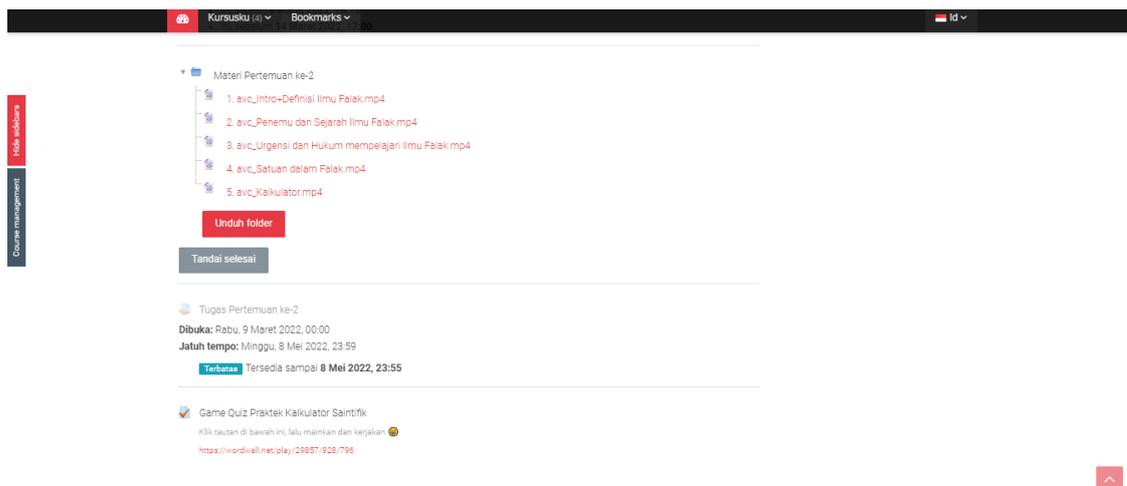
- a. Materi Ajar
- b. Capaian Pembelajaran (CPL)



Gambar 3. Tampilan *Learning Guide* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

3. *Lecture Note*

Lecture Note adalah konten/materi berupa dokumen yang berisi materi-materi belajar dalam suatu pokok bahasan. Dokumen bisa berupa materi lengkap atau hanya rangkuman materi yang diberikan. Format dokumen yang dapat digunakan adalah ppt, doc, dan pdf. *Lecture Note* dibuat minimal 1 (satu) kali setiap pokok bahasan/materi pembelajaran.



Gambar 4. Tampilan *Lecture Note* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

4. *Quiz Review*

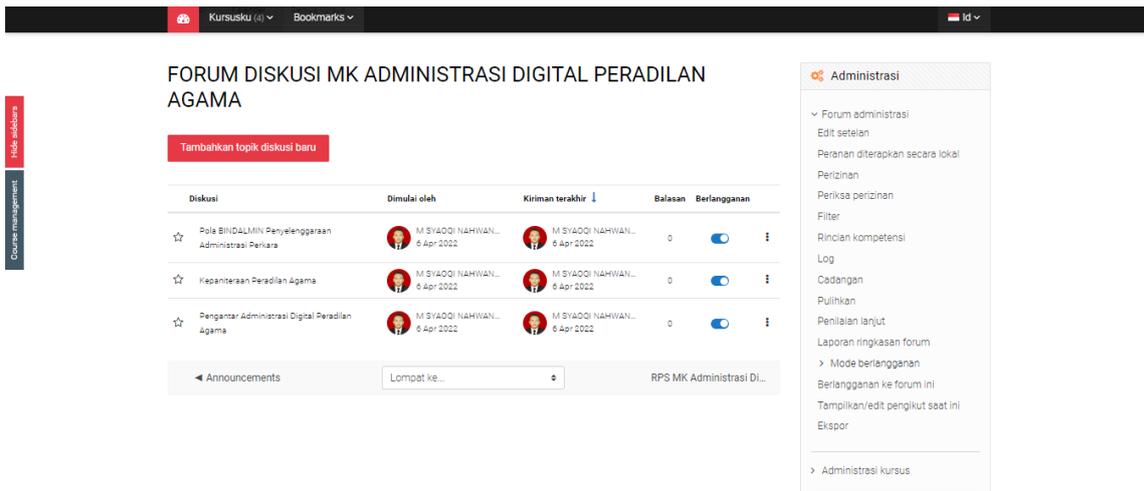
Konten digital berupa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi atau mengukur pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah mempelajari materi dalam suatu pokok bahasan. Bentuk pertanyaan yang digunakan dalam konten Quiz Review ini bisa berupa multiple choices atau esai. Penilaian pada jawaban multiple choices dapat dilakukan secara otomatis dengan jawaban yang sudah pasti seperti objektif, true, atau false. Sedangkan penilaian manual biasanya dilakukan untuk jawaban yang berisi jawaban deskripsi seperti esai. Setiap dosen menyediakan soal minimal 15 soal untuk (*multiple choices/essay*).

