

**EFEKTIVITAS PELATIHAN ONLINE “WHITEBOARD
ANIMATION” DI SEAMOLEC**



Cut Syahradila

1215125722

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2018

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

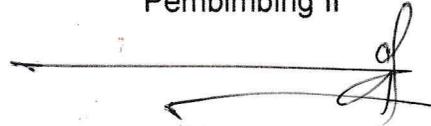
Judul Skripsi : Efektivitas Pelatihan Online "Whiteboard Animation" di SEAMOLEC
 Nama Mahasiswa : Cut Syahradila
 Nomor Registrasi : 1215125722
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tanggal Ujian : 01 Februari 2018

Pembimbing I



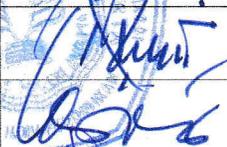
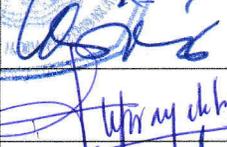
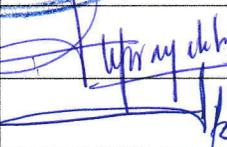
Dr. Eveline Siregar, M. Pd.
NIP. 19581119 198602 2 001

Pembimbing II



Drs. Akhmad Sadek, M. Pd.
NIP. 19540801 198403 1 001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		19/2/18
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		19/2/18
Dr. Robinson Situmorang, M. Pd. (Ketua Penguji)***		15/2 - 2018
Dra. Suprayekti, M. Pd. (Anggota)****		13/2 - 2018
Cecep Kustandi, M. Pd. (Anggota)*****		13/02 2018

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Cut Syahradila
No. Registrasi : 1215125722
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Efektivitas Pelatihan Online "Whiteboard Animation" di SEAMOLEC**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September - Desember 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Cut Syahradila

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ibu dan Ayah.

“ Yang menyengsarakan orang dewasa
bukanlah harapannya, melainkan pikirannya. ”

— Abu Bakar Al-Khwarizmi

**EFEKTIVITAS PELATIHAN ONLINE
“WHITEBOARD ANIMATION” DI SEAMOLEC
(2018)**

CUT SYAHRADILA

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka untuk menilai efektivitas pelaksanaan program pelatihan “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC ditinjau berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan. Fokus penelitian ini adalah menilai sejauh mana pelatihan online “*Whiteboard Animation*” berdasarkan sudut pandang sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) model evaluasi Badrul Khan, yang terdiri dari: analisis isi; analisis peserta pelatihan; analisis tujuan; analisis media; pendekatan disain; strategi intruksional; organisasi; *blending strategies*. Penelitian ini dilaksanakan di SEAMOLEC dan penelitian ini dilakukan dari bulan September 2017 – Desember 2017. Metode penelitian yang digunakan adalah evaluasi proses. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuisisioner, observasi, dan observasi dokumen. Instrumen disebar kepada 85 peserta lulusan pelatihan “*Whiteboard Animation*” di batch yang berbeda serta para *expert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tiap-tiap komponen program pelatihan online “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC cukup baik memenuhi kriteria penilaian komponen *e-learning* berdasarkan model Badrul Khan.

Kata Kunci: Badrul Khan, Efektivitas, Pelatihan Online, SEAMOLEC,
Whiteboard Animation

**EFFECTIVENESS OF ONLINE TRAINING
"WHITEBOARD ANIMATION" IN SEAMOLEC
(2018)**

CUT SYAHRADILA

ABSTRACT

This research was conducted in order to assess the effectiveness of the "Whiteboard Animation" training program in SEAMOLEC based on the components and characteristics of e-learning according to Badrul Khan. The focus of this research is to assess the extent to which the online training "Whiteboard Animation" is based on the perspective of the Badrul Khan evaluation pedagogical issue, which consists of: content analysis; participants' analysis; objective analysis; media analysis; design approach; instructional strategy; organization; blending strategies. This research was conducted in SEAMOLEC and this research was conducted from September 2017 - December 2017. The research method used is process evaluation. Data collection techniques used questionnaires, observation, and document observation. Instruments were distributed to 85 participants of "Whiteboard Animation" training graduates in different batches as well as experts. The results showed that from every component of online training program "Whiteboard Animation" in SEAMOLEC good enough to meet the criteria of assessment of e-learning component based on Badrul Khan model.

Keywords: *Badrul Khan, Effectiveness, Online Training, SEAMOLEC, Whiteboard Animation*

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pelatihan Online *“Whiteboard Animation”* di Seamolec”. Tidak lupa shalawat beserta salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya dan semua umat hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian prasyarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari segelintir pihak yang berkontribusi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Akhmad Sadek, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II atas semua waktu, tenaga, dan pikiran yang diberikan selama mengarahkan peneliti.

4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan karena telah memberikan ilmu-ilmu selama perkuliahan.
5. Mas Dona dan rekan-rekan SEAMOLEC yang telah memberikan izin serta membantu peneliti melengkapi data penelitian yang diperlukan.
6. Ibu dan Ayah yang selalu mendukung peneliti secara moril, materil, dan spiritual. Kak Cut, Kak Tresna, Aa Agus, dan Bang Pun yang membangkitkan semangat supaya cepat menyelesaikan skripsi.
7. Jamhari Rahmat, Fadhilah Irma, dan Nurfauzia Heryuliandini sahabat-sahabat terbaik yang dengan setia mendengarkan keluh kesah peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
8. Adlin, Athaya, Bunga, Atikah, Rahmi, Tian, Iyo, dan Haris yang kerap kali hadir pada berbagai kesempatan yang ada. Serta rekan-rekan Teknologi Pendidikan Nonreguler 2012 untuk masa-masa perkuliahan yang begitu mengesankan.
9. Serta berbagai pihak yang turut andil, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga kebaikan kalian semua dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran diharapkan untuk perbaikan mendatang. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, Januari 2018

Penulis

C.S.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN DAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Efektifitas	10
1. Pengertian Efektifitas	10
2. Pengertian Evaluasi	11
3. Hubungan Antara Efektivitas dan Evaluasi	12
4. Model-model Evaluasi	14
B. Kajian E-learning dalam Kegiatan Pelatihan	23
1. Pengertian E-learning	23
2. Karakteristik E-learning	25
3. Learning Management System (LMS)	26
4. Massive Open Online Course (MOOC)	28
C. Kajian Sistem Pembelajaran	31
1. Analisis Isi	31
2. Analisis Peserta Pelatihan	32
3. Analisis Tujuan	33
4. Analisis Media	34
5. Pendekatan Disain	35
6. Strategi Instruksional	35
7. Organisasi	37
8. Blending Strategies	38
D. Kajian Whiteboard Animation	38
1. Pengertian Whiteboard Animation	38
2. Manfaat Whiteboard Animation	39
3. Tujuan Pelatihan Whiteboard Animation	40
4. Sasaran Pelatihan Whiteboard Animation	40
5. Materi Pelatihan Whiteboard Animation	40
6. Indikator Tercapainya Kompetensi Pelatihan Whiteboard Animation	41
7. Jadwal Pelatihan	42

8. Strategi Pelatihan Whiteboard Animation	42
E. Profil SEAMOLEC	43
F. Penelitian yang Relevan	44
G. Kerangka Berpikir	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Metode Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel	50
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Penelitian	54
G. Validasi Instrumen	60
H. Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	63
B. Analisis Data	90
C. Keterbatasan Penelitian	94

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	96
B. Implikasi	99
C. Saran	100

DAFTAR PUSTAKA	103
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	105
-----------------------	------------

RIWAYAT HIDUP	133
----------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Komponen E-learning Sebagai Suatu Sistem Pembelajaran Berbantuan Teknologi Elektronik	19
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jumlah Peserta Lulusan	51
Tabel 3.2. Responden Pengumpulan Data	53
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen	57
Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Menurut Suharsimi Arikunto	61
Tabel 4.1. Hasil Kuisisioner Analisis Isi <i>Expert</i>	64
Tabel 4.2. Hasil Klasifikasi Usia Peserta	67
Tabel 4.3. Hasil Pengelompokan Pekerjaan	68
Tabel 4.4. Hasil Persebaran Provinsi	70
Tabel 4.5. Hasil Kuisisioner Peserta	72
Tabel 4.6. Hasil Kuisisioner Analisis Tujuan (Ahli Materi)	75
Tabel 4.7. Hasil Kuisisioner Analisis Media (Ahli Media)	77
Tabel 4.8. Hasil Kuisisioner Pendekatan Disain (Ahli Media)	78
Tabel 4.9. Hasil Kuisisioner Strategi Pembelajaran (Ahli Pembelajaran) ..	80
Tabel 4.10. Hasil Observasi (Ahli Materi)	81
Tabel 4.11. Hasil Kuisisioner Organisasi (Ahli Pembelajaran)	82
Tabel 4.12. Hasil Kuisisioner <i>Blending Strategies</i> (Ahli Pembelajaran)	84
Tabel 4.13. Hasil Observasi <i>Blending Strategies</i> (Ahli Media)	85
Tabel 4.14. Hasil Kolom Saran dan Tanggapan Para <i>Expert</i>	87

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Hasil Analisis Untuk Expert	66
Diagram 4.2. Hasil Klasifikasi Usia	68
Diagram 4.3. Hasil Pengelompokan Pekerjaan	70
Diagram 4.4. Hasil Pengelompokan Provinsi	71
Diagram 4.5. Hasil Rata-rata	87

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	105
LAMPIRAN 2. Hasil Observasi Untuk Ahli Materi dan Ahli Media.....	107
LAMPIRAN 3. Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Pembelajaran.....	114
LAMPIRAN 4. Foto Penyebaran Kuisisioner Untuk Peserta Pelatihan.....	123
LAMPIRAN 5. Validasi Instrumen	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering dimaknai sebagai usaha yang dilakukan secara sadar untuk membentuk manusia menuju kedewasaannya, baik secara mental, intelektual maupun emosional. Menurut UNESCO, pendidikan hendaknya juga dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Hal ini menunjukkan bahwa proses pendidikan sangat dibutuhkan manusia bukan hanya untuk hari ini saja, melainkan juga untuk masa depan.

Kualitas pendidikan Indonesia saat ini masih tertinggal jauh dibandingkan dengan negara tetangga seperti, Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam. Menurut hasil riset *The Learning Curve Pearson 2014*, pendidikan Indonesia menempati posisi ke 40 dari 42 negara yang diteliti dalam hal pencapaian mutu pendidikan. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah tidak terlepas dari berbagai masalah pendidikan yang ada. Beberapa masalah pendidikan tersebut adalah kurangnya pemerataan kesempatan pendidikan, infrastruktur

pendidikan yang tidak memadai, hingga kurangnya kompetensi tenaga guru untuk mendidik di sekolah.

Permasalahan dari segi guru ini sangat mengkhawatirkan, mengingat guru tidak hanya berperan dalam proses pembelajaran namun juga dalam proses pembentukan karakter siswa di sekolah. Oleh karenanya seorang guru dituntut untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Guru harus menyajikan materi kepada siswa menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai, disukai dan dapat mempermudah pemahaman siswa. Pada praktiknya, karena keterbatasan fasilitas dan minimnya kemampuan guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, membuat proses pembelajaran dirasa menjenuhkan. Karena pada saat proses pembelajaran siswa hanya sekedar mendengarkan ceramah dari guru dan menghafal materi sehingga pengetahuan yang didapat siswa sangat minim.

Permasalahan pendidikan yang semakin meluas menuntut pengembangan sistem pendidikan yang lebih terbuka, lebih luwes dan dapat diakses oleh siapa saja tanpa memandang usia, gender, lokasi, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Sistem pendidikan tersebut juga harus mampu memperluas kesempatan pendidikan dan harus berfungsi dalam meningkatkan mutu pendidikan secara merata.

Sistem pendidikan juga perlu didukung dengan beranekaragam sumber terutama melalui sumber belajar berbasis teknologi.

Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan istilah pembelajaran berbasis teknologi, di antaranya: *online learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. Dengan memanfaatkan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran maka jarak dan waktu tidak menjadi hambatan untuk melakukan proses pembelajaran.

Salah satu organisasi pendidikan yang telah menginisiasikan pendidikan terbuka dan jarak jauh di Indonesia adalah SEAMEO *Regional Open Learning Center* atau yang disebut (SEAMOLEC). SEAMOLEC adalah sebuah institusi dibawah naungan Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) yang berfokus pada bidang pendidikan terbuka dan jarak jauh. Program utama dari SEAMOLEC adalah pelatihan, konsultasi, penelitian dan pengembangan dan penyebaran informasi. Tujuan SEAMOLEC adalah melaksanakan program yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan nasional dan regional melalui pemanfaatan sistem pembelajaran terbuka dan jarak jauh.

SEAMOLEC telah mengembangkan program pelatihan e-learning dengan menggunakan *platform* Massive Open Online Course (MOOC) yaitu Flexible Learning Innovation Program (FLIP). Sistem

FLIP tersebut menyediakan pelatihan daring (dalam jaringan) dan bahan ajar terbuka yang dimuat dalam laman website dengan domain <http://mooc.seamolec.org/>. Pada sistem tersebut telah dibuat kategori berdasarkan jumlah pelatihan yang akan diselenggarakan. Banyak program pelatihan daring yang telah diselenggarakan oleh SEAMOLEC. Salah satunya adalah program pelatihan “*Whiteboard Animation*”.

Program pelatihan “*Whiteboard Animation*” dimulai dengan rekrutmen peserta secara online hingga proses seleksi berkas persyaratan administrasi. Para peserta yang terpilih kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kelompok untuk memudahkan mentor dalam pelaksanaan diskusi secara daring. Setelah dikelompokkan, para peserta diberi pembekalan selama kurang lebih satu minggu sebelum mengikuti kelas daring (pre-online). Lalu dilanjutkan dengan proses belajar selama dua minggu dan diakhiri dengan penyelesaian proyek selama satu minggu.

Berdasarkan hasil diskusi pada tanggal 03 Oktober 2017 dengan Bapak Dona dan Bapak Rifai selaku Divisi R&D SEAMOLEC, bahwa kendala pada program pelatihan *Whiteboard Animation* adalah belum pernah dilaksanakannya evaluasi oleh pihak eksternal. Selama ini evaluasi yang dilakukan hanya mempercayakan pada pihak internal SEAMOLEC saja dan belum menerapkan model evaluasi yang ada.

Program pelatihan ini telah diterapkan selama satu tahun, namun belum pernah dilakukan evaluasi yang menyeluruh oleh pihak institusi. Pihak SEAMOLEC hanya mempercayakan pihak internal, dalam hal ini pengembang pendidikan untuk memantau dan mengevaluasi program pelatihan yang diselenggarakan. Namun pihak institusi belum mengetahui apakah program pelatihan *Whiteboard Animation* yang telah diterapkan sudah sesuai dengan unsur-unsur di dalam pembelajaran daring atau belum.

Terdapat beberapa model yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pelatihan agar proses evaluasi dapat berjalan dengan baik, benar dan terstruktur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model evaluasi komponen *e-learning* menurut Badrul Khan. Model Badrul Khan digunakan untuk menilai sejauh mana relevansi dari penyelenggaraan *e-learning* tersebut. Tidak hanya dilihat dari hal itu saja namun peneliti disini juga memilih model evaluasi ini karena sifatnya yang menyeluruh dan sederhana untuk diterapkan pada situasi *e-learning* tersebut. Dari 8 komponen yang ada di evaluasi *e-learning* menurut Badrul Khan, peneliti hanya menggunakan 1 komponen saja, yaitu Sistem Pembelajaran (*Pedagogical Issue*).

Peneliti tertarik untuk mengukur bagaimana tingkat efektivitas pelatihan *Whiteboard Animation* hanya pada Sistem Pembelajaran

(*Pedagogical Issue*) saja karena didasari oleh kebutuhan institusi mengetahui apakah kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama ini sudah terlaksana dengan baik untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti akan fokus untuk menilai pendapat para peserta lebih dalam terhadap pelaksanaan program pelatihan "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC ditinjau berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan. Hasil evaluasi yang nantinya dihasilkan diharapkan tidak hanya sekedar untuk mengetahui relevan atau tidak proses pembelajaran yang telah berlangsung, namun juga untuk memberikan informasi-informasi yang bermanfaat untuk SEAMOLEC agar penerapan pembelajaran online yang telah berlangsung dapat menjadi lebih baik lagi dikemudian hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk pengembangan pembelajaran serta pengelolaan program pelatihan "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC?
2. Apakah SEAMOLEC mempunyai rancangan kegiatan pembelajaran online yang khusus dibuat untuk satu kategori atau satu kegiatan belajar?

3. Aspek apa saja yang telah dievaluasi oleh pihak penyelenggara dalam menilai penerapan pembelajaran online yang telah berlangsung selama ini?
4. Apakah penerapan program pelatihan "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC telah sesuai berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dipilih adalah masalah ke empat. Adapun penelitian ini berfokus pada menilai efektivitas program pelatihan "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC berdasarkan aspek-aspek pada komponen Sistem Pembelajaran (*Pedagogical Issue*) menurut Badrul Khan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjabaran identifikasi dan pembatasan masalah yang diambil, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : "Apakah penerapan program pelatihan "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC telah sesuai berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan?".

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas pelaksanaan program pelatihan “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC ditinjau berdasarkan aspek-aspek pada komponen Sistem Pembelajaran (*Pedagogical Issue*) menurut Badrul Khan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Praktis
 - a. Bagi institusi, sebagai bahan rujukan dalam melakukan perbaikan standarisasi di dalam pelatihan online yang telah dilaksanakan oleh SEAMOLEC.
 - b. Bagi guru, menjadi bahan masukan dalam menggunakan metode pembelajaran lebih baik lagi, sehingga guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan, mengatur dan mengelola kelas dengan baik.
 - c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti terutama dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama ini.

2. Secara Teoritis

- a. Bagi perguruan tinggi, penelitian ini dapat memperkaya referensi keilmuan Teknologi Pendidikan secara khusus untuk hasil-hasil penelitian sejenis.
- b. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Efektivitas

1. Pengertian Efektifitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris “*effective*” yang berarti taraf sampai atau sejauh mana sesuatu dilakukan dengan baik. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Efektivitas berarti memberikan hasil yang memuaskan.¹

Menurut Menurut Emerson Handyaningrat efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan menurut Mahsun efektivitas (hasil guna) merupakan hubungan antara keluaran dengan tujuan atau sasaran yang ingin dicapai.²

Berdasarkan pengertian efektivitas di atas, maka pada dasarnya efektivitas berhubungan erat terhadap bagaimana untuk mencapai tujuan atau target kebijakan yang telah ditentukan sebelumnya. Pencapaian tujuan tersebut dapat dikatakan efektif apabila proses kegiatan dapat mencapai sasaran akhir. Dalam

¹ Yus Badudu, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), h.371.

² file:///C:/Users/user/Downloads/Maifori%20Watieh_Bab%20II.pdf Diunduh: 22 November 2017, Pukul 01.37

penelitian ini, efektivitas berkaitan dengan pencapaian atau hasil dari pelatihan online "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC.

2. Pengertian Evaluasi

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*; sedangkan dalam bahasa Indonesia berarti: penilaian. Dari segi istilah, sebagaimana dikemukakan oleh Edwind Wandt dan Gerald W. Brown (1977), evaluasi adalah "...refer to the act or process to determining the value of something" yang artinya evaluasi mengacu pada proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.³ Berdasarkan kata-kata yang terkandung dalam definisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan secara hati-hati, menggunakan strategi, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Witherington (1950) mendefinisikan bahwa, "*an evaluation is a declaration that some thing has or does not have value*".⁴ Artinya evaluasi adalah sebuah pernyataan bahwa beberapa hal memiliki nilai atau tidak memiliki nilai. Dalam hal ini evaluasi lebih menekankan penentuan apakah sesuatu itu mempunyai nilai atau tidak.

Jika kedua pendapat di atas dianalisis lebih lanjut, maka terdapat dua hal pokok yang harus diperhatikan dalam melakukan

³ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1996), h.1.

⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional*, (Bandung: CV Remadja Karya, 1988), h.1.

evaluasi, yaitu: (1) Evaluasi merupakan suatu tindakan. Tindakan yang dimaksud adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang evaluator terhadap suatu peristiwa, dan (2) Evaluasi dimaksudkan untuk menentukan nilai sesuatu.

Sedangkan menurut Stufflebeam (1971), bahwa evaluasi adalah “*evaluation is the process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives*”.⁵ Dari definisi tersebut evaluasi adalah proses penggambaran, perolehan, dan pemberian informasi yang bermanfaat untuk menilai alternatif keputusan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan informasi. Dari informasi tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam pengambilan keputusan. Dalam hal ini informasi yang dibutuhkan tersebut adalah tentang pelatihan online “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC.

3. Hubungan Antara Efektivitas (Pengukuran) dan Evaluasi (Penilaian)

Dalam praktiknya sering terjadi kerancuan atau tumpang tindih (*overlap*) dalam penggunaan istilah “efektivitas” dan “evaluasi”. Seperti

⁵ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h.1.

yang dapat dipahami, bahwa di antara kedua istilah tersebut saling berkaitan sehingga sulit untuk dibedakan. Dari penjelasan mengenai pengertian-pengertian efektivitas dan evaluasi di atas dapat dikemukakan bahwa efektivitas bersifat kuantitatif; hasil dari pengukuran berwujud keterangan-keterangan berupa angka atau bilangan.⁶ Sedangkan evaluasi bersifat kualitatif. Evaluasi pada dasarnya merupakan penafsiran atau interpretasi yang sering bersumber pada data kuantitatif.⁷

Masroen menegaskan bahwa istilah penilaian mempunyai arti yang lebih luas dibandingkan dengan istilah pengukuran, sebab pengukuran hanyalah suatu langkah atau tindakan yang kiranya perlu diambil dalam rangka pelaksanaan evaluasi.⁸ Penggunaan istilah “kiranya perlu diambil” sebab tidak semua penilaian harus didahului oleh tindakan pengukuran secara lebih nyata. Namun tidak dapat disangkal, bahwa evaluasi dalam bidang pendidikan sebagian besar bersumber dari hasil-hasil pengukuran.

Untuk lebih mempertegas perbedaan istilah antara keduanya, menurut Wandt and Brown (1977) mengatakan, bahwa *“measurement means the act or process of ascertaining the extent or quantity of*

⁶ Anas Sudiyono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2005), h.5.

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

something".⁹ Dari definisi tersebut pengukuran adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan luas atau kuantitas dari sesuatu atau menjawab pertanyaan; *How much?*. Sedangkan penilaian atau evaluasi menurut Wandt and Brown sebagai tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu dan menjawab pertanyaan; *What value?*.¹⁰

Pada dasarnya istilah-istilah yang dijelaskan di atas tersebut saling berkaitan satu sama lainnya. Namun dalam penelitian untuk mengetahui efektivitas pelatihan online "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC menggunakan teori evaluasi *e-learning* menurut Badrul Khan dalam melihat sejauhmana tujuan atau sasaran pelatihan online "*Whiteboard Animation*" dicapai.

4. Model-model Evaluasi

Berikut beberapa model evaluasi pelatihan yang paling sering digunakan untuk mengevaluasi suatu program pelatihan secara online.

a. Model *Five Steps – Evaluation and Distance Education*

Model evaluasi ini didasari oleh model Kirkpatrick dan Phillips's (ROI) yang sudah dimodifikasi, berikut penjabaran dari

⁹ *Ibid.* h.7.

¹⁰ *Ibid.*

5langkahtersebut.

Level 1 – *Reaction (Did they like it?)*

Evaluasi pada tahap ini mengukur apa yang peserta didik rasakan dalam kegiatan program pelatihan. Peserta didik ditanyakan tentang apa yang mereka sukai dan apa yang tidak mereka sukai. Peserta diminta mengisi instrumen untuk memberikan respon dengan skala *Likert*. Selain itu, peserta juga diberikan kesempatan untuk memberikan komentar secara terbuka.

Level 2 – *Learning (Did they learn it?)*

Pada tahap ini, strategi evaluasi menilai sejauh mana peserta telah menguasai keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang telah ditetapkan dalam tujuan pelatihan. Apa dan bagaimana peserta belajar? Keterampilan baru apa yang telah mereka dapat? Sikap baru bagaimana yang telah mereka hasilkan?

Level 3 – *Transfer (Will they use it?)*

Pada tahap ini, evaluator menentukan apakah keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang telah dipelajari sebagai hasil pelatihan telah ditransfer ke dunia pekerjaan atau kegiatan sehari-hari peserta. Pertanyaan evaluasi berkaitan dengan penggunaan keterampilan baru atau penerapan pengetahuan baru ke dalam kegiatan sehari-hari.

Level 4 – Result (*Will it matter?*)

Kegiatan evaluasi pada tahap ini mencoba untuk mengukur keberhasilan program pelatihan dalam meningkatkan produktivitas, memperbaiki kualitas, efisiensi biaya, dan keuntungan yang lebih tinggi (untuk bisnis).

Level 5 – Return on Investment

Semakin banyak organisasi yang mengadopsi *e-learning* atau pendidikan jarak jauh berdampak terhadap rasio keuntungan (*return on investment*) hasil pelatihan dari kegiatan *e-learning* kepada nilai-nilai ekonomi. Selanjutnya membandingkan biaya tersebut dengan biaya pelatihan untuk menentukan ROI (*return on investment*) atau keuntungan yang diperoleh.¹¹

b. Model AEIOU Approach

Fortune dan Keith (1992) mengembangkan pendekatan AEIOU untuk mevaluasi program, terutama untuk evaluasi proyek pendidikan jarak jauh. Pendekatan AEIOU mirip dengan model rancangan Woodley dan Kirkwood, berikut penjelasan komponen AEIOU.

¹¹ Michael Simonson, et.al. *Teaching and Learning at a Distance*, (Boston: Pearson Education Inc, 2012), h.348-350.

Komponen 1 - *Accountability* (A)

Langkah pertama ini adalah kegiatan mengumpulkan informasi awal program pelatihan. Kegiatan ini berpusat pada bagaimana meng-*handle* proses kegiatan sesuai dengan tujuan yg ditargetkan. Informasi yang dikumpulkan berupa arsip administrasi proyek, dokumentasi, maupun wawancara langsung kepada staf-staf pelatihan.

Komponen 2 - *Effectiveness* (E)

Komponen proses evaluasi ini mencoba memberi penilaian pada program pelatihan. Fokus pertanyaan pada langkah ini adalah sikap dan pengetahuan peserta. Survei terhadap peserta dan institusi dapat digunakan untuk mengajukan pertanyaan terkait persepsi mereka tentang kelayakan program.

Komponen 3 - *Impact* (I)

Selama tahap evaluasi ini, pertanyaan difokuskan pada mengidentifikasi perubahan yang dihasilkan dari kegiatan dengan hasil program atau kursus. Elemen penting dalam pengukuran dampak adalah pengumpulan data longitudinal.

Komponen 4 - *Organizational Context* (O)

Fokus komponen evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor lingkungan yang berpengaruh terhadap kelangsungan kegiatan program. Biasanya faktor-faktor ini

berada di luar kendali. Evaluator diharuskan untuk terlibat secara aktif dengan program agar memiliki pemahaman yang baik tentang lingkungan tempat program atau kursus dilaksanakan.

Komponen 5 – *Unanticipated Consequences* (U)

Perubahan apa yang terjadi sebagai akibat dari program yang tidak diharapkan? Komponen pendekatan AEIOU ini mengidentifikasi perubahan yang tidak diharapkan baik secara positif maupun negatif yang terjadi sebagai hasil langsung atau tidak langsung dari program atau kursus.¹²

c. Model Badrul Khan

Bardul Khan (2001) mengembangkan komponen *e-learning* sebagai suatu sistem pembelajaran berbantuan teknologi elektronik.¹³

¹² *Ibid.* h.352-356.

¹³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana, 2006), h.34.



Gambar 2.1. Komponen E-learning sebagai Suatu Sistem Pembelajaran Berbantuan Teknologi Elektronik¹⁴

Berdasarkan ilustrasi tersebut dapat dijelaskan bahwa *e-learning* terdiri dari beberapa unsur yang saling terkait dan saling berpengaruh antara unsur yang satu dengan unsur yang lain sebagai suatu sistem. Unsur-unsur tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Lembaga Penyelenggara (*Institutional Issue*)

Terdapat unsur penyelenggara yang mengurus masalah akademik, kesiswaan, administratif, mulai dari perencanaan, penganggaran, implementasi secara keseluruhan, evaluasi, *monitoring*, dan lain-lain.

¹⁴ *Ibid*, h.35.

2) Sistem Pengelolaan (*Management Issue*)

Pada tahap ini adanya sistem pengelolaan yang terkait dengan pengelolaan lingkungan pembelajaran dan distribusi informasi.¹⁵ Berikut komponen yang harus diperhatikan pada sistem pengelolaan:

1. Orang, Proses dan Rangkaian Produk dalam *E-Learning*
2. Tim Manajemen
3. Manajemen *E-Learning*

3) Sistem Pembelajaran (*Pedagogic Issue*)

Pada sistem proses belajar dan mengajar, meliputi: apa yang dipelajari, apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, siapa yang belajar, bagaimana strategi pembelajaran (disain, metode, dan media atau teknologi yang digunakan) untuk mencapai tujuan tersebut dan bagaimana hasil belajar yang diukur. Berikut komponen-komponen yang harus diperhatikan pada sistem pembelajaran:

1. Analisis Isi (*content analysis*)
2. Analisis Peserta Pelatihan (*audience analysis*)
3. Analisis Tujuan (*goal analysis*)
4. Analisis Media (*medium analysis*)
5. Pendekatan Disain (*design approach*)

¹⁵ *Ibid.*

6. Strategi Intruksional (*instructional strategies*)

7. Organisasi

8. *Blending Strategies*¹⁶

4) Teknologi yang Digunakan (*Technological Issue*)

Pada tahap ini mencakup teknologi yang diperlukan untuk mendukung sistem penyelenggaraan *e-learning* sesuai kebutuhan. Meliputi perencanaan dan penyiapan infrastruktur (internet, LAN, WAN, koneksi, *bandwidth*, dan lain-lain) yang diperlukan, *hardware*, dan *software* (PC, *server*, aplikasi *software*, dan lain-lain) terkait yang diperlukan, serta *peripheral* pendukung lainnya.

5) Sistem Evaluasi (*Evaluation Issue*)

Hal ini meliputi evaluasi hasil pembelajaran maupun evaluasi program penyelenggaraan dari *e-learning* itu sendiri secara keseluruhan.

6) Tampilan *E-Learning* (*Interface Design Issue*)

Hal ini meliputi disain antar muka (*interface design*) yang meliputi tampilan halaman situs, navigasi, konten, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kecepatan muat (*loading speed*), dan lain-lain.

¹⁶ *Ibid.* h.181.

7) Layanan Bantuan Belajar (*Resources Support Issue*)

Bagaimana peserta *e-learning* mendapat layanan bantuan yang segera (cepat dan tepat).

8) Masalah Etika

Dalam praktiknya, *e-learning* diselenggarakan dengan berbagai model. Oleh karena itu, ada sistem aturan yang mungkin berlaku secara umum (seperti masalah hak cipta, hak kekayaan intelektual, dan lain-lain) maupun aturan main yang berlaku khusus (seperti sistem evaluasi, kebijakan khusus, dan lain-lain).¹⁷

Berdasarkan dari tinjauan beberapa model evaluasi pelatihan *e-learning* yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memilih untuk menggunakan model Badrul Khan yang fokus pada delapan komponen dalam mengukur efektivitas penyelenggaraan pelatihan *e-learning*. Model evaluasi Badrul Khan ini dipilih karena sangat mudah dan sederhana untuk diterapkan dalam melakukan pengukuran efektivitas pelatihan *e-learning*. Namun peneliti memfokuskan pada komponen ketiga, yaitu sistem pembelajaran (*pedagogic issue*) karena menyesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu menilai efektivitas

¹⁷ *Ibid*, h.36.

pelaksanaan program pelatihan “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC.

B. Kajian *E-Learning* dalam Kegiatan Pelatihan

1. Pengertian *E-Learning*

Kata *e-learning* terdiri atas dua bagian suku kata, yaitu *e* yang merupakan singkatan dari ‘*electronica*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’.¹⁸ Menurut Webopedia.com, *e-learning* adalah sebagai suatu bentuk pendidikan dimana peserta didik belajar dengan cara mengoperasikan program pendidikan tertentu dalam komputer.¹⁹

Rusman (2009) menyatakan bahwa *e-learning*:

“Sistem *e-learning* merupakan bentuk penerapan teknologi informasi yang ditujukan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital konten dan pelaksanaannya membutuhkan sarana yang terkoneksi dengan internet”.²⁰

Menurut Simamora (2003) *e-learning* adalah upaya menghubungkan pembelajar dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling

¹⁸ Rusman, Deni kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.55.

¹⁹ https://www.webopedia.com/TERM/E/e_learning.html Diakses: 22 November 2017, Pukul 05.40

²⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.56.

berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi secara langsung maupun tidak langsung.

Dari definisi tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa *e-learning* merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti: internet, *video/audio broadcasting*, *video/audio conferencing*, CD-ROM.

Selain itu, menurut Rosenberg dalam Surya (2002), *e-learning* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi internet dalam penyampaian pembelajarannya dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu:

- a. *E-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi, dan membagi materi ajar atau informasi.
- b. Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet standar.
- c. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional.²¹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan pendidikan jarak jauh yang menggunakan perangkat komputer. Seluruh materi *e-learning* dikirimkan

²¹ *Ibid.*

menggunakan jaringan internet dan menggunakan teknologi komputer. Sehingga dapat dipastikan bahwa suatu organisasi (SEAMOLEC) yang mengembangkan *e-learning* baik pengelola maupun pesertanya harus melek dengan teknologi.

2. Karakteristik *E-Learning*

E-learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu, *e-learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

1) Interaktivitas (*Interactivity*)

Tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung (*asynchronous*), seperti, *forum mailing list*, atau buku tamu.

2) Kemandirian (*Independency*)

Fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar, dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centred*).

3) Aksesibilitas (*Accessibility*)

Sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.

4) Pengayaan (*Enrichment*)

Kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti, *video streaming*, simulasi, dan animasi.²²

3. *Learning Management System (LMS)*

Learning Management System (LMS) adalah suatu perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar secara online (terhubung ke internet), *e-learning* dan materi-materi pelatihan dan semua itu dilakukan dengan online.²³

Menurut Riad dan El-Ghareeb (2008) *Learning Management System* adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan *course*. LMS akan secara otomatis menangani fitur katalog *course*, pengiriman *course*, penilaian dan *quiz*.²⁴

Saat ini ada banyak jenis LMS yang ditawarkan, seperti: Moodle, Claroline, dan aTutor. Setiap jenis LMS memiliki fiturnya

²² *Ibid.* h.264.

²³ <https://achmadarifudinsite.wordpress.com/2016/02/03/apa-itu-learning-management-system-lms/> Diakses: 10 Februari 2018, Pukul 00.45

²⁴ *Ibid.*

masing-masing sesuai dengan fasilitas yang telah diberikan. Menurut Wahono (2008) fungsi secara umum yang harus dimiliki LMS antara lain:²⁵

a. *Uploading and sharing material*

LMS menyediakan layanan untuk mempermudah proses publikasi material proses pembelajaran. Instruktur akan meng-*upload* materi ajar sesuai dengan silabus yang telah dibuat, bisa berupa catatan materi, artikel-artikel, penilaian dan lainnya.

b. *Forum and chat*

Forum dan *chatting online* merupakan komunikasi dua arah antara instruktur/ pengajar dengan peserta didiknya, baik dilakukan secara sinkron (*chat*), maupun asinkron (*forum, email*). Dengan fasilitas yang ada ini memungkinkan peserta didik untuk menulis tanggapannya, dan mendiskusikannya dengan rekan-rekan yang lain.

c. *Quizzes and surveys*

Kuis dan survei secara *online* dapat memberikan penilaian secara instan bagi peserta didik. Hal ini merupakan *tool* yang sangat baik digunakan untuk mendapatkan respon (*feedback*) langsung dari

²⁵ <http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/1394-lms> Diakses: 10 Februari 2018, Pukul 00.56

peserta didik yang sesuai dengan kemampuan dan daya serap yang mereka miliki.

d. *Gathering and reviewing assignment*

Hasil yang diperoleh dari evaluasi/ monitoring keberhasilan pembelajaran yaitu pemberian nilai atau skor kepada peserta didik dilakukan secara otomatis dan *online*.

e. *Recording grades*

Untuk evaluasi peserta didik dalam LMS telah ada fasilitas untuk pemantauan dan perekaman data peserta didik secara otomatis.

4. *Massive Open Online Course (MOOC)*

Massive Open Online Course (MOOC) adalah sistem pembelajaran berupa kursus online secara besar-besaran dan terbuka dengan tujuan untuk memungkinkan partisipasi tak terbatas dan dapat diakses melalui web. Selain menyediakan materi kursus tradisional seperti video, pembacaan dan pembahasan masalah, MOOC juga menyediakan forum pengguna interaktif yang membantu dalam membangun komunitas untuk peserta didik dan instruktur.²⁶

²⁶ <https://gudanglinux.wordpress.com/2013/12/26/mooc-kuliah-di-universitas-kelas-dunia/> Diakses: 10 Februari 2018, Pukul 00.45

Menurut Educause (2015), MOOC adalah suatu model dalam menyampaikan materi pembelajaran secara online kepada siapapun yang ingin mengikuti perkuliahan, tanpa batasan jumlah peserta.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Massive Open Online Course* (MOOC) merupakan sebuah sistem pelatihan online yang bersifat terbuka, yaitu tanpa batasan jumlah peserta dan secara gratis. Bates (2014) menjelaskan MOOC memiliki 4 karakteristik yang mendasar, antara lain:²⁸

a. *Massive*

MOOC memiliki prinsip *infinite scalability*, artinya skalanya tidak terbatas. Jumlah peserta MOOCs bisa mencapai ratusan ribu orang untuk tiap perkuliahan. Hal ini karena secara teknis, tidak ada hambatan yang dapat membatasi jumlah peserta.

b. *Open*

Tidak ada persyaratan khusus untuk mengikuti MOOC. Yang diperlukan hanyalah piranti untuk mengaksesnya (komputer atau piranti *mobile*) dan koneksi internet. Selain itu, beberapa MOOC ditawarkan dengan cuma-cuma; beberapa hanya mengenakan biaya untuk proses penilaian hasil pembelajaran dan sertifikat yang akan diterima peserta.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ <https://www.tonybates.ca/2014/10/12/what-is-a-mooc/> Diakses: 15 Desember 2017, Pukul 05.37

c. *Online*

Pada masa-masa awal perkembangannya, MOOC menawarkan akses online ke seluruh bagian dari kegiatannya. Namun pada perkembangan berikutnya, beberapa universitas memanfaatkan MOOC untuk mendukung perkuliahan konvensional. Universitas menyediakan materi MOOC melalui platform tertentu kemudian mahasiswa menggunakan materi tersebut, misalnya rekaman perkuliahan, bahan bacaan, dan soal kuis. Perkuliahan *online* ini digabungkan dengan metode perkuliahan konvensional berupa tatap muka di kelas.

d. *Courses*

Perkuliahan yang diselenggarakan MOOC dikelola sebagai satu perkuliahan yang utuh. Dirancang sesuai tujuan pembelajaran, perkuliahan ini juga mengharuskan siswa untuk membaca bahan bacaan yang disarankan, menyimak paparan dari pengampu perkuliahan, dan juga mengikuti kuis serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Peserta juga didorong untuk terlibat dalam diskusi online dalam forum yang disediakan. Peserta juga bisa mendapatkan sertifikat apabila ia telah menyelesaikan perkuliahan.

Dalam hal ini SEAMOLEC telah mengembangkan program pelatihan *e-learning* menggunakan *platform* MOOC, yaitu Flexible

Learning Innovation Program (FLIP). Sistem FLIP tersebut menyediakan pelatihan daring (dalam jaringan) dan bahan ajar terbuka yang dimuat dalam laman website dengan domain <http://mooc.seamolec.org/>

C. Kajian Sistem Pembelajaran (*Pedagogic Issue*)

Kata '*pedagogi*' berasal dari bahasa Yunani kuno '*paidagogos*' yang terdiri atas kata "*paidos*" (*child*) dan "*agogos*" (*lead*).²⁹ Artinya adalah memimpin anak dalam belajar. Dalam bahasa Inggris, istilah pedagogi digunakan untuk merujuk kepada teori instruktif; guru peserta pelatihan mempelajari subjek mereka dan juga pedagogi yang sesuai untuk mengajar subjek. Hal tersebut sejalan dengan istilah pedagogi dalam kawasan *e-learning* yang mengacu pada serangkaian masalah/ komponen yang berkaitan dengan pembelajaran. Berikut ini adalah uraian komponen-komponen yang harus diperhatikan pada sistem pembelajaran:

1. Analisis Isi (*Content Analysis*)

Menurut Van Merriënboer (1997) analisis isi sangat penting dilakukan dalam merancang sistem pembelajaran karena pemilihan

²⁹ Rakhmat Hidayat, *Pedagogi Kritis: Sejarah Perkembangan dan Pemikiran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal.1.

metode pembelajaran, strategi pembelajran, maupun pedekatan desain yang akan digunakan didasari pada tahap analisis isi.³⁰

Dalam tahap analisis isi, konten yang disajikan dalam pelatihan *e-learning* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karenanya hal yang perlu diidentifikasi pada analisis isi adalah sebagai berikut:

- a) Unit Konten, atau yang sering disebut dengan pemenggalan “*chunk*” yang mendukung dan memfasilitasi pembelajaran dalam konteks pelatihan.
- b) Urutan unit konten, yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta pelatihan.

Setelah mengidentifikasi konten, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi atau mengelompokan jenis-jenis dari konten tersebut. Pengelompokan tersebut berdasarkan pada fakta, konsep, proses, prinsip, atau prosedur.

2. Analisis Peserta Pelatihan (*Audience Analysis*)

Dalam memahami karakteristik para peserta pelatihan diperlukan analisis yang menyeluruh tentang peserta pelatihan. Informasi tentang peserta pelatihan diperlukan untuk merancang

³⁰ Badrul Khan, *Managing E-learning Strategies Design, Delivery, Implementation and Evaluation*, (USA: Information Science Publishing, 2005), h.183.

kegiatan pembelajaran. Menggali informasi dari para peserta dapat dilakukan dengan teknik pengumpulan data seperti: wawancara, survei, atau observasi. Berikut adalah informasi yang perlu digali dari peserta pelatihan.

- a) Usia
- b) Tingkat pendidikan
- c) Latar belakang budaya
- d) Ketidakmampuan fisik dan belajar
- e) Minat
- f) Gaya belajar yang disukai
- g) Motivasi
- h) Kemampuan menulis dan membaca
- i) Keterampilan matematika
- j) Kemampuan komunikasi
- k) Pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran
- l) Pengalaman *e-learning* sebelumnya

3. Analisis Tujuan (*Goal Analysis*)

Dalam *e-learning*, penting bagi peserta pelatihan untuk mengetahui tujuan dan sasaran yang jelas tentang pembelajaran yang akan mereka pelajari. Melalui rumusan tujuan pembelajaran juga, dapat membantu untuk mengidentifikasi apa yang siswa perlu

pelajari dengan tepat. Selain itu, berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran secara umum ke khusus juga mempengaruhi bagaimana cara memilih dan menyusun konten pelatihan dengan baik.

4. Analisis Media (*Medium Analysis*)

Medium adalah sarana pesan intruksional dikomunikasikan.³¹ *E-learning* dapat disampaikan melalui berbagai media, termasuk internet dan teknologi digital lainnya yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Dalam menunjang efektivitas pembelajaran, media dapat digolongkan menjadi tiga bagian antara lain:

- a) Multimedia, yaitu teks, grafis, foto, audio, narasi, animasi, dan video.
- b) Internet *tools*, yaitu email, *mailing list*, *news groups*, *bulletin boards*, *chat*, *messaging*, *mult-user dialogues*, *computer conferencing*, dan *website links* lainnya.
- c) Media tambahan, yaitu CD-ROM, DVD, kaset video, e-book, dan buku/ artikel (cetak).

³¹ *Ibid.* h.186.

5. Pendekatan Disain (*Design Approach*)

Dalam mendesain kegiatan *e-learning*, kita dihadapkan dengan berbagai masalah. Untuk menghindari masalah-masalah yang akan terjadi tersebut diperlukan penyesuaian atau pengawasan pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan teori belajar. Menurut Bannan dan Milheim (1997), terdapat dua jenis kontrol kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan belajar yang berpusat pada siswa dan kegiatan belajar yang berpusat pada program.³²

6. Strategi Intruksional (*Instructional Strategies*)

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dapat digunakan dalam mempermudah pembelajaran serta membantu peserta untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran yang telah ditentukan. Berikut merupakan uraian strategi-strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam *e-learning*.

a) Persentasi

Penyampaian informasi dan pengetahuan dari seorang *presenter* dengan menggunakan pendekatan komunikasi satu arah. Dalam metode ini, *presenter* memiliki kemampuan spesifik

³² *Ibid.* h.187.

yang perlu disampaikan kepada pemirsa (*audience*). Dalam hal ini, pemirsa adalah peserta pelatihan.

b) Demonstasi

Dalam metode demonstrasi, seorang instruktur memperlihatkan cara melakukan proses atau prosedur tertentu secara sistematis kepada peserta. Para peserta mengamati cara instruktur melakukan proses kerja dengan benar. Metode ini akan memberi dampak positif jika diikuti dengan aktivitas praktik oleh peserta.

c) Tutorial

Tutorial dapat diartikan sebagai penyajian informasi konsep dan prinsip yang melibatkan peserta secara aktif di dalamnya. Metode ini biasanya digunakan juga untuk aktivitas yang bersifat perbaikan.

d) Games

Metode pembelajaran ini bersifat kompetitif dan mengarahkan peserta untuk dapat mencapai prestasi atau hasil belajar tertentu. Games harus menyenangkan dan memberi pengalaman belajar baru untuk peserta.

e) Simulasi

Metode pembelajaran ini mengharuskan siswa melakukan peran tertentu di luar dirinya sendiri atau melakukan sesuatu

yang belum pernah dilakukan dalam situasi baru. Melalui proses simulasi peserta akan memperoleh pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata.

f) Bermain peran

Bermain peran merupakan kegiatan belajar dalam sebuah situasi yang mendekati situasi sesungguhnya. Dalam metode ini, peserta diminta memerankan sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya.

g) Diskusi

Metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara membahas masalah atau topik penting untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan. Setiap peserta dapat memberikan opini terhadap masalah atau topik yang didiskusikan.³³

7. Organisasi

Dalam merancang konten *e-learning* diperlukan pengaturan dengan strategi sekuensing (pengelompokan konten) untuk membantu peserta mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan.

³³ Dr. Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h.43.

8. *Blending Strategies*

Blended learning adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis.³⁴ Dalam konteks *e-learning* ini, harus adanya perpaduan pendekatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang harmonis untuk mendapatkan konten yang tepat, dalam format yang tepat, dan diperuntukan untuk orang yang tepat.

D. Kajian *Whiteboard Animation*

1. Pengertian *Whiteboard Animation*

Whiteboard Animation adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima melalui simbol-simbol yang ada di dalam *Whiteboard Animation*.³⁵ Dalam *Whiteboard Animation* banyak terdapat fitur-fitur atau template yang dapat memudahkan penggunaannya. Dengan fitur yang telah disediakan *Whiteboard Animation*, maka pengguna lebih leluasa untuk mengembangkan sebuah media.

Salah satu contoh software *Whiteboard Animation* adalah *Videoscribe-sparkol*. *Videoscribe-sparkol* atau yang lebih dikenal

³⁴ <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Blended-Learning.html> Diunduh: 22 November 2017, Pukul 05.40

³⁵ <http://zakiiaydia.com/apa-itu-videoscribe/#note-4559-1> Diakses: 25 Januari 2018, Pukul 20.08

dengan istilah Videoscribe merupakan sebuah software pembuat konten video materi pembelajaran yang dapat dibuat sesuai keinginan penggunanya tanpa harus mempunyai suatu keahlian lebih dalam dibidang teknologi. Penggunaan Videoscribe ini hanya memerlukan ide dan kreatifitas untuk membentuk cerita dan alur dalam videonya tersebut.

Sejalan dengan penjabaran definisi di atas, SEAMOLEC juga mendeskripsikan bahwa paket pelatihan daring (dalam jaringan) *Whiteboard Animation* merupakan pelatihan animasi untuk membuat konten video animasi dengan menyajikan presentasi berbasis animasi (sketsa drawing) yang mudah dipelajari. Platform yang digunakan untuk pelatihan ini adalah *Sparkol Videoscribe*, yaitu aplikasi online untuk membuat desain presentasi animasi berlatar putih sebagai media presentasi yang unik dan kreatif.³⁶

2. Manfaat *Whiteboard Animation*

Berikut merupakan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan Videoscribe, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh.

³⁶ http://mooc.seamolec.org/courses/course-v1:SEAMOLEC+ADSEA03+2017_01/info Diunduh: 22 November 2017, Pukul 01.59

- a) Dapat digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat Videoscribe.
- b) Videoscribe dapat digunakan untuk guru atau dosen sebagai bahan pengantar pembelajaran.
- c) Videoscribe sebagai bentuk presentasi pelajar/ mahasiswa.
- d) Menunjukkan kemampuan berfikir dalam mengkombinasikan materi melalui video animasi.³⁷

3. Tujuan Pelatihan *Whiteboard Animation*

Pelatihan daring ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam menyajikan presentasi bahan ajar berbasis animasi yang membantu siswa dalam menguasai kompetensi materi belajar.

4. Sasaran Pelatihan *Whiteboard Animation*

Pelatihan ini sangat bermanfaat untuk:

- a) Guru dan Dosen dalam menyajikan materi pembelajaran
- b) Pelaku UKM yang akan mempresentasikan profile usaha dan produk usaha
- c) Siswa dan Mahasiswa untuk mengaktualisasikan ide dan gagasan

³⁷ <http://tirtamedia.co.id/apa-ituvideoscribe/> Diakses: 25 Januari 2018, Pukul 20.27

5. Materi Pelatihan *Whiteboard Animation*

Materi yang akan dipelajari pada pelatihan ini terbagi atas 8 sesi. Delapan sesi tersebut antara lain:

- 1) Pendahuluan (*Whiteboard Animation*)
- 2) Pengenalan Videoscribe (Mendaftar dan Instalasi)
- 3) Mengenal Fitur *Videoscribe*
- 4) Membuat Animasi Sederhana
- 5) Merancang Skenario Video Presentasi
- 6) Menyusun Aset Visual (Gambar)
- 7) Menganimasikan Aset Visual
- 8) *Publish* Video (Pengumpulan Portofolio)

6. Indikator Tercapainya Kompetensi Pelatihan *Whiteboard Animation*

KOMPETENSI

Pada akhir pelatihan peserta dapat menyajikan presentasi bahan ajar berbasis animasi yang membantu siswa dalam menguasai kompetensi materi belajar.

INDIKATOR TERCAPAINYA KOMPETENSI

1. Peserta mampu melakukan instalasi tools *whiteboard animation* (videoscribe)

2. Peserta pelatihan dapat menjelaskan fungsi tools yang ada di videoscribe
3. Peserta pelatihan dapat menggunakan fitur videoscribe
4. Peserta pelatihan dapat merancang alur materi/storyline
5. Peserta pelatihan dapat mengkomposisi animasi sesuai perencanaan
6. Peserta pelatihan dapat mampu mempublikasi video animasi

7. Jadwal Pelatihan

Pelatihan daring “*Whiteboard Animation*” dilaksanakan pada tanggal 13 s.d 28 Agustus 2017 terbagi dalam 8 sesi tutorial online via (mooc.seamolec.org) selama durasi 2 minggu. Pendampingan dan diskusi secara sinkron antara peserta dan mentor dilakukan menggunakan Video Conference setiap hari Senin, Rabu dan Jumat pukul 18.00-21.00 WIB

8. Strategi Pelatihan *Whiteboard Animation*

Strategi pelatihan ini antara lain:

1. Pelaksanaan kursus dilaksanakan secara daring (online), materi dan penugasan menggunakan platform MOOC
2. Jaringan komunikasi WA yang dibentuk tiap grup memudahkan koordinasi dan diskusi selama pelatihan daring.

3. Tugas akhir/paparan hasil praktek peserta membuat video animasi pembelajaran dan tutorial penggunaan videoscribe untuk mengukur keterserapan materi daring.
4. Bagi peserta yang mengikuti pelatihan hingga selesai dan lulus akan mendapatkan sertifikat elektronik dari SEAMOLEC.

E. Profil SEAMOLEC

1. Sejarah Singkat SEAMOLEC

SEAMOLEC (*Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Center*) adalah sebuah institusi dibawah naungan *Southeast Asian Ministers of Education Organization* (SEAMEO) yang berfokus pada bidang pendidikan terbuka dan jarak jauh. Program utama dari SEAMOLEC adalah pelatihan, konsultasi, penelitian dan pengembangan dan penyebaran informasi. Tujuan utama SEAMOLEC adalah melaksanakan program yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan nasional dan regional melalui pemanfaatan sistem pembelajaran terbuka dan jarak jauh.

Pusat SEAMOLEC didirikan pada tanggal 27 Februari 1997 dan berlokasi Pondok Cabe, Jakarta Selatan, Indonesia. Selama lebih dari satu dekade, SEAMOLEC telah membantu Negara-negara Anggota SEAMEO untuk mencari solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas masyarakat melalui pembelajaran terbuka dan jarak jauh (ODL).

SEAMOLEC mengembangkan sebuah platform *e-learning* yang dapat memfasilitasi beragam *Massive Open Online Course* (MOOC) yaitu *Flexible Learning Innovation Program* (FLIP). Sistem FLIP tersebut menyediakan pelatihan daring (dalam jaringan) dan bahan ajar terbuka yang dimuat dalam laman website dengan domain <http://mooc.seamolec.org/>.

2. Visi & Misi SEAMOLEC

VISI SEAMOLEC

Menjadi pusat keahlian dalam pembelajaran terbuka dan jarak jauh.

MISI SEAMOLEC

Membantu negara-negara anggota SEAMEO dalam mengidentifikasi masalah pendidikan dan Menemukan solusi untuk pengembangan sumber daya manusia yang berkelanjutan melalui diseminasi dan penggunaan pembelajaran terbuka dan jarak jauh yang efektif.

F. Penelitian yang Relevan

Herlambang Pamungkas pada tahun 2011. Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini berjudul “Efektivitas Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran TIK Di SMA Negeri 42 Jakarta”. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan *e-learning* pada pembelajaran TIK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi sumatif, dengan menggunakan instrumen hasil belajar pre dan post pada ranah kognitif dan psikomotor. Responden penelitian ini adalah 40 siswa di dua kelas yang berbeda, masing-masing kelas diambil sampel sebanyak 20 siswa secara acak. Dari penelitian ini, diperoleh hasil dari aspek kognitif terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai 57,69 menjadi 67,69 dan pada aspek psikomotor terdapat kenaikan rata-rata nilai 60,62 menjadi 76,45. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat disebut efektif karena setelah diuji signifikansi t hitung lebih besar dari t tabel.

G. Kerangka Berpikir

SEAMOLEC adalah salah satu institusi berfokus pada bidang pendidikan terbuka dan jarak jauh. Program utama dari SEAMOLEC adalah pelatihan, konsultasi, penelitian dan pengembangan, dan penyebaran informasi. SEAMOLEC menyediakan pelatihan daring (dalam jaringan) dan bahan ajar terbuka yang dimuat dalam laman website dengan domain <http://mooc.seamolec.org/>. Salah satunya adalah program pelatihan yang diselenggarakan adalah "*Whiteboard Animation*".

Paket pelatihan daring "*Whiteboard Animation*" merupakan pelatihan animasi untuk membuat konten video animasi dengan

menyajikan presentasi berbasis animasi (sketsa drawing) yang mudah dipelajari. Tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam menyajikan presentasi bahan ajar berbasis animasi yang membantu siswa dalam menguasai kompetensi materi belajar.

Supaya program pelatihan daring tersebut dapat dikatakan berjalan dengan efektif, maka harus dilakukan evaluasi guna meminimalisir kesalahan-kesalahan. Nantinya akan dijadikan bahan perbaikan untuk penyelenggaraan pelatihan berikutnya. Oleh sebab itu peneliti akan melakukan penilaian efektivitas pada pelatihan online "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah penerapan program pelatihan "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC telah sesuai berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan.

Efektivitas merupakan pengukuran terhadap bagaimana mencapai tujuan atau target yang telah ditentukan sebelumnya. Pencapaian tujuan tersebut dapat dikatakan efektif apabila proses kegiatan dapat mencapai sasaran akhir. Dalam penelitian ini, efektivitas pelatihan dapat dilihat berdasarkan konsep optimalisasi tujuan yaitu, melihat sejauhmana tujuan atau sasaran pelatihan online "*Whiteboard Animation*" dapat dicapai.

Untuk melihat ketercapaian efektivitas pelatihan online "*Whiteboard Animation*" di SEAMOLEC peneliti menggunakan model evaluasi menurut Badrul Khan (2001). Model ini terdiri dari delapan komponen dalam

menilai *e-learning*, yaitu: (1) Lembaga penyelenggara (*Institutional Issue*), (2) Sistem pengelolaan (*Management Issue*), (3) Sistem pembelajaran (*Pedagogic Issue*), (4) Teknologi yang digunakan (*Technological Issue*), (5) Sistem evaluasi (*Evaluation Issue*), (6) Tampilan *e-learning* (*Interface Design Issue*), (7) Layanan bantuan belajar (*Resources Support Issue*), dan (8) Masalah Etika. Namun penelitian ini hanya memfokuskan pada satu komponen, yaitu Sistem Pembelajaran (*Pedagogical Issue*), yaitu sistem yang berkaitan pada bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dengan fokus pada satu komponen sistem pembelajaran (*Pedagogical Issue*) ini diharapkan dapat memperoleh hasil yang objektif, sehingga dapat dijadikan suatu masukan bagi SEAMOLEC dalam pengelenggaraan *e-learning* di institusi tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program pelatihan “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC ditinjau berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan. Tujuan khusus penelitian ini adalah menilai sejauh mana pelatihan online “*Whiteboard Animation*” berdasarkan sudut pandang sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) model evaluasi Badrul Khan, yang terdiri dari:

1. Analisis Isi (*content analysis*), mengidentifikasi kesesuaian konten dengan tujuan pelatihan.
2. Analisis Peserta Pelatihan (*audience analysis*), mengidentifikasi karakteristik peserta pelatihan, yaitu usia, tingkat pendidikan, latar belakang budaya, dan motivasi belajar.
3. Analisis Tujuan (*goal analysis*), menilai kesesuaian tujuan umum dan tujuan khusus pelatihan.
4. Analisis Media (*medium analysis*), mengidentifikasi multimedia, hypertext/ hypermedia, dan *tools* tambahan yang memfasilitasi pelatihan.

5. Pendekatan Disain (*design approach*), mengidentifikasi pendekatan pembelajaran.
6. Strategi Intruksional (*instructional strategies*), mengidentifikasi strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pelatihan.
7. Organisasi, mengidentifikasi pengaturan dan pengelompokan konten *e-learning*.
8. *Blending Strategies*, mengidentifikasi *blending learning program*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SEAMOLEC yang bertempat di Kompleks Universitas terbuka, Pondok Cabe – Pamulang, Tangerang Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan September 2017 – Desember 2017.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode evaluasi proses. Evaluasi proses adalah evaluasi yang ditujukan untuk melihat proses pelaksanaan, baik mengenai kelancaran proses, kesesuaian dengan rencana, faktor pendukung dan faktor hambatan yang muncul dalam

proses pelaksanaan dan sejenisnya.¹ Metode evaluasi proses digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden berdasarkan sudut pandang sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) model evaluasi Badrul Khan. Data yang digunakan dalam menganalisis pada evaluasi proses ini adalah kuisisioner, observasi dan pengumpulan dokumen. Kuisisioner digunakan untuk menjangkau data ke responden dalam waktu singkat. Observasi digunakan untuk mengenali lebih dalam temuan yang tidak dapat direpresentasikan melalui kuisisioner dan pengumpulan dokumen digunakan untuk mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan informasi penunjang.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah 1478 peserta pelatihan Whiteboard Animation yang telah lulus. Berikut adalah daftar jumlah lulusan dari pelatihan “Whiteboard Animation”.

¹ <http://raihanatunnisa.blogspot.co.id/2016/06/jenis-jenis-dan-karakteristik-evaluasi.html> Diunduh: 25 Januari 2018, Pukul 03.00

Tabel 3.1. Jumlah Peserta Lulusan

Kelompok Pelatihan	Jumlah Peserta
Batch 1	436
Batch 2	376
Batch 3	369
Batch 4	132
Batch 5	165
Total Keseluruhan Peserta : 1478	

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dilakukan dengan perhitungan 10% dari jumlah populasi. Namun karena keterbatasan waktu dan besarnya jumlah sampel yang ditargetkan, maka sampel yang diteliti hanya berjumlah 85 peserta dengan teknik *random sampling*. Teknik ini biasanya digunakan karena tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh karena keterbatasan waktu, tenaga, dan dana.²

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.183.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan teknik yang tepat serta pengumpulan data yang relevan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Kuisisioner

Kuisisioner adalah pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden secara tertulis.³ Data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan kuisisioner ini adalah data berdasarkan sudut pandang sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) menurut Badrul Khan pada komponen 1, komponen 3 sampai pada komponen 8. Peneliti menyebarkan kuisisioner kepada evaluator eksternal yang berasal dari luar institusi, yaitu ahli materi ahli media, dan ahli pembelajaran yang merupakan dosen di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, pada komponen 2 peneliti juga menyebarkan kuisisioner untuk peserta pelatihan. Peneliti menggunakan pertanyaan tertutup dengan skala *likert* 4-1.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atau gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan

³ Wirawan, *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.186.

masalah penelitian.⁴ Data yang diperoleh dari observasi ini adalah data mengenai komponen 6 dan komponen 8 berdasarkan sudut pandang sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) menurut Badrul Khan. Observer untuk mengisi pedoman observasi adalah evaluator eksternal yang berasal dari luar institusi, yaitu ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

3. Observasi Dokumen

Dalam kegiatan observasi dokumen, peneliti akan menganalisis dan mempelajari dokumen tertulis yang berhubungan dengan objek penelitian, yaitu dokumen mengenai komponen 2 berdasarkan sudut pandang sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) menurut Badrul Khan. Dokumen yang dianalisis berupa data excel dari lulusan pelatihan “Whiteboard Animation” yang dibuat oleh SEAMOLEC. Evaluator yang akan melakukan pengisian dokumen adalah evaluator eksternal yang berasal dari luar institusi, yaitu peneliti.

Tabel 3.2. Responden Pengumpulan Data

TEKNIK PENGUMPULAN DATA	RESPONDEN	SUMBER DATA
Kuisisioner	Ahli Materi	- Komponen 1: Analisis

⁴ *Ibid.* h.194.

		Isi, - Komponen 3: Analisis Tujuan
	Ahli Media	- Komponen 4: Analisis Media, - Komponen 5: Pendekatan Disain
	Ahli Pembelajaran	- Komponen 1: Analisis Isi, - Komponen 6: Strategi Pembelajaran, - Komponen 7: Organisasi, - Komponen 8: Blending Strategies
	Peserta Pelatihan	Komponen 2: Analisi Peserta Pelatihan
Observasi	Ahli Materi	Komponen 6: Strategi Pembelajaran
	Ahli Media	Komponen 8: <i>Blending Strategies</i>
Observasi Dokumen	Dokumen dan Peserta Pelatihan	Komponen 2: Analisi Peserta Pelatihan

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan disusun berdasarkan definisi konseptual dan operasional yang dikembangkan menjadi kisi-

kisi instrumen seperti kuisioner, pedoman observasi dan pengumpulan dokumen. Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan menghindari kesalahan maka perlu adanya definisi konseptual dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan suatu definisi yang diberikan kepada masing-masing variabel penelitian secara konsep, artinya konsep tersebut telah dikemukakan para ahli atau pakar. Efektivitas pada pelatihan online “*Whiteboard Animation*” adalah kegiatan menilai efektivitas pelaksanaan program pelatihan “*Whiteboard Animation*” ditinjau berdasarkan komponen sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) menurut Badrul Khan, yang meliputi: analisis isi, analisis peserta pelatihan, analisis tujuan, analisis media, pendekatan desain, strategi intruksional, dan organisasi yang ditandai dengan kesesuaian yang signifikan antara konten dengan tujuan pelatihan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur.⁵ Skor yang diperoleh dari setiap komponen sistem pembelajaran

⁵ Ronny Kountur, *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis, Cetakan Kedua* (Jakarta: Penerbit PPM, 2009), h.145.

(*pedagogical issue*) menurut Badrul Khan diperoleh melalui hasil data kuisisioner, observasi dan observasi dokumen. Lembar kuisisioner dan observasi tersebut diisi oleh para *expert* dengan memberi tanda check list (√) pada setiap pernyataan, dengan menggunakan skala penilaian 4-1, meliputi sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju.

Kisi-kisi instrumen penelitian ini disusun dari teori buku *Managing E-Learning Strategies Design, Delivery, Implementation and Evaluation* oleh Badrul Khan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang telah disusun.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA		TEKNIK PENGUMPULAN DATA	BUTIR SOAL	
Sistem Pembelajaran (<i>Pedagogic Issue</i>)	1. Analisis Isi (<i>content analysis</i>)	1.1. Kesesuaian isi dengan kebutuhan belajar pelatihan.	Ahli Materi	Ahli Pembelajaran	Kuisisioner	1	6
		1.2. Kesesuaian konten pembelajaran dengan tujuan pelatihan.				2	1
		1.3. Ketersediaan sumber belajar diluar sumber yang ada.				3,4	2,3
		1.4. Ketepatan pemenggalan materi.				5	4
		1.5. Kesesuaian jenis materi untuk diajarkan secara.				6	5
	2. Analisis Peserta Pelatihan (<i>audience analysis</i>)	2.1. Kesesuaian karakteristik peserta pelatihan, antara lain: Usia, Pekerjaan, dan Provinsi.	Dokumen		Observasi Dokumen	1 (a,b,c)	
		2.2. Kebutuhan registrasi dan informasi	Peserta Pelatihan	Kuisisioner	1,2		
		2.3. Kepuasan peserta terhadap pelatihan			3, 4, 5		
	3. Analisis Tujuan (<i>goal analysis</i>)	3.1. Kejelasan tujuan umum pelatihan.	Ahli Materi	Kuisisioner	8,		
		3.2. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kebutuhan belajar peserta.			7, 11, 12		

		3.1. Kejelasan tujuan khusus pelatihan.			9, 10
		3.4. Kesesuaian kegiatan pelatihan dengan tujuan pelatihan.			13
		3.5. Kesesuaian keterampilan yang didapatkan oleh peserta dengan tujuan pelatihan.			14
	4. Analisis Media (<i>medium analysis</i>)	4.1. Kesesuaian multimedia yang digunakan untuk memfasilitasi pelatihan. (Seperti: teks, video, dan animasi).	Ahli Media	Kuisisioner	1, 2, 3
		4.2. Kesesuaian hypertext/ hypermedia pada website.			4, 5
		4.3. Kesesuaian materi pelatihan dengan metode penyajian yang digunakan.			6
	5. Pendekatan Disain (<i>design approach</i>)	5.1. Kesesuaian pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan teori belajar. (Seperti: Konstruktivisme dan behaviorisme).	Ahli Media	Kuisisioner	12, 13
		5.2. Pembagian peran instruktur dan fasilitator pelatihan.			7, 8
		5.3. Kegiatan belajar yang berpusat pada siswa atau berpusat pada program.			9, 10, 11

	6. Strategi Pembelajaran (<i>instructional strategies</i>)	6.1. Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan. Seperti: presentasi, demonstrasi, tutorial, <i>game</i> , simulasi, diskusi, dll.	Ahli Pembelajaran	Kuisisioner	6
			Ahli Materi	Observasi	1-17
	7. Organisasi	7.1. Konten e-learning telah terorganisir dengan baik.	Ahli Pembelajaran	Kuisisioner	7, 8, 9
		7.2. Kesesuaian materi pelatihan dengan pendekatan pembelajaran tertentu.			10
		7.3. Pengelompokan materi secara efektif.			11
		7.4. Kejelasan ringkasan dari setiap materi pelatihan.			12
	8. <i>Blending Strategies</i>	8.1. Penerapan kegiatan belajar online (<i>Blended Learning Program</i>).	Ahli Pembelajaran	Kuisisioner	13, 14
		8.2. Kesesuaian penggunaan tools pada website dengan baik	Ahli Media	Observasi	1(a-g) 2(h-p) 3(q-u)

G. Validasi Instrumen

Sebelum menentukan apakah instrumen yang digunakan sudah valid maka dilakukan pengujian validitas konstruk. Untuk menguji validasi konstruk, dapat digunakan pendapat ahli (*judgement review*).⁶ Ahli diminta pendapatnya mengenai instrument yang telah disusun oleh peneliti dan memberikan keputusan apakah instrument tersebut dapat digunakan atau memberikan masukan dengan adanya perbaikan. Peneliti menggunakan satu ahli validitas konstruk, yaitu Bapak Mulyadi, M.Pd. selaku Dosen ahli instrument penelitian dari Universitas Negeri Jakarta jurusan Teknologi Pendidikan. Adapun hasil review yang dilakukan oleh ahli validitas konstruk adalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa instrumen tidak sesuai dengan kisi-kisi (penomoran pertanyaan yang salah).
2. Perlu adanya perbaikan pada lembar validasi karena petunjuk pengisian yang tidak konsisten.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan setelah seluruh data-data yang diperlukan terkumpul melalui

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. (Jakarta: Alfabeta, 2012), h.177.

hasil kuisisioner, observasi, dan pengumpulan dokumen. Setiap butir data yang didapatkan dari analisis kuisisioner dan observasi, akan diberikan bobot 4=sangat sesuai, 3=sesuai, 2=cukup sesuai, 1=kurang sesuai. Hasil data tersebut kemudian ditabulasi menggunakan perhitungan persentase statistik menggunakan rumus.⁷

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Hasil jawaban

F : Frekuensi jawaban

N : Jumlah responden

Selanjutnya untuk memudahkan dalam memberikan kesimpulan dari setiap indikator penelitian maka diberikan predikat dari besarnya persentase dari tiap-tiap indikator penelitian dengan kriteria di bawah ini.

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Menurut Suharsimi Arikunto⁸

76% - 100%	Sangat Baik
56% - 75%	Cukup Baik

⁷ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011) h.129.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.246.

40% - 55%	Kurang Baik
Kurang dari 40%	Tidak Baik

Sementara hasil dari pengumpulan dokumen, diolah dengan memaparkan dokumen apa saja yang tersedia dan dianggap sebagai komponen analisis peserta pelatihan (*audience analysis*) berupa dokumen *microsoft excel* mengenai biodata peserta lulusan pelatihan. Data-data yang didapatkan, dipaparkan dalam bentuk tabel dan diagram pie. Selanjutnya, data-data dianalisis secara deskriptif dan kemudian digunakan untuk penarikan kesimpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan tujuan penelitian, menilai efektivitas pelaksanaan program pelatihan “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC ditinjau berdasarkan komponen dan karakteristik *e-learning* menurut Badrul Khan, maka data yang terkumpul diklasifikasikan berdasarkan delapan komponen sistem pembelajaran (*pedagogical issue*) model evaluasi Badrul Khan. Selanjutnya data yang disajikan pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner, observasi, dan pengumpulan dokumen. Berikut uraian data yang didapatkan dari kedelapan komponen tersebut:

1. Analisis Isi (*Content Analysis*)

Pada komponen analisis isi, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner. Lembar kuisisioner tersebut dinilai oleh 2 orang evaluator, yaitu ahli materi dan ahli pembelajaran. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 02 Januari 2017.

a. Deskripsi Kuisiner Untuk Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

Hasil kuisiner yang diisi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1. Hasil Kuisiner Analisis Isi *Expert*

No. Butir	Butir Pertanyaan	Skor		Komentar
		Ahli Materi	Ahli Pembelajaran	
1	Apakah isi pelatihan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta?	2	2	Evaluator materi menyatakan, pelatihan masih bersifat umum dan kurang mendalam.
2	Apakah konten materi sesuai dengan tujuan pelatihan?	2	2	Evaluator materi menyatakan, sebaiknya ditambahkan materi desain pesan visual.
3	Apakah pelatihan menyediakan link/tautan materi tekstual di luar sumber belajar yang ada?	1	3	Evaluator materi menyatakan, sebaiknya ditambahkan link karena saat ini belum tersedia.
4	Apakah pelatihan juga menyediakan link/tautan materi multimedia di luar sumber belajar yang ada?	1	2	Evaluator materi menyatakan, link multimedia juga belum tersedia.
5	Apakah pemenggalan (<i>chunking</i>) materi sudah tepat?	2	2	Evaluator pembelajaran menyatakan, <i>chunk</i> materi terlalu

				besar.
6	Apakah jenis materi sesuai untuk diajarkan secara online?	3	1	Evaluators materi menyatakan, materi bersifat umum tentang pengenalan aplikasi tersebut.
Jumlah Skor		11	12	
Persentase		45,83%	50,00%	
Rata-rata		47,92%		

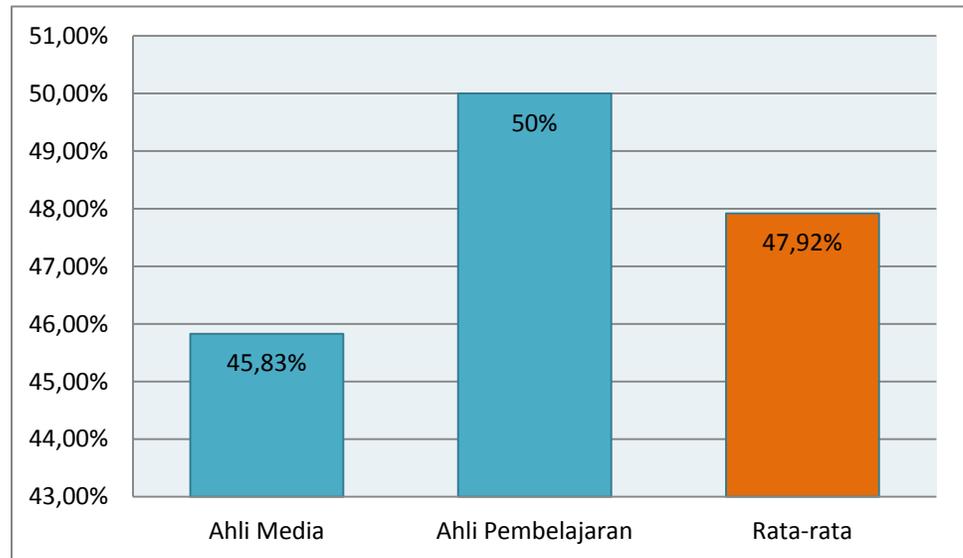
Berdasarkan hasil dari pembagian kuisioner untuk ahli materi, perolehan skor yang diberikan adalah 11. Sehingga diperoleh persentase sebesar 45,83% dengan kriteria kurang baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa masih banyak indikator pada komponen analisis isi belum terpenuhi dengan baik.

Sedangkan berdasarkan hasil dari perolehan nilai yang diberikan oleh ahli pembelajaran diperoleh skor 12. Sehingga diperoleh persentase sebesar 50,00% dengan kriteria kurang baik. Hal serupa juga mengindikasikan bahwa beberapa indikator pada komponen analisis isi belum terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan hasil persentase pada komponen analisis isi, diperoleh persentase (45,83%) dari ahli media dan (50,00%) dari ahli pembelajaran. Dari keseluruhan responden diperoleh rata rata

(47,92%) dengan kriteria kurang baik yang disajikan dengan diagram batang persentase analisis isi sebagai berikut.

Diagram 4.1. Hasil Analisis Isi untuk *Expert*



Sementara itu, jawaban pada kuisisioner berupa uraian diperoleh beberapa komentar terkait dengan analisis isi yang diberikan oleh para *expert*, antara lain:

- 1) Ahli materi mengatakan, pada kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran perlunya penambahan materi tentang desain pesan visual. Selain itu, pada penyediaan link/ tautan teks dan multimedia diluar sumber yang ada perlu untuk ditambahkan karena saat ini link/ tautan tersebut belum tersedia.

- 2) Ahli pembelajaran mengatakan, pada proses pemenggalan materi terjadi pemenggalan/ *chunk* materi yang dilakukan terlalu besar bila berlandaskan teori *Learning Object*.

2. Analisis Peserta Pelatihan (*Audience Analysis*)

Pada komponen analisis peserta pelatihan, instrumen yang digunakan adalah observasi dokumen dan kuisisioner. Dokumen tersebut diolah oleh peneliti. Data yang diolah adalah pengklasifikasian usia, pekerjaan, dan persebaran provinsi para peserta pelatihan. Sedangkan untuk lembar kuisisioner, dinilai oleh peserta pelatihan yang berjumlah 85 orang.

a. Observasi Dokumen (Usia)

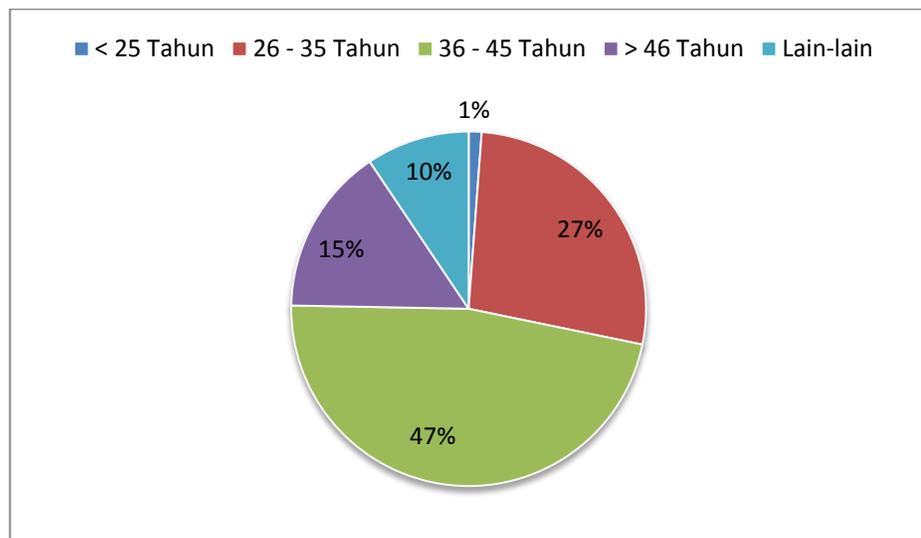
Tabel 4.2. Hasil Klasifikasi Usia Peserta

Kelompok Usia	Jumlah
Usia < 25 tahun	1
Usia 26 – 35 tahun	23
Usia 36 – 45 tahun	40
Usia > 46 tahun	13
Lain-lain	8

Berdasarkan hasil rekapitulasi data usia peserta, diperoleh hasil sebagian besar peserta berusia 36-45 tahun

dengan persentase (47%) dalam kategori dewasa akhir. Sebagian besar lainnya peserta berusia 26-35 tahun dengan persentase (27%) dalam kategori dewasa awal. Sebagian kecil peserta berusia >46 tahun dengan persentase (15%) dalam kategori lansia awal. Dan ada peserta berusia <25 tahun dengan persentase (1%). Namun sebagian kecil peserta juga dikelompokkan lain-lain dengan persentase (10%) karena tidak tersedianya data.

Diagram 4.2. Hasil Klasifikasi Usia



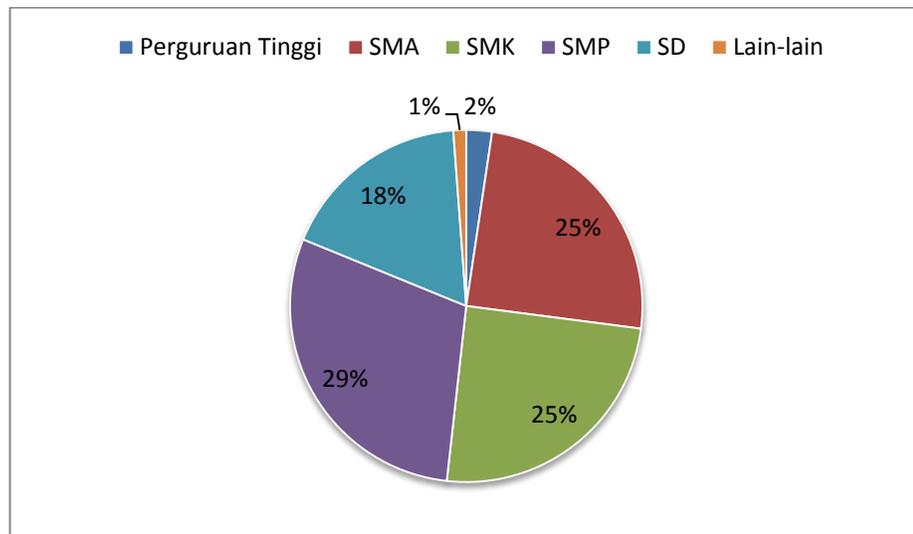
b. Observasi Dokumen (Pekerjaan)

Tabel 4.3. Hasil Pengelompokan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah
Perguruan Tinggi	2

SMA/ Sederajat	21
SMK/ Sederajat	21
SMP/ Sederajat	25
SD/ Sederajat	15
Lain-lain	1

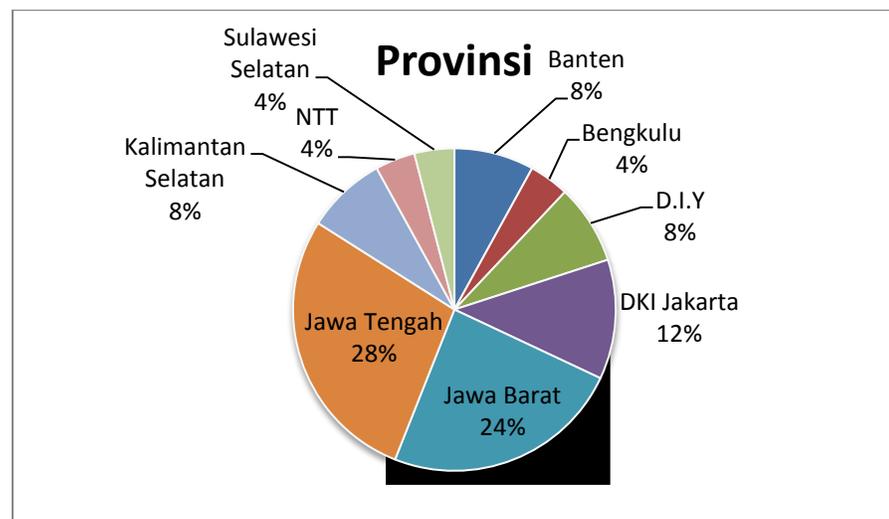
Berdasarkan hasil rekapitulasi data pengelompokan pekerjaan peserta, diperoleh hasil sebagian besar peserta bekerja sebagai guru di SMP/Sederajat dengan persentase (29%). Sebagian besar lainnya bekerja sebagai guru di SMA/Sederajat dengan persentase (25%). Dengan persentase yang sama, sebagian besar peserta bekerja sebagai guru di SMK/Sederajat (25%). Sebagian kecil peserta bekerja sebagai guru di SD/Sederajat dengan persentase (18%). Beberapa peserta bekerja di Perguruan Tinggi dengan persentase (2%) dan ada juga yang bekerja di tempat lainnya dengan persentase (1%).

Diagram 4.3. Hasil Pengelompokan Pekerja**c. Observasi Dokumen (Provinsi)****Tabel 4.4. Hasil Persebaran Provinsi**

Persebaran Provinsi	Jumlah
Banten	2
Bengkulu	1
Daerah Istimewa Yogyakarta	2
DKI Jakarta	3
Jawa Barat	6
Jawa Tengah	7
Kalimantan Selatan	2
Nusa Tenggara Timur	1
Sulawesi Selatan	1

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pengelompokan provinsi asal daerah peserta, diperoleh hasil sebagian besar peserta berasal dari provinsi Jawa Tengah (28%). Sebagian besar lainnya peserta berasal dari provinsi Jawa Barat (24%). Sebagian peserta berasal dari provinsi DKI Jakarta (12%). Sebagian kecil peserta berasal dari provinsi Banten, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Kalimantan Selatan dengan perolehan persentase (8%). Beberapa peserta berasal dari provinsi Bengkulu, Nusa Tenggara Timur dan Sulawesi selatan dengan perolehan persentase (1%).

Diagram 4.4. Hasil Pengelompokan Provinsi



d. Deskripsi Kuisiner Untuk Peserta Pelatihan

Hasil kuisiner yang diisi oleh peserta pelatihan berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

4.5. Hasil Kuisiner Peserta

No. Butir	Butir Pertanyaan	Hasil Skor			
		4	3	2	1
Kebutuhan Registrasi & Informasi					
1	Apakah mudah melakukan registrasi di SEAMOLEC Open Online Course?	64 (75,3%)	20 (23,5%)	1 (1,2%)	0 (0%)
2	Apakah informasi yang Anda butuhkan tersedia di website?	63 (74,1%)	19 (22,4%)	3 (3,5%)	0 (0%)
Kepuasan Peserta Terhadap Pelatihan					
3	Apakah Anda pernah mengikuti pelatihan "Whiteboard Animation" gratis?	56 (64,7%)	15 (17,6%)	3 (3,5%)	12 (14,1%)
4	Apakah tugas yang diberikan sangat mudah dikerjakan?	24 (28,2%)	41 (48,2%)	11 (12,9%)	9 (10,6)
5	Apakah Anda puas dengan pelatihan online di SEAMOLEC?	56 (69,4%)	25 (29,4%)	0 (0%)	1 (1,2%)

a) **Indikator kebutuhan registrasi dan informasi**, pada butir pertanyaan nomor satu “apakah mudah melakukan registrasi di SEAMOLEC Open Online Course?” dapat diketahui bahwa sebagian besar (75,3%) peserta merasa sangat mudah melakukan registrasi dan sebagian kecil (23,5%) peserta merasa mudah melakukan registrasi. Sedangkan sedikit sekali (1,2%) peserta merasa agak sulit untuk melakukan registrasi.

Pada butir pertanyaan nomor dua “apakah informasi yang Anda butuhkan tersedia di website?” dapat diketahui bahwa sebagian besar (74,1%) peserta merasa informasi yang dibutuhkan sangat lengkap pada website. Sebagian kecil (22,4%) peserta merasa informasi yang dibutuhkan lengkap pada website dan sedikit sekali (3,5%) peserta merasa informasi yang dibutuhkan cukup lengkap pada website.

b) **Indikator kepuasan peserta terhadap pelatihan**, pada butir pertanyaan nomor tiga “apakah Anda pernah mengikuti pelatihan “Whiteboard Animation” gratis?” dapat diketahui bahwa sebagian besar (64,7%) peserta merasa sudah beberap kali mengikuti pelatihan. Sebagian kecil (17,6%) peserta merasa sudah pernah mengikuti pelatihan. Sebagian kecil (14,1%) peserta merasa tidak pernah

mengikuti pelatihan dan beberapa (3,5%) peserta merasa ragu-ragu mengikuti pelatihan.

Pada butir pertanyaan nomor empat “apakah tugas yang diberikan sangat mudah dikerjakan?” dapat diketahui bahwa sebagian besar (48,2%) peserta merasa mudah untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Sebagian kecil (28,2%) peserta merasa sangat mudah untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Sebagian kecil (12,9%) peserta merasa sulit untuk mengerjakan tugas yang diberikan dan beberapa (10,6%) peserta merasa sulit sekali untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Pada butir pertanyaan nomor lima “apakah Anda puas dengan pelatihan online di SEAMOLEC?” dapat diketahui bahwa sebagian besar (69,4%) peserta merasa sangat puas dengan pelatihan di SEAMOLEC ini. Sebagian kecil (29,4%) peserta merasa sangat puas dengan pelatihan ini dan sedikit sekali (1,2%) peserta merasa tidak puas dengan pelatihan ini.

3. Analisis Tujuan (*Goal Analysis*)

Pada komponen analisis tujuan, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner. Lembar kuisisioner tersebut dinilai oleh 1 orang

evaluators dari luar institusi, yaitu ahli materi. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 02 Januari 2017.

a. Deskripsi Kuisisioner Untuk Ahli Materi

Hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli materi berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.6. Hasil Kuisisioner Analisis Tujuan (Ahli Materi)

No. Butir	Butir Pertanyaan	Skor	Komentar
7	Apakah tujuan pelatihan "Whiteboard Animation" ini sudah sesuai dengan kebutuhan peserta?	1	Evaluators menyatakan, tidak terlihat karakteristik sasaran <i>learner</i> yang dituju oleh program.
8	Apakah tujuan umum pelatihan "Whiteboard Animation" dirumuskan dengan jelas?	1	Evaluators menyatakan, rumusan tujuan kurang jelas dan kurang tepat pada sasaran.
9	Apakah tujuan khusus pelatihan "Whiteboard Animation" dirumuskan dengan jelas?	1	Evaluators menyatakan, sama halnya dengan tujuan umum, rumusan kurang jelas.
10	Apakah tujuan khusus pelatihan mendeskripsikan dengan jelas kemampuan yang akan dicapai oleh peserta?	1	Evaluators menyatakan, belum terlihatnya kemampuan yang akan diperoleh <i>learner</i> .
11	Apakah tugas-tugas pelatihan yang diberikan sesuai dengan rumusan tujuan pelatihan?	1	Evaluators menyatakan, tidak terlihat adanya tugas, karena hanya ada sebuah <i>final project</i> .
12	Apakah laporan diskusi online yang diberikan sesuai dengan rumusan tujuan pelatihan?	2	Evaluators menyatakan, berdasarkan rekaman forum diskusi, interaksi diskusi belum optimal.
13	Apakah laporan tugas akhir	2	Evaluators menyatakan, final

	yang diberikan kepada peserta sesuai dengan tujuan pelatihan?		project tidak sesuai dengan tujuan (hanya pengenalan bukan untuk pengembangan sebuah konten).
14	Apakah keterampilan yang diperoleh peserta sesuai dengan tujuan pelatihan?	2	Evaluator menyatakan, hasil karya peserta tidak dapat dilihat.
Jumlah Skor		11	
Persentase		34,38%	

Berdasarkan hasil pembagian kuisioner, nilai yang diberikan oleh ahli materi diperoleh jumlah skor 11. Sehingga diperoleh persentase sebesar 34,38% dengan kriteria tidak baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa banyak indikator pada komponen analisis tujuan belum terpenuhi dengan baik.

Jawaban pada kuisioner berupa uraian diperoleh beberapa komentar terkait dengan analisis tujuan yang diberikan oleh *expert*, antara lain:

- 1) Pada indikator kejelasan tujuan pelatihan, tidak terlihat karakteristik sasaran *learner* yang dituju oleh program pelatihan "*Whiteboard Animation*".
- 2) Pada indikator kesesuaian tujuan pelatihan dengan kebutuhan belajar peserta, tidak terlihat adanya tugas-tugas selain dengan *final project*. Selain itu, pada rekaman forum diskusi interaksi belum berjalan secara optimal.

4. Analisis Media (*Medium Analysis*)

Pada komponen analisis media, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner. Lembar kuisisioner tersebut dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi, yaitu ahli media.

a. Deskripsi Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Media

Hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli materi berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.7. Hasil Kuisisioner Analisis Media (Ahli Media)

No. Butir	Butir Pertanyaan	Skor
1	Apakah teks yang digunakan sudah sesuai untuk memfasilitasi belajar peserta pelatihan?	4
2	Apakah video yang digunakan sudah sesuai untuk memfasilitasi belajar peserta pelatihan?	4
3	Apakah animasi yang digunakan sudah sesuai untuk memfasilitasi belajar peserta pelatihan?	4
4	Apakah pelatihan "Whiteboard Animation" memuat hypertext pada websitenya dengan baik?	3
5	Apakah pelatihan "Whiteboard Animation" memuat hypermedia pada websitenya dengan baik?	4
6	Apakah metode penyampaian pelatihan yang digunakan sesuai dengan materi pelatihan?	4
Jumlah Skor		23
Persentase		95,83%

Pembagian kuisisioner untuk analisis media dilakukan pada tanggal 02 Januari 2017. Berdasarkan hasil perhitungan jumlah skor yang diperoleh adalah 23, sehingga diperoleh persentase sebesar 95,83% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar indikator pada komponen analisis media sudah terpenuhi dengan sangat baik. Namun hal tersebut harus dibandingkan dan dianalisis kembali menggunakan model evaluasi menurut Badrul Khan untuk menentukan keputusan akhir.

5. Pendekatan Disain (*Design Approach*)

Pada komponen pendekatan disain, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner. Lembar kuisisioner dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi, yaitu ahli media. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 02 Januari 2017.

a. Deskripsi Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Media

Hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli media berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.8. Hasil Kuisisioner Pendekatan Desain (Ahli Media)

No. Butir	Butir Pertanyaan	Hasil Skor
7	Apakah instruktur mengontrol pelatihan dengan tepat?	3
8	Apakah instruktur memberi kebebasan belajar	3

	pada peserta pelatihan?	
9	Apakah peserta pelatihan dapat berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuannya?	4
10	Apakah kegiatan pelatihan berpusat pada siswa dengan baik?	4
11	Apakah kegiatan pelatihan berpusat pada program dengan baik?	3
12	Apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan teori belajar behaviorisme? (pengalaman belajar terkontrol)	4
13	Apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan teori belajar konstruktivisme? (memberikan pengalaman belajar)	4
Jumlah Skor		25
Persentase		82,14%

Berdasarkan hasil pembagian kuisisioner, nilai yang diberikan oleh ahli media diperoleh skor 25. Sehingga diperoleh persentase sebesar (82,14%) dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar indikator pada komponen pendekatan desain sudah terpenuhi dengan baik.

6. Strategi Pembelajaran (*Instructional Strategies*)

Pada komponen strategi pembelajaran, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner dan pedoman observasi. Lembar kuisisioner tersebut dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi, ahli pembelajaran. Sedangkan pedoman observasi dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi, ahli materi.

a. Deskripsi Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Pembelajaran

Hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli pembelajaran berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 4.9. Hasil Kuisisioner Strategi Pembelajaran
(Ahli Pembelajaran)**

No. Butir	Butir Pertanyaan	Hasil Skor
6	Apakah strategi pelatihan yang digunakan sudah sesuai untuk mencapai tujuan pelatihan?	2
Jumlah Skor		2
Persentase		50,00%

Berdasarkan hasil dari perolehan nilai yang diberikan oleh ahli pembelajaran diperoleh skor 10. Sehingga diperoleh persentase sebesar 50,00% dengan kriteria kurang baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa beberapa indikator pada komponen strategi pembelajaran belum terpenuhi dengan baik.

b. Deskripsi Hasil Observasi Untuk Ahli Materi

Observasi dilakukan untuk melengkapi data yang tidak diperoleh melalui analisis kuisisioner. Pertanyaan pada pedoman observasi merupakan pertanyaan terbuka yang diajukan disesuaikan dengan komponen strategi pembelajaran. Berikut hasil observasi yang dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 4.10. Hasil Observasi (Ahli Materi)

No.	Strategi Pelatihan	Komentar
1.	Presentasi	<p>Session 1 - Program Overview EXAMPLE 1 & 2 Apakah sasaran dari program adalah negara2 asia tenggara? Jika iya, mengapa contoh diberikan dalam Bahasa Indonesia sedangkan opening host berbicara Bahasa inggris.</p>
2.	Demonstrasi	<p>ALL SESSION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocal narrator sering tidak jelas terdengar, pengucapan kata-kata Bahasa inggris sukar didengar sehingga tidak dipahami - Saat menjelaskan fitur spesifik dari video scribe tidak menggunakan zoom-in ke bagian dimaksud karena hanya tampak layar penuh saja. - Terlihat bahwa rekaman tutorial video scribe tidak menggunakan naskah atau storyline yang jelas karena banyak koreksi penjelasan yang terlihat sehingga dapat menimbulkan kebingungan bagi user

Jawaban pada penyebaran pedoman observasi berupa uraian diperoleh beberapa komentar terkait dengan strategi pembelajaran yang diberikan oleh *expert*, antara lain:

- 1) Pada indikator Persentasi, *expert* mengatakan bahwa terdapat kekurangan pada segi bahasa penyampaian

karena penggunaan bahasa yang berbeda pada beberapa session pelatihan.

- 2) Pada indikator Demonstrasi, *expert* mengatakan bahwa terdapat kekurangan pada vokal narrator karena sering tidak jelas terdengar. Selain itu, dari segi materi banyak terdapat koreksi penjelasan karena kurangnya dalam menganalisis naskah awal materi.

7. Organisasi

Pada komponen organisasi, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner. Lembar kuisisioner tersebut dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi, yaitu ahli pembelajaran. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 02 Januari 2017.

a. Deskripsi Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Pembelajaran

Hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli pembelajaran berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.11. Hasil Kuisisioner Organisasi (Ahli Pembelajaran)

No. Butir	Butir Pertanyaan	Skor	Komentar
7	Apakah materi pelatihan telah disusun untuk membantu peserta mencapai tujuan pelatihan?	3	

8	Apakah pelatihan “ <i>Whiteboard Animation</i> ” memberikan arahan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan peserta pada setiap tahap pelatihan?	4	
9	Apakah materi pelatihan yang diberikan berkesinambungan satu dengan yang lainnya? (setiap unit pelajaran dibangun di atas unit sebelumnya)	4	
10	Apakah materi pelatihan yang dirancang telah disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran tertentu? (pendekatan filosofis, instruksional, konstruktivis, dll)	2	Evaluator menyatakan, pelatihan dirancang interaktif namun tidak terkait dengan kemampuan prasyarat.
11	Apakah materi dikelompokkan (chunked) secara efektif?	2	Evaluator menyatakan, terjadi pemenggalan yang terlalu luas
12	Pada setiap bagian akhir sesi pelatihan, apakah terdapat ringkasan atau poin-poin kunci dari materi yang dijelaskan tersebut?	3	
Jumlah Skor		18	
Persentase		75,00%	

Berdasarkan hasil dari perolehan nilai yang diberikan oleh ahli pembelajaran diperoleh skor 18. Sehingga diperoleh persentase sebesar 75,00% dengan kriteria cukup baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa beberapa indikator pada komponen organisasi sudah terpenuhi dengan baik.

8. *Blending Strategies*

Pada komponen *blending strategies*, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner dan pedoman observasi. Lembar kuisisioner tersebut dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi yaitu, ahli pembelajaran. Sedangkan pedoman observasi dinilai oleh 1 orang evaluator dari luar institusi yaitu, ahli media.

a. Deskripsi Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Pembelajaran

Hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli pembelajaran berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.12. Hasil Kuisisioner *Blending Strategies* (Ahli Pembelajaran)

No. Butir	Butir Pertanyaan	Skor	Komentar
13	Apakah pelatihan “Whiteboard Animation” menggunakan metode penyampaian yang bervariasi?	1	Evaluator menyatakan, tidak menemukan informasi tatap muka
14	Apakah strategi pelatihan yang digunakan sudah memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk peserta? (<i>Learning Delivery Method</i>)	2	
Jumlah Skor		3	
Persentase		37,50%	

Berdasarkan hasil dari perolehan nilai yang diberikan oleh ahli pembelajaran diperoleh skor 3. Sehingga diperoleh

persentase sebesar 37,50% dengan kriteria kurang baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa beberapa indikator pada komponen *blending strategies* belum terpenuhi dengan baik.

b. Deskripsi Hasil Observasi Untuk Ahli Media

Hasil observasi yang diisi oleh ahli media berupa pertanyaan dengan jawaban tertutup dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.13. Hasil Observasi *Blending Strategies* (Ahli Media)

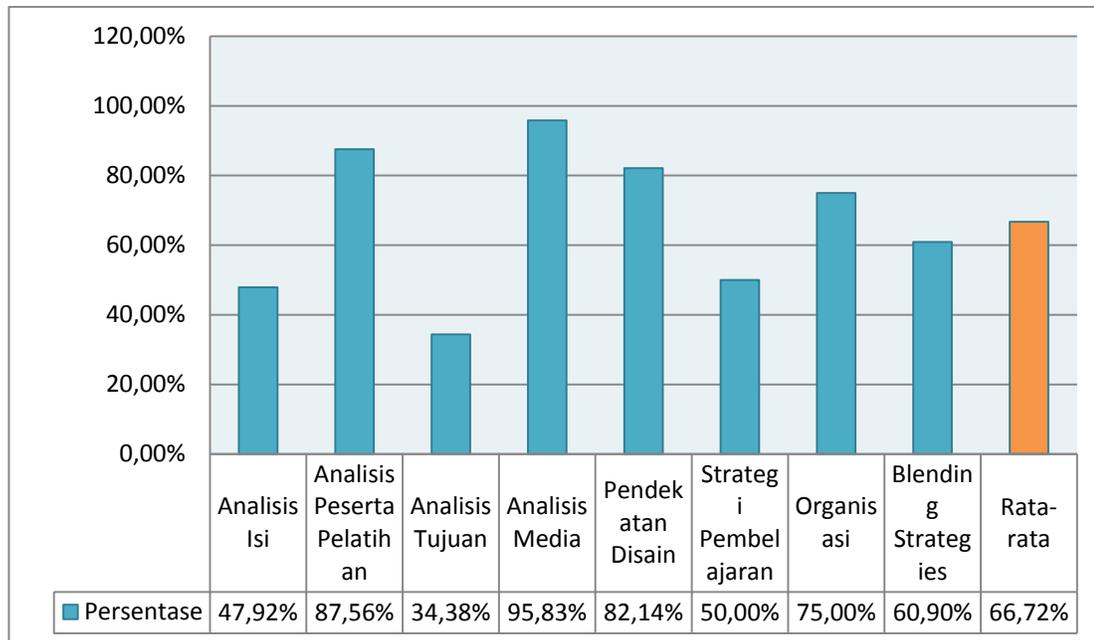
Butir	Objek Pengamatan	Skor
1.	a. Teks	4
Multimedia	b. Grafis	4
	c. Foto	3
	d. Audio	3
	e. Narasi	3
	f. Animasi	4
	g. Video	4
	Jumlah Skor / %	
2.	h. E-mail	4
Internet Tools	i. Mailing lists	3
	j. Newsgroups	3
	k. Bulletin boards	4
	l. Chat	4
	m. Messaging	3
	n. Multi-user dialogues	4
	o. Computer conferencing	4
	p. Website links lainnya	3
Jumlah Skor / %		32 / 89%
3.	q. CD-ROM	3
Materi Tambahan	r. DVD	3
	s. Kaset video	3
	t. e-book	3
	u. Cetak (buku / artikel)	3
	Jumlah Skor / %	

	Persentase 84,30%
--	--------------------------

Berdasarkan hasil dari pembagian pedoman observasi untuk ahli media, perolehan skor untuk indikator multimedia adalah 25 dengan persentase sebesar (89%). Indikator internet tools diperoleh skor 32 dengan persentase (89%). Indikator materi tambahan diperoleh skor 15 dengan persentase (75%). Sehingga diperoleh persentase rata-rata 84% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa hampir semua indikator pada komponen *blending strategies* terpenuhi dengan baik.

Dari keseluruhan analisis komponen, diperoleh rata-rata (66,72%) dengan kriteria cukup baik yang disajikan dengan diagram batang persentase sebagai berikut.

Diagram 4.5. Hasil Rata-rata



Sementara itu, jawaban pada instrumen berupa uraian didapati beragam saran dan tanggapan terkait pelatihan online “Whiteboard Animation”. Setiap *expert* dapat menuliskan pendapatnya untuk beberapa komponen secara keseluruhan. Berbagai pendapat tersebut dapat di kategorikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.14. Hasil Kolom Saran dan Tanggapan Para *Expert*

No.	Expert	Saran dan Tanggapan
Pedoman Observasi		
1.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Learner sebaiknya diberikan informasi awal seperti; <ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan prasyarat untuk mengikuti course, seperti: editing menggunakan aplikasi vector b. Informasi kebutuhan teknis

		<p>software dan hardware serta jaringan internet yang dibutuhkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Susunan materi yang diberikan nampaknya kurang menyentuh bagaimana merancang materi/pesan visual yang tepat. - Sebaiknya ditambahkan materi mengenai merancang pesan visual yang tepat dalam pembelajaran. - Rekaman materi demonstrasi penggunaan tools video scribe sebaiknya didukung dengan naskah rekaman yang matang agar penyampaian materi dapat lebih baik. - Overall judgment, penyampaian video materi masih bersifat demonstrasi saja.
2.	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi dan peran learning object kurang dioptimalkan. - Materi Tambahan sangat terbatas. - Potensi hypermedia dan hyperlink tidak nampak.
Kuisiонер		
1.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pastikan analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan akurat. - Kaji kembali material yang diberikan, karena lebih cenderung hanya mengulas penggunaan tools dari aplikasi video scribe saja. - Pengembangan materi demonstrasi sebaiknya menggunakan naskah rekaman yang baik agar dapat menghasilkan rekaman material yang baik pula.
2.	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa yang digunakan baik oleh program maupun oleh instruktur (pada video) kurang komunikatif - Sebaiknya gunakan kalimat dialog (baik

		<p>oleh program maupun oleh instruktur).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gunakan prinsip pembelajaran Gagne's (9 Events of Instruction). - Belum terlihat pemanfaatan lembar kerja. - Sebaiknya gunakan program evaluasi yang real time (audient dapat secara real time melihat kemajuan hasil belajarnya). - Perbanyak interaksi audient dengan program.
3.	Ahli Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Penyajian isi atau topik tidak mencerminkan penerapan prinsip learning object (LO) yang mempertimbangkan menentukan chunks yakni besaran isi yang relatif teknis, mendalam, to the point, durasi waktu relatif singkat (memperhitungkan bagaimana PD dapat menyimak, mengingat dan mengunduh materi jika ia memang meng-inginkan). Proses belajar sangat sulit terwujud. - Sebenarnya, isi atau topik ini sangat menarik bagi pengajar yang memang menyukai pemanfaatan TIK untuk proses belajar. Sayang sekali pengolahan dan penyajiannya masih belum dapat menonjolkan topik menjadi lebih bermanfaat dan menarik. - Navigasi: standard, akan lebih baik jika ada 'daftar icons' yang digunakan dalam course info. - Pelatihan ini belum menerapkan prinsip learning object mengingat hampir semua materi berdurasi lebih dari 5 menit. Apalagi sesi 6 (mudah-mudahan tidak salah) durasi penjelasan hampir 40 menit. Bagaimana PD dapat menyimak atau mengingat? Mungkin materi harus dipenggal / chunk lebih rinci dan teknis

		<p>khusus yang memudahkan peserta untuk MENGIGAT, MENYIMAK, DAN MENGUNDUH.</p>
--	--	--

B. Analisis Data

Berdasarkan kuisisioner, observasi, dan pengumpulan dokumen yang dilakukan kepada para *expert* dan peneliti, diperoleh data yang kemudian dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis Isi (*Content Analysis*)

Berdasarkan deskripsi data yang diperoleh dari para *expert*, sebagian indikator pada langkah analisis isi kurang terpenuhi dengan baik menurut kriteria dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (47,92%). Hal ini diperkuat dengan pemaparan secara deskriptif yang diberikan oleh *expert* bahwa diperoleh beberapa komentar terkait dengan analisis isi, antara lain: (1) Perlunya penambahan materi tentang desain pesan visual untuk menunjang kesesuaian isi yang diperlukan untuk konten pelatihan. Dan (2) Perlunya proses pemenggalan/ *chunk* materi kembali karena yang dilakukan saat ini terlalu besar bila berlandaskan teori *Learning Object*.

2. Analisis Peserta Pelatihan (*Audience Analysis*)

Berdasarkan deskripsi data yang telah dilakukan sebelumnya, seluruh indikator pada langkah kedua mendapatkan jawaban

pengelompokan/ klasifikasian peserta berdasarkan usia, pekerjaan, dan provinsi.

Pada klasifikasi usia, rata-rata usia para peserta pelatihan adalah 36-45 tahun dengan kategori dewasa awal. Pada klasifikasi pekerjaan, rata-rata para peserta pelatihan merupakan seorang guru SMP/Sederajat. Hal ini sesuai dengan sasaran awal pelatihan “Whiteboard Animation” yaitu diperuntukan bagi guru-guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Pada bagian provinsi, dengan nilai rata-rata (68%) peserta pelatihan berasal dari pulau Jawa Tengah.

3. Analisis Tujuan (*Goal Analysis*)

Berdasarkan deskripsi data yang dilakukan sebelumnya, sebagian besar indikator pada analisis tujuan tidak terpenuhi dengan baik menurut kriteria. Hal ini didasari dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (34,38%). Hal ini diperkuat dengan beberapa komentar terkait dengan analisis tujuan yang diberikan oleh *expert*, antara lain: (1) Pada kejelasan tujuan pelatihan, tidak terlihat karakteristik sasaran *learner* yang dituju oleh program pelatihan “Whiteboard Animation”, dan (2) Pada kesesuaian tujuan pelatihan dengan kebutuhan belajar peserta, tidak terlihat adanya tugas-tugas selain dengan *final project*. Selain itu, pada rekaman forum

diskusi interaksi belum berjalan secara optimal untuk mencapai kesesuaian isi dengan tujuan yang ingin dicapai.

4. Analisis Media (*Medium Analysis*)

Berdasarkan deskripsi data yang diperoleh dari *expert*, sebagian besar indikator pada analisis media sangat terpenuhi dengan baik. Hal ini didasari dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (95,83%). Komponen multimedia, hypertext/ hypermedia, dan beberapa metode penyampaian yang digunakan sudah dapat memfasilitasi belajar peserta pelatihan.

5. Pendekatan Disain (*Design Approach*)

Berdasarkan deskripsi data yang diperoleh dari *expert*, sebagian besar indikator pada pendekatan disain sangat terpenuhi dengan baik. Hal ini didasari dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (82,14%). Seluruh komponen multimedia, hypertext/ hypermedia, dan *tools* tambahan sangat membantu untuk memfasilitasi pelatihan.

6. Strategi Intruksional (*Instructional Strategies*)

Berdasarkan deskripsi data yang diperoleh dari *expert*, sebagian besar indikator pada strategi instruksional kurang terpenuhi dengan baik. Hal ini didasari dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (50,00%). Hal ini diperkuat dengan beberapa komentar terkait dengan strategi pembelajaran yang diberikan oleh

expert, antara lain: (1) Pada Persentasi, terdapat kekurangan pada segi bahasa penyampaian karena penggunaan bahasa yang berbeda-beda pada beberapa session pelatihan, dan (2) Pada Demonstrasi, terdapat kekurangan pada vokal narrator karena sering tidak jelas terdengar. Selain itu, dari segi materi banyak terdapat koreksi penjelasan karena kurangnya dalam menganalisis naskah awal materi.

7. Organisasi

Berdasarkan deskripsi data yang diperoleh dari *expert*, sebagian besar indikator pada organisasi sudah terpenuhi dengan baik. Hal ini didasari dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (75,00%). Hal lain untuk menunjang pelatihan lebih baik lagi dikemukakan oleh *expert*, yaitu dengan pelatihan “Whiteboard Animasi” merancang pelatihan dengan lebih interaktif lagi. Serta perlunya memperbaiki naskah karena terjadi pemenggalan materi yang terlalu besar.

8. *Blending Strategies*

Berdasarkan deskripsi data yang diperoleh dari *expert*, sebagian besar indikator pada langkah *blending strategies* cukup baik. Hal ini didasari dengan perolehan nilai rata-rata sebesar (60,90%). Pada komponen ini terjadi kesenjangan cukup jauh antara perolehan nilai pada kuisisioner dan perolehan nilai pada

observasi. Pada kuisisioner diperoleh (37,50%) sedangkan pada bagian pedoman observasi diperoleh (84,30%). Hal ini didasari karena seluruh komponen multimedia, hypertext/ hypermedia, dan *tools* tambahan sangat membantu untuk memfasilitasi pelatihan. Namun pada fungsi dan peran *learning object* kurang berjalan secara optimal.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan dan kelemahan. Keterbatasan dalam peneleitian ini antara lain:

1. Keterbatasan waktu. Karena bertepatan dengan libur natal dan tahun baru, sehingga terjadi kemunduran waktu untuk mengumpulkan data hasil penelitian.
2. Keterbatasan responden. Sehingga peneliti hanya dapat mengambil sampel penelitian dari para peserta yang telah lulus mengikuti pelatihan “Whiteboard Animation”.
3. Instrumen pertanyaan bersifat tertutup. Sehingga kurang detailnya pertanyaan dalam kuisisioner yang dibuat oleh peneliti sebagai bukti dan penguatan dalam penelitin.
4. Validitas instrumen rendah karena hanya menggunakan validitas kategorisasi kisi-kisi dan keterbacaan.

5. Kemampuan analisis peneliti belum sempurna. Sehingga peneliti belum mampu untuk melihat dampak hasil pelatihan yang akan diperoleh responden setelah kembali ke tempat/ sekolah asal masing-masing peserta.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh hasil penelitian tentang efektivitas pada pelatihan online “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC. Penelitian pada sistem pembelajaran (*Pedagogical Issue*) yang mengacu pada delapan komponen berdasarkan model evaluasi Badrul Khan. Berikut ini kesimpulan dari tiap-tiap komponen yang diteliti:

1. Analisis Isi (*content analysis*)

Pada tahap analisis isi, diperoleh kriteria penilaian kurang baik. Hal ini ditunjukkan pada susunan materi yang diberikan hanya berisi tutorial penggunaan *tools* dari aplikasi *Video Scribe* saja. Selain itu, penyajian materi yang digunakan juga masih bersifat demonstrasi.

2. Analisis Peserta Pelatihan (*audience analysis*)

Hampir semua peserta pelatihan merasa puas terhadap pelatihan online yang diadakan selama ini. Dengan usia rata-rata peserta pelatihan adalah 36-45 tahun dengan kategori dewasa awal. Individu yang berada pada rentang usia

tersebut memerlukan metode *multiple transfer of learning*, yaitu penggunaan berbagai cara belajar yang mengakomodir cara belajar orang dewasa. Merujuk pada tampilan dari website SEAMOLEC, seluruh faktor tampilan isi (visual dan audio) pelatihan telah memfasilitasi kebutuhan belajar para peserta.

3. Analisis Tujuan (*goal analysis*)

Pada tahap analisis tujuan, kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh SEAMOLEC memperoleh kriteria kurang baik. Proses analisis tujuan pelatihan yang dilakukan selama ini kurang mencerminkan karakteristik peserta pelatihan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kesesuaian antara tujuan pelatihan yang dirumuskan dengan kebutuhan belajar peserta.

4. Analisis Media (*medium analysis*)

Tahapan analisis media, seluruh komponen yang ada di SEAMOLEC memperoleh kriteria sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan metode penyampaian pelatihan yang digunakan sesuai dengan materi pelatihan yang dibuat. Namun, pada *learning object* yang digunakan masih kurang optimal karena pemenggalan/ *chunk* materi yang dilakukan terlalu besar sehingga kurang efektif bagi peserta pelatihan dalam belajar. Selain itu pemanfaatan hypermedia dan hyperlink juga kurang terlihat untuk menunjang kegiatan pelatihan dengan baik.

5. Pendekatan Disain (*design approach*)

Pendekatan desain yang diterapkan oleh SEAMOLEC mendapatkan kriteria yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan seluruh komponen multimedia, hypertext/ hypermedia, dan *tools* tambahan sangat membantu untuk memfasilitasi pelatihan. Namun untuk lebih meningkatkan pada pendekatan disain, diperlukan penambahan interaksi *audient* dengan program agar kegiatan pelatihan berlangsung lebih baik lagi.

6. Strategi Pembelajaran (*instructional strategies*)

Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh SEAMOLEC memperoleh kriteria kurang baik. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat variasi penggunaan strategi pembelajaran yang kurang beragam pada sesi materi pelatihan, yaitu hanya menggunakan metode demonstrasi. Penggunaan variasi pembelajaran yang beragam diharapkan dapat mengurangi kebosanan para peserta pelatihan karena penyampaian materi yang monoton.

7. Organisasi

Pada tahapan organisasi, komponen yang diterapkan oleh SEAMOLEC memperoleh kriteria cukup baik. Namun pada pemenggalan/ *chunk* materi yang dilakukan masih terlalu luas. Sehingga kurang optimalnya para peserta pelatihan dalam memahami materi pelatihan dengan baik. Dengan pemenggalan

materi yang lebih rinci diharapkan dapat memudahkan peserta pelatihan untuk mengingat, menyimak, dan mengunduh.

8. *Blending Strategies*

Proses *blending strategies* yang diterapkan oleh SEAMOLEC mendapat kriteria cukup baik. Hal ini ditunjukkan pada komponen multimedia, hypertext/ hypermedia, dan *tools* tambahan yang tersedia sangat membantu untuk memfasilitasi pelatihan. Namun pada tahapan pengolahan dan penyajian materi tidak memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga mengakibatkan topik yang disampaikan kurang efektif. Selain itu, fungsi dan penggunaan *learning object* juga kurang berjalan secara optimal.

Berdasarkan kesimpulan pada tiap-tiap komponen di atas, dapat ditarik satu kesimpulan bahwa program pelatihan online “*Whiteboard Animation*” di SEAMOLEC cukup baik memenuhi kriteria penilaian komponen *e-learning* berdasarkan model Badrul Khan.

B. Implikasi

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti akan mengemukakan implikasi hasil penelitian terhadap SEAMOLEC adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan evaluasi pada komponen lainnya.
2. Temuan dalam penelitian ini, dapat dijadikan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah melalui perbaikan dengan mengeliminasi penyebab-penyebab timbulnya masalah terutama dalam pelatihan online "*Whiteboard Animation*" ini.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan implikasi dalam pengambilan keputusan terhadap pelatihan "*Whiteboard Animation*" apakah perlu diadakan kembali atau tidak.
4. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi terhadap sistem pelatihan yang selama ini berjalan dengan memperhatikan masing-masing komponen didalamnya.
5. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi sumber daya manusia di SEAMOLEC dalam upaya memperbaiki kinerja masing-masing.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran untuk pihak SEAMOLEC terkait pelaksanaan pelatihan online "*Whiteboard Animation*", sebagai berikut:

1. Perlu penambahan materi tentang desain pesan visual untuk menunjang kesesuaian isi yang diperlukan untuk konten pelatihan. Serta melakukan proses pemenggalan/ *chunk* materi kembali karena saat ini terlalu besar (berlandaskan teori *Learning Object*).
2. Mengkaji kembali materi yang akan diberikan kepada peserta, seperti: (1) membuat naskah rekaman untuk hasil rekaman yang lebih optimal, dan (2) menambahkan materi mengenai merancang pesan visual yang tepat dalam pembelajaran.
3. Pada analisis peserta pelatihan, perlunya melakukan analisis karakteristik peserta didik dengan akurat terutama analisis sistem pembelajaran berbantuan elektronik menurut Badrul Khan.
4. Melakukan persiapan yang lebih matang tentang pemberian informasi awal untuk peserta seperti: (1) kemampuan prasyarat untuk mengikuti course tersebut, dan (2) informasi kebutuhan teknis software dan hardware serta jaringan internet yang dibutuhkan peserta.
5. Mengembangkan komponen strategi pelatihan yang dengan memperhatikan prinsip pembelajaran menurut Gagne (*9 Events of Instruction*) untuk memastikan peserta pelatihan siap untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan.

6. Mendisain program evaluasi yang bersifat *real time*, hal tersebut patut dilakukan agar peserta dapat secara *real time* juga mengetahui kemajuan hasil belajar masing-masing individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 1988. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: CV Remadja Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badudu, Yus. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Daryanto. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B. Uno. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayat, Rakhmat. 2013. *Pedagogi Kritis: Sejarah Perkembangan dan Pemikiran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khan, Badrul. 2005. *Managing E-learning Strategies Design, Delivery, Implementation and Evaluation*. USA: Information Science Publishing.
- Kountur, Ronny. 2009. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis Cetakan Kedua*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2006. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, Deni kurniawan, Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simonson, Michael et.al. 2012. *Teaching and Learning at a Distance*. Boston: Pearson Education Inc.
- Sudiyono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2011. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjiono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta.

Wirawan. 2012. *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. Jakarta: Rajawali Pers.

WEBSITE DAN LAINNYA

file:///C:/Users/user/Downloads/Maifori%20Watiah_Bab%20II.pdf Diunduh: 22 November 2017, Pukul 01.37

<http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Blended-Learning.html>
Diunduh: 22 November 2017, Pukul 05.40

http://mooc.seamolec.org/courses/course-v1:SEAMOLEC+ADSEA03+2017_01/info Diunduh: 22 November 2017, Pukul 01.59

<http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/1394-lms> Diakses: 10 Februari 2018, Pukul 00.56

<http://zakiiaydia.com/apa-itu-videoscribe/#note-4559-1> Diakses: 25 Januari 2018, Pukul 20.08

<https://achmadarifudinsite.wordpress.com/2016/02/03/apa-itu-learning-management-system-lms/> Diakses: 10 Februari 2018, Pukul 00.45

<https://gudanglinux.wordpress.com/2013/12/26/mooc-kuliah-di-universitas-kelas-dunia/> Diakses: 10 Februari 2018, Pukul 00.45

<https://www.tonybates.ca/2014/10/12/what-is-a-mooc/> Diakses: 15 Desember 2017, Pukul 05.37

https://www.webopedia.com/TERM/E/e_learning.html Diunduh: 22 November 2017, Pukul 05.40

LAMPIRAN 1

(Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian)

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**SOUTHEAST ASIAN MINISTERS OF EDUCATION ORGANIZATION (SEAMEO)
REGIONAL OPEN LEARNING CENTRE (SEAMOLEC)**

Komplek UT, Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe Pamulang 15418, PO Box 59/CPA Ciputat 15401, Jakarta INDONESIA

Phone : (62-21) 7422184, 7423725, 7424154

Fax : (62-21) 7422276

Email : secretariat@seamolec.org

Website : http://www.seamolec.org

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0191/SC/PG/2018

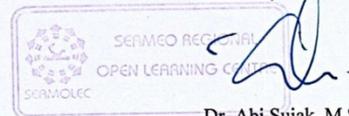
Dengan ini Direktur SEAMEO SEAMOLEC menerangkan bahwa :

Nama : **Cut Syahradila**
 Nomor Registrasi : 1215125722
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta

adalah benar nama tersebut di atas telah mengadakan Penelitian di SEAMOLEC selama bulan September sampai Desember 2017 dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul **“Efektivitas pada Pelatihan Online *White Board Animation* di SEAMOLEC”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 18 Januari 2018
 Direktur,



Dr. Abi Sujak, M.Sc
 NIP 19621011 1986 01 1001

LAMPIRAN 2

(Hasil Observasi Untuk Ahli Materi dan Hasil Observasi Untuk Ahli
Media)

Pedoman Observasi
Efektivitas Pelatihan Online “Whiteboard Animation” Di SEAMOLEC
 Ahli Materi

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : KUNTO IMBAR NURSETYO
 Pekerjaan : DOSEN PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Petunjuk Pengisian:

1. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini secara objektif, yaitu pengisian secara jujur dan terbuka.
2. Tulislah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.
3. Anda juga dipersilahkan memberikan saran ataupun tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

No	Strategi	Nama Sesi Pelatihan	Deskripsi Komentar
1.	Presentasi	Session 1 - Program Overview EXAMPLE 1 & 2	Apakah sasaran dari program adalah negara2 asia tenggara? Jika iya, mengapa contoh diberikan dalam Bahasa Indonesia sedangkan opening host berbicara Bahasa inggris.
2.	Pameran		
3.	Demonstrasi	ALL SESSION	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vocal narrator sering tidak jelas terdengar, pengucapan kata-kata Bahasa inggris sukar didengar sehingga tidak dipahami 2. Saat menjelaskan fitur spesifik dari video scribe tidak

			<p>menggunakan zoom-in ke bagian dimaksud karena hanya tampak layar penuh saja.</p> <p>3. Terlihat bahwa rekaman tutorial video scribe tidak menggunakan naskah atau storyline yang jelas karena banyak koreksi penjelasan yang terlihat sehingga dapat menimbulkan kebingungan bagi user</p>
4.	Drill and practice		
5.	Tutorial		
6.	Storytelling		
7.	Games		
8.	Simulasi		
9.	Bermain peran		
10.	Diskusi		

Saran dan Tanggapan

1. Learner sebaiknya diberikan informasi awal seperti;
 - a. Kemampuan prasyarat untuk mengikuti course ini seperti editing menggunakan aplikasi vector
 - b. Informasi kebutuhan teknis software dan hardware serta jaringan internet yang dibutuhkan
2. Susunan materi yang diberikan nampaknya hanya berisi penggunaan tools dari aplikasi video scribe saja, kurang menyentuh bagaimana merancang materi/pesan visual yang tepat.
3. Sebaiknya ditambahkan materi mengenai merancang pesan visual yang tepat dalam pembelajaran.

4. Rekaman materi demonstrasi penggunaan tools video scribe sebaiknya didukung dengan naskah rekaman yang matang agar penyampaian materi dapat lebih baik.
5. Overall judgment, penyampaian video materi hanya bersifat demonstrasi saja.

Pedoman Observasi
Efektivitas Pelatihan Online “Whiteboard Animation” Di SEAMOLEC
 Ahli Media

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Cecep Kustandi, M,Pd.

Pekerjaan : Dosen Media

Lembaga : Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ

Petunjuk Pengisian:

1. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini secara objektif, yaitu pengisian secara jujur dan terbuka.
2. Tulislah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.
3. Anda juga dipersilahkan memberikan saran ataupun tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

No	Objek yang Diamati	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
1. Efektifitas Instruksional						
	Multimedia					
	a. Teks				√	
	b. Grafis				√	
	c. Foto			√		
	d. Audio			√		
	e. Narasi			√		
	f. Animasi				√	
	g. Video				√	
	Internet Tools					
	a. E-mail				√	
	b. Mailing lists			√		
	c. Newsgroups			√		

	<ul style="list-style-type: none"> d. Bulletin boards e. Chat f. Messaging g. Multi-user dialogues h. Computer conferencing i. Website links lainnya 			√	√	
	Materi Tambahan <ul style="list-style-type: none"> q. CD-ROM r. DVD s. Kaset video t. e-book u. Cetak (buku / artikel) 			√	√	
2. Efektivitas Teknis						
	Multimedia <ul style="list-style-type: none"> a. Teks b. Grafis c. Foto d. Audio e. Narasi f. Animasi g. Video 			√	√	
	Internet Tools <ul style="list-style-type: none"> a. E-mail b. Mailing lists c. Newsgroups d. Bulletin boards e. Chat f. Messaging g. Multi-user dialogues h. Computer conferencing i. Website links lainnya 			√	√	
	Materi Tambahan <ul style="list-style-type: none"> a. CD-ROM b. DVD c. Kaset video 			√	√	

	d. e-book					
	e. Cetak (buku / artikel)					

Saran dan Tanggapan

1. Fungsi dan peran learning object kurang dioptimalkan
2. Materi Tambahan sangat terbatas
3. Potensi hypermedia dan hyperlink tidak nampak

LAMPIRAN 3

(Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Materi, Hasil Kuisisioner Untuk Ahli Media, dan Hasil Kuisisioner Ahli Pembelajaran)

Kuesioner
Efektivitas Pelatihan Online “Whiteboard Animation” Di SEAMOLEC
 Ahli Materi

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : KUNTO IMBAR NURSETYO
 Pekerjaan : DOSEN PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Petunjuk Pengisian:

Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian setiap pertanyaan dengan menggunakan tanda *Checklist* (√) dari 4 skala yang tersedia dan paling mewakili respon Bapak/Ibu. Anda juga dipersilahkan memberikan saran ataupun tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

Adapun penggambaran dari setiap skala adalah sebagai berikut:

- 1 : KURANG SESUAI/KURANG JELAS**
- 2 : CUKUP SESUAI/CUKUP JELAS**
- 3 : SESUAI/JELAS**
- 4 : SANGAT SESUAI/SANGAT JELAS**

No	Pertanyaan	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
Analisis Isi						
1.	Apakah isi pelatihan “Whiteboard Animation” sesuai dengan kebutuhan belajar peserta?		√			Pelatihan bersifat umum dan tidak mendalam
2.	Apakah konten materi sudah sesuai dengan tujuan pelatihan?		√			Sebaiknya ditambahkan materi desain pesan visual
3.	Apakah pelatihan menyediakan link/ tauatan	√				Tidak tersedia link

	materi tekstual di luar sumber belajar yang ada?				
4.	Apakah pelatihan juga menyediakan link/ tautan materi multimedia di luar sumber belajar yang ada?	√			Tidak tersedia link
5.	Apakah pemenggalan (<i>chunking</i>) materi sudah tepat, sehingga dapat memudahkan peserta dalam belajar?		√		Materi yang tersaji hanya berupa pengenalan materi tools aplikasi video scribe
6.	Apakah jenis materi sudah sesuai untuk diajarkan secara online?			√	
Analisis Tujuan					
7.	Apakah tujuan pelatihan “Whiteboard Animation” ini sudah sesuai dengan kebutuhan peserta?	√			Tidak terlihat karakteristik sasaran learner yang dituju oleh program
8.	Apakah tujuan umum pelatihan “Whiteboard Animation” dirumuskan dengan jelas?	√			Rumusan tujuan kurang jelas dan kurang tepat pada sasaran
9.	Apakah tujuan khusus pelatihan “Whiteboard Animation” dirumuskan dengan jelas?	√			Sama halnya dengan tujuan umum, rumusan kurang tepat pada sasaran
10.	Apakah tujuan khusus pelatihan mendeskripsikan dengan jelas kemampuan yang akan dicapai oleh peserta?	√			Belum terlihatnya kemampuan yang akan diperoleh learner
11.	Apakah tugas-tugas pelatihan yang diberikan sesuai dengan rumusan tujuan pelatihan?	√			Tidak terlihat adanya tugas-tugas, karena hanya ada sebuah final project
12.	Apakah laporan diskusi online yang diberikan sesuai		√		Berdasarkan rekaman forum diskusi, interaksi diskusi belum terlihat optimal

	dengan rumusan tujuan pelatihan?				
13.	Apakah laporan tugas akhir yang diberikan kepada peserta sesuai dengan tujuan pelatihan?		√		Final project tidak sesuai dengan tujuan (hanya pengenalan bukan untuk pengembangan sebuah konten).
14.	Apakah keterampilan yang diperoleh peserta sesuai dengan tujuan pelatihan?		√		Tidak tahu, karena hasil karya peserta tidak ada

Apakah ada masukan lain untuk memperbaiki pelatihan online ini?

1. Pastikan analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan akurat
2. Kaji kembali material yang diberikan, karena lebih cenderung hanya mengulas penggunaan tools dari aplikasi video scribe saja.
3. Pengembangan materi demonstrasi sebaiknya menggunakan naskah rekaman yang baik agar dapat menghasilkan rekaman material yang baik pula.

Kuesioner
Efektivitas Pelatihan Online “Whiteboard Animation” Di SEAMOLEC
 Ahli Media

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Cecep Kustandi, M,Pd.

Pekerjaan : Dosen Media

Lembaga : Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ

Petunjuk Pengisian:

Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian setiap pertanyaan dengan menggunakan tanda *Checklist* (√) dari 4 skala yang tersedia dan paling mewakili respon Bapak/Ibu. Anda juga dipersilahkan memberikan saran ataupun tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

Adapun penggambaran dari setiap skala adalah sebagai berikut:

1 : KURANG SESUAI/KURANG JELAS

2 : CUKUP SESUAI/CUKUP JELAS

3 : SESUAI/JELAS

4 : SANGAT SESUAI/SANGAT JELAS

No	Pertanyaan	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Analisis Media						
1.	Apakah teks yang digunakan sudah sesuai untuk memfasilitasi belajar peserta pelatihan?				√	
2.	Apakah video yang digunakan sudah sesuai untuk memfasilitasi belajar peserta pelatihan?				√	
3.	Apakah animasi yang digunakan sudah sesuai untuk memfasilitasi belajar peserta pelatihan?				√	

4.	Apakah pelatihan “Whiteboard Animation” memuat hypertext pada websitenya dengan baik?			√	
5.	Apakah pelatