

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Pendidikan berkembang dengan teknologi yang menjadikan belajar lebih relevan dengan kehidupan masyarakat. Teknologi memberikan fitur praktis yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja, begitu juga dengan *e-learning*. Materi yang disajikan ikut berkembang dengan teknologi, karena dengan adanya teknologi, ilmu pengetahuan dapat ditemukan dengan mudah tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Navarrete et al., 2025).

Menurut Knapp et al. (2022) penggunaan animasi dalam video *e-learning* memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, karena mampu menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan. Dengan adanya bantuan animasi, pengguna dapat menyesuaikan waktu dan tempat untuk mengakses materi sesuai kebutuhan. Video *e-learning* dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing pengguna. Kesesuaian kebutuhan yang dimaksud berupa pembahasan pendalaman materi yang dibahas secara umum maupun secara spesifik. Selain itu, penyampaian materi melalui visual dan audio pada teori *dual-channel learning* dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman pengguna.

Pembelajaran daring merupakan cara pembelajaran yang memberi materi melalui *platform* daring dan diakses dengan internet. Pembelajaran yang dibuat berupa kuis dan evaluasi yang dapat membantu komunikasi antara pengajar dan pelajar (Fazira et al., 2023). Pembelajaran daring yang dilakukan bergantian dengan tatap muka cukup efektif bila digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran (Setiawan & Jauhari, 2023). Namun sistem pembelajaran ini cukup bergantung kepada jaringan internet yang menjadi salah satu masalah yang timbul dalam proses pembelajaran daring, karena dibutuhkan untuk mengakses materi (Fazira et al., 2023).

Pembuatan *online learning* didorong oleh inovasi di bidang pendidikan yang dipengaruhi dari adanya perkembangan teknologi. Materi disampaikan dengan lebih efisien melalui presentasi yang memberi gambaran visual dibandingkan dengan penyampaian secara tulisan (Tani et al., 2022). Penggunaan sistem pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat dalam

memahami materi yang cukup sulit. Pembelajaran daring juga dapat membantu penyesuaian kecepatan belajar setiap individu (Ilahy et al., 2025).

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan membuat video pembelajaran yang menarik. Visual dapat meningkatkan minat penggunaan media pembelajaran serta membantu pemahaman materi. Dengan media pembelajaran daring, proses penerimaan informasi menjadi lebih efektif dengan bantuan audio dan visual yang menarik (Mustamu, 2024).

Video *e-learning* dapat membantu proses belajar dengan elemen visual dan audio yang disertai fitur interaktif, seperti kuis yang membantu meningkatkan keaktifan penggunaannya dalam menanggapi informasi yang didapat dari materi (Fauzul et al., 2025). Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga dapat membantu mempelajari ulang materi yang belum dimengerti. Elemen visual seperti *motion graphic* memiliki peran penting karena dapat memperlihatkan simbolisasi, ringkasan, maupun persentase yang membantu memudahkan pemahaman materi.

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Çeken & Taşkın (2022) bertujuan untuk meninjau penerapan prinsip *multimedia learning* dalam berbagai lingkungan pembelajaran digital. Pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-learning*, *web-based learning*, *virtual reality*, dan *multimedia learning environment* menggabungkan elemen visual dan verbal. Dengan bantuan gambar, animasi, teks, dan narasi audio dapat meningkatkan perhatian serta memudahkan pengguna dalam mencerna informasi. Kajian tersebut menjelaskan mengenai prinsip *signaling* atau pemberi penanda visual yang dapat mengarahkan perhatian pengguna pada materi.:

2.1 Auteur Theory

Penelitian yang dilakukan oleh Sholikhah et al. (2024) memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video *e-learning* di bidang pendidikan. Penelitian dilakukan terhadap siswa SDIT Permata Bangsa pada tahun 2024. Metode penelitian yang digunakan berupa eksperimental quasi dengan tipe desain *nonequivalent control group* yaitu membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran dengan kelas yang menggunakan metode

konvensional. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Husairi dan Sodikin, (2023) memiliki tujuan untuk mengeksplorasi pengembangan *soft skill* melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian mengenai pelatihan berbasis teknologi ini dilakukan oleh akademis di bidang pendidikan pada tahun 2023. Metode yang digunakan berupa pendekatan kualitatif dengan studi kasus melalui wawancara dan observasi dengan menunjukkan peran teknologi dalam pembelajaran media digital seperti video. Hasil penelitian menunjukkan, video mampu mendukung pengembangan *soft skill* karena memberikan akses informasi dengan lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustamu, (2024) memiliki tujuan untuk menganalisis efektifitas penggunaan video dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan karyawan. Penelitian mengenai pelatihan karyawan berbasis video yang dilakukan oleh Mustamu pada tahun 2024. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis berbagai artikel penelitian mengenai penggunaan video *e-learning* animasi yang mampu meningkatkan pemahaman karyawan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video *e-learning* khususnya video animasi dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, keaktifan, serta keterampilan karyawan secara signifikan.

Teori mengenai pengaruh video *e-learning* terhadap pembelajaran *soft skill* karyawan perusahaan dapat dijelaskan melalui penelitian yang dilakukan oleh Widiawati et al. (2024) membahas strategi pengembangan karier melalui pelatihan *soft skill* berbasis teknologi. Penelitian menjelaskan bahwa video *e-learning* merupakan media pembelajaran digital yang digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan kepada karyawan secara daring dan dengan bantuan audio, visual, teks, serta animasi agar materi lebih mudah dipahami oleh pengguna. Video *e-learning* diterapkan dalam konteks pengembangan kemampuan karyawan di lingkungan perusahaan, karena dinilai mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi, serta kemampuan *soft skill* seperti komunikasi, kepemimpinan kerja sama tim, dan kemampuan berpikir kritis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Gao & Tan, 2022) bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya penyajian dan komposisi visual video pembelajaran daring terhadap perhatian penonton. Metode penelitian menggunakan pendekatan eksperimental gelombang otak (EEG) pada penonton saat menyaksikan beberapa video pembelajar yang memiliki komposisi visual berbeda. Hasilnya, video narasumber bersama materi pembelajaran di layar (*picture-in-picture*) serta menggunakan penunjuk visual saat menjelaskan materi mampu mempertahankan perhatian penonton lebih baik dibanding video yang menampilkan narasumber atau *slide* saja. Hal ini menunjukkan bahwa *framing* atau komposisi visual dalam video *e-learning* berpengaruh terhadap fokus dan efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, penempatan materi, narasumber, serta elemen visual lainnya perlu dirancang secara tepat agar informasi lebih mudah diingat dan dipahami oleh pengguna.