Student Name	Score	Submission Date
ASEP RIKI NURUL MUTAQIN	80.00 / 100.00	28 April 2022
ARI NUD FARIDA	100.00 / 100.00	10 April 2022
ELISA HELDAWATI	100.00 / 100.00	18 April 2022
YUSI SELMI	80.00 / 100.00	11 April 2022

Gambar 5. Tampilan *Quiz Review* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

5. Discussion Forum

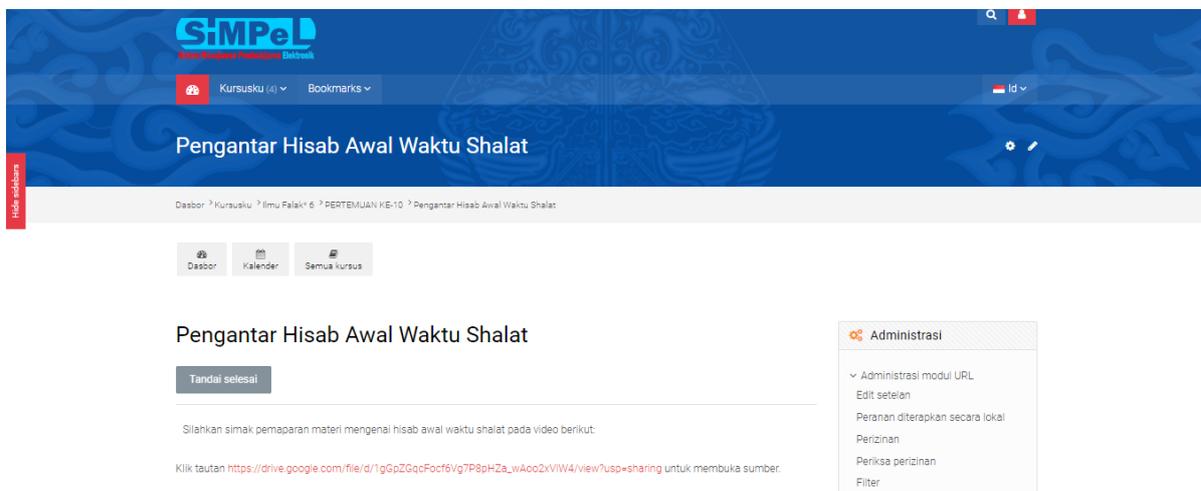
Konten digital berupa kolom forum yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam berdiskusi atau membahas, bertanya, menjawab, menampung topik- topik terkait suatu pokok bahasan. Forum diskusi memberikan instruksi yang jelas terkait topik dibahas dan juga memberikan bahan diskusi mahasiswa berupa video, artikel ilmiah, atau bahan diskusi lainnya. Forum/diskusi dibuat 1 (satu) kali setiap pokok bahasan/materi pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan *Discussion Forum* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

6. *External Link*

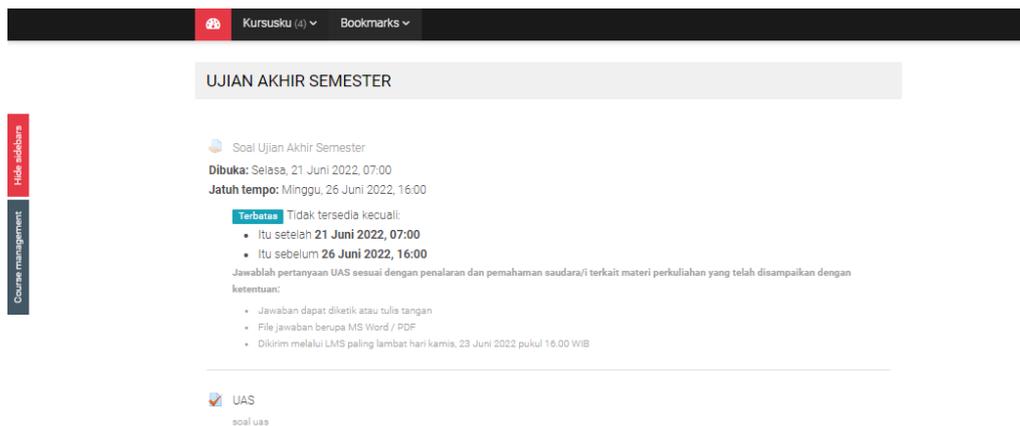
Konten digital berupa sumber materi pendukung yang berasal dari URL/link/alamat website di luar Learning Management System (LMS). Sumber ini bisa berupa blog, web jurnal, video daring, dan lainnya. Jumlah sumber link eksternal minimal 2 (dua) pada setiap pokok bahasan.



Gambar 7. Tampilan *External Link* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

7. *Assignment*

Konten digital berupa aktivitas tugas mandiri mahasiswa setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam suatu pokok bahasan. Tugas yang diberikan harus disampaikan secara detil baik dari sisi instruksi, pertanyaan, serta batasan yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa bisa dengan fokus untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh dosen.



Gambar 8. Tampilan *Assignment* pada LMS IAIN Syekh Nurjati Cirebon

B.7. Standard Pembuatan Media Power Point

Microsoft Power Point merupakan aplikasi presentasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program Power Point ini dapat diintegrasikan dengan Microsoft lainnya seperti Word, Excel, Access dan sebagainya (Susilana, 2007 : 99). Powerpoint juga merupakan salah satu program di bawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Microsoft Power Point sangat baik dalam menyajikan pesan dan mempresentasikan gagasan kepada audiens, sehingga saat ini Microsoft Power Point banyak diaplikasikan untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran.

Kelebihan Power Point antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, *sound effect*, audio, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan, efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, serta dapat dikoneksikan dengan internet. Perangkat *Smartphone* yang saat ini digunakan sudah dilengkapi pula dengan aplikasi-aplikasi yang dapat membuka file Power Point yang berekstensi .PPT. Sehingga materi pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point dapat lebih mudah lagi diakses.

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pembuatan Media Pembelajaran Power Point yang sesuai dengan standard pembelajaran daring:

1. Prinsip Penggunaan Power Point sebagai Media Pembelajaran
 - a. Pada dasarnya Microsoft Power Point adalah *software* yang digunakan sebagai media presentasi dengan kemampuan menampilkan visualisasi penguatan pada poin-poin pokok gagasan atau pokok materi yang

disampaikan. Sehingga jika Microsoft Power Point digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran, maka sebaiknya 1 file Power Point maksimal berisi 1 Kegiatan Belajar dari serangkaian Kegiatan Belajar yang ada pada Modul Mata Kuliah.

- b. Pada dasarnya, Microsoft Power Point adalah media presentasi yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh mahasiswa. Media presentasi kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh dosen/tutor.
 - c. Dosen/Tutor yang menggunakan media Power Point dalam penyampaian materi sebaiknya dapat mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh Microsoft Power Point. Unsur-unsur yang perlu dipergunakan pada pembuatan materi dengan media Power Point antara lain memiliki kemampuan Power Point untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan materi pembelajaran yang akan dibuat dengan bantuan Power Point.
 - d. Dosen/Tutor yang menggunakan Power Point perlu mempertimbangkan prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajiannya. Materi yang disajikan dalam Power Point harus benar substansinya dan juga disajikan secara menarik.
2. Prosedur Penulisan Materi Pada Power Point
- a. Identifikasi Kegiatan Belajar dan rangkaian komponennya, hal ini dimaksudkan agar materi yang dibuat pada Power Point sesuai dengan serangkaian komponen Kegiatan Belajar pada Modul Mata Kuliah, utamanya pada hasil pembelajaran. Dosen/Tutor pembuatan materi pembelajaran menggunakan Power Point perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain sebagainya.

- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan hasil pembelajaran Kegiatan Belajar seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara *browsing*, menggunakan berkas-berkas yang sudah ada dimiliki, atau jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan pendukung materi misalnya untuk kebutuhan video dengan shooting, rekaman audio dan untuk kebutuhan gambar melalui *scanning image*.
 - c. Menyusun materi yang diambil dari Modul atau materi yang bersumber dari Daftar Buku yang Dianjurkan oleh Modul untuk memperdalam materi. Materi yang ditulis pada Power Point sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, berisi pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.
 - d. Setelah bahan-bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses penyusunan materi pembelajaran di Power Point hingga selesai.
 - e. Sebelum menggunakan materi pembelajaran pada Power Point sebaiknya dosen/tutor melakukan review materi Power Point dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep. Hal ini perlu dilakukan agar materi yang disajikan pada Power Point sesuai dan relevan dengan materi yang ada pada Modul Mata Kuliah serta menarik untuk disimak.
3. Panduan Penulisan Materi pada Power Point

Hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan materi pada Power Point adalah menguraikan pokok-pokok materi pembelajaran pada Modul sesuai hasil pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal ini perlu dilakukan agar materi pembelajaran tersebut dapat dituangkan ke dalam slide-slide Power Point dengan baik.

Berikut ini adalah panduan yang perlu diperhatikan oleh dosen/tutor penulis materi pada Power Point:

- a. Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan disampaikan
- b. Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan
- c. Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi, bahan materi mana yang sesuai dengan karakteristik Power Point.
- d. Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat dan hanya memuat poin-poin penting saja. Penulisan penjelasan yang panjang lebar sangat tidak dianjurkan dalam penulisan materi pada Power Point.

- e. Gunakan huruf yang konsisten, sederhana, dan jelas seperti Arial, Verdana, Tahoma dan Trebucet, jangan gunakan huruf yang rumit dan bersambung
 - f. Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format seperti; teks (katakata), gambar, animasi atau audio-visual.
 - g. Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa
 - h. Buatlah *background* atau *template* yang menarik untuk meningkatkan daya tarik presentasi dan memperjelas pesan.
 - i. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
 - j. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Tapi jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Gunakan warna kontras atau warna yang serasi
 - k. Hindari kombinasi warna lebih dari 3 dalam satu slide
 - l. Sajikan isi materi secara urut dan sistematis agar pokok pembahasan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.
4. Struktur Slide Materi Power Point

a. *Opening Slides*

Opening Slides atau *Slide* Pembuka adalah bagian pembuka dari presentasi materi pembelajaran. *Opening Slide* dalam presentasi penyampaian materi sangatlah penting, karena dapat menjadi awal untuk menarik perhatian mahasiswa kepada dosen dan materi yang akan disampaikan. Sehingga fokus mahasiswa dari awal pembelajaran terpusat kepada dosen. *Opening Slides* juga menjadi awal pemberian informasi. Mahasiswa akan mendapatkan informasi mengenai isi materi dari pembukaan yang disampaikan oleh dosen.

Dalam penyampaian materi pembelajaran melalui Power Point, setidaknya dibutuhkan 2 *slides* untuk menjadi bagian dari *Opening Slides*. Adapun komponen utama pada *Opening Slide* pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Logo IAIN Syekh Nurjati
- 2) Nama Mata Kuliah
- 3) Kode Mata Kuliah
- 4) Judul materi

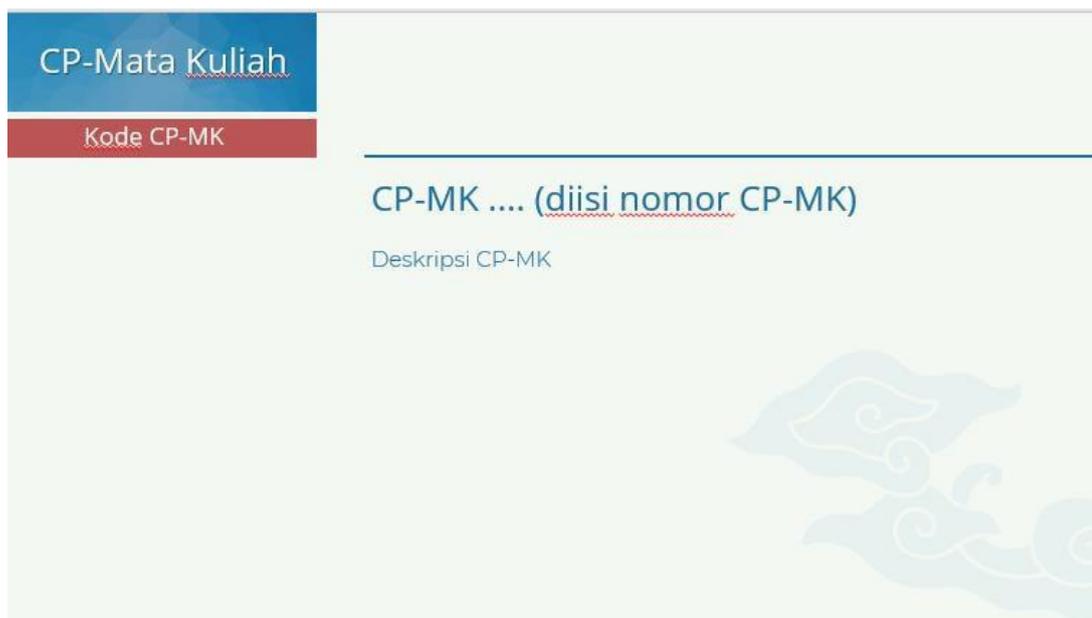
- 5) Nama dosen pengampu Mata Kuliah
- 6) Nama Jurusan
- 7) Nama Fakultas
- 8) Ilustrasi Materi Pembelajaran



Gambar 9. Contoh Template *Opening Slide* Pertama

Sedangkan komponen utama pada *Opening Slide* kedua adalah sebagai berikut:

- 1) Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)
- 2) Kode CP-MK
- 3) Deskripsi CP-MK



Gambar 10. Contoh Template *Opening Slide* Kedua

b. *Body/Main Discussion Slides*

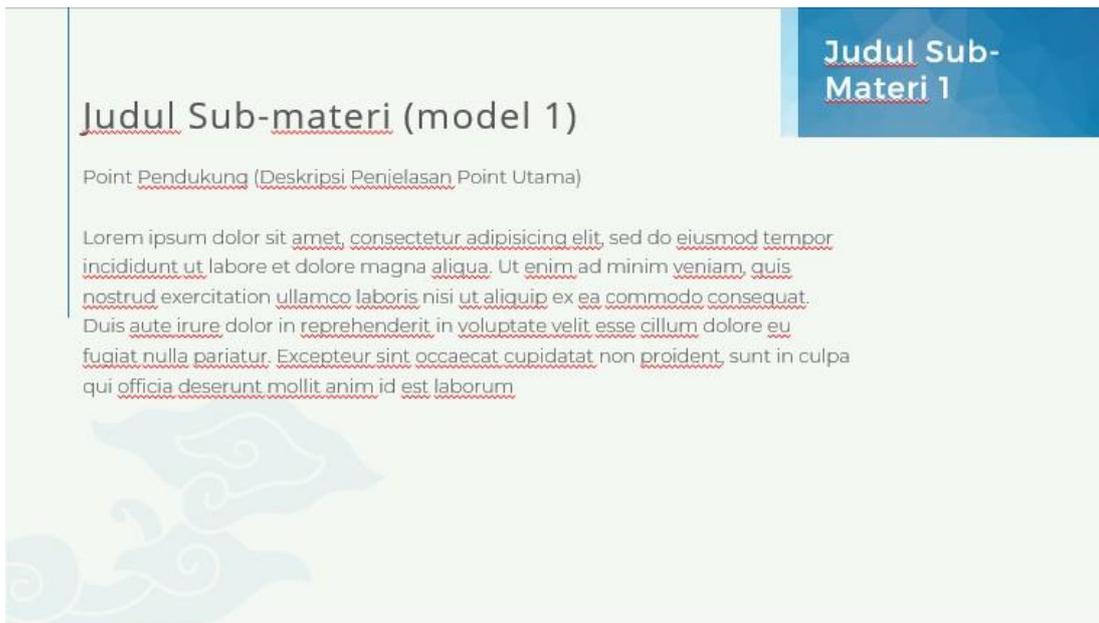
Body/Main Discussion Slides adalah bagian utama dari Power Point presentasi mater pembelajaran. Pada bagian ini Dosen/Tutor menyampaikan materi pembelajaran untuk mahasiswa. *Body/Main Discussion Slides* dari suatu materi pembelajaran terdiri dari poin-poin pokok pembahasan yang disampaikan beserta penjelasannya.

Pada masing-masing *Body/Main Discussion Slides* terdapat 2 point yang perlu ditampilkan, yaitu poin utama dan poin pendukung. Poin utama adalah poin-poin pokok materi pembelajaran pada Kegiatan Belajar yang perlu disampaikan oleh dosen. Sedangkan poin pendukung adalah penjelasan dari poin utama yang merupakan sekumpulan informasi, data, atau deskripsi yang diperlukan oleh mahasiswa untuk dapat memahami poin utama materi pembelajaran. Sebuah *Body/Main Discussion Slides* yang baik akan membuat mahasiswa mudah untuk memahami dan mengingat poin-poin penting saat menyimak pemaparan materi yang diberikan oleh dosen melalui Power Point. Sehingga pada pembuatan *Body/Main Discussion Slides* dosen/tutor tidak hanya terpaku pada pemilihan poin-poin pokok materi pembelajaran saja, tetapi juga perlu menambahkan ilustrasi dan elemen penunjang lainnya seperti

gambar, tabel, kutipan dan lain sebagainya untuk lebih mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen/tutor.

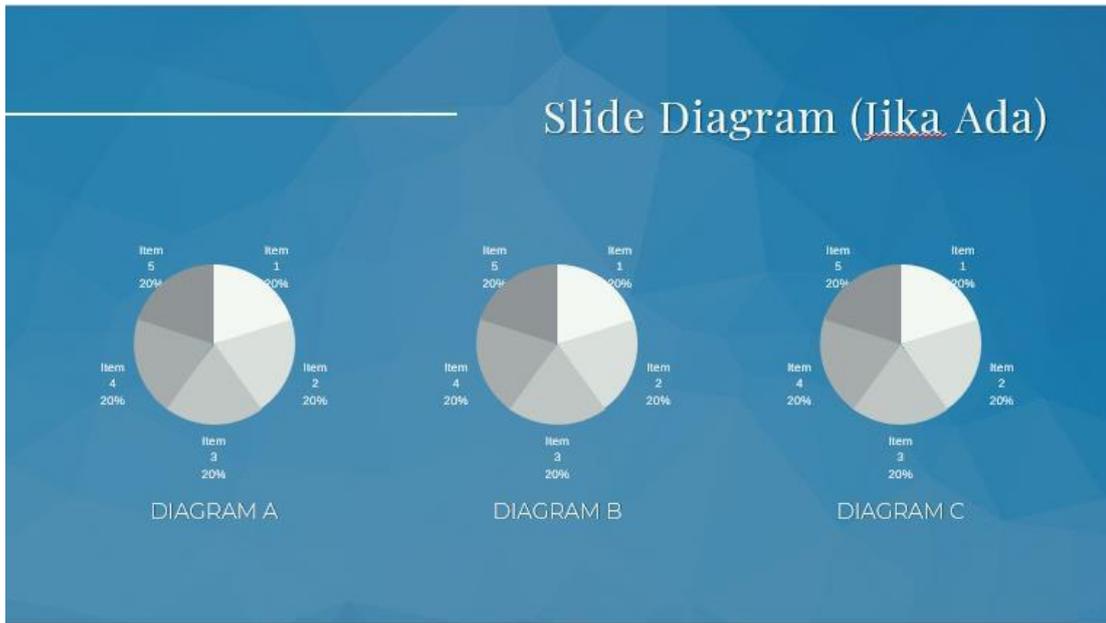
Adapun komponen utama pada *Body/Main Discussion Slides* adalah sebagai berikut:

- 1) Judul sub materi Pembelajaran
- 2) Poin utama (poin pokok pembelajaran)
- 3) Poin Pendukung (deskripsi penjelasan poin utama)
- 4) Gambar/tabel/grafik penjelas sub materi pembelajaran



Gambar 11. Contoh Template *Body/Main Discussion Model 1*



Gambar 12. Contoh Template *Body/Main Discussion Model 2* (Slide Gambar)**Gambar 13. Contoh Template *Body/Main Discussion Model 3* (Slide Diagram)**

c. *Conclusion Slide*

Conclusion Slide merupakan bagian akhir dari rangkaian *slide* materi pembelajaran. *Conclusion Slide* berisi ringkasan dari poin-poin materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh dosen/tutor. Poin-poin materi yang telah dipaparkan oleh dosen/tutor perlu diulangi dengan deskripsi yang singkat agar mahasiswa dapat mengingat kembali apa yang sudah dipelajari. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai tolok ukur bagi dosen/tutor apakah mahasiswa benar-benar memperhatikan pemaparan materi melalui Power Point atau tidak. Adapun komponen utama pada *Conclusion Slide* adalah sebagai berikut:

- 1) Judul sub materi Pembelajaran
- 2) Poin-poin utama (poin pokok pembelajaran)
- 3) Poin-poin Pendukung (rangkuman deskripsi penjelasan poin utama)
- 4) Gambar/tabel/grafik penjelas sub materi pembelajaran



Gambar 16. Contoh Template *Closing Slide*: Daftar Referensi

2) *Powerful Closing Statement*

Bagian ini berisi tentang kalimat penutup digunakan oleh dosen/tutor untuk mengakhiri presentasi. Kalimat penutupan yang berkesan sebagai *powerful closing statement* akan membuat mahasiswa teringat dan mengikuti materi pembelajaran dan pesan disampaikan oleh dosen/tutor.



Gambar 17. Contoh Template *Closing Slide*: *Powerful Closing Statement*

3) Ucapan Terima Kasih

Slide ucapan terima kasih merupakan bagian akhir dari *Closing Slides*. *Slide* ucapan terima kasih berisi ucapan terima kasih kepada para pihak yang berkontribusi dalam penulisan materi pembelajaran Power Point tersebut juga kepada mahasiswa yang telah menyimak pemaparan materi pembelajaran yang disajikan melalui media Power Point.



Gambar 18. Contoh Template *Closing Slide*: Ucapan Terima Kasih

C. Penutup

C. 1. Kesimpulan

Creative Content sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran daring apabila dikembangkan sesuai kebutuhan tenaga pendidik (dosen dan tutor) dan mahasiswa serta dimanfaatkan secara benar akan menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan adanya *Creative Content*, dosen atau tutor menjadi lebih optimal dalam berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan mahasiswa dalam belajar. *Creative Content* sebagai sumber pembelajaran daring dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: *Creative Content Video* dan *Creative Content Non-Video*. Penyusunan *Creative Content* yang tepat serta sesuai prosedur dan standard dapat menjadi sumber belajar yang berkualitas baik serta tejamin mampu memenuhi capaian pembelajaran setiap mata kuliah.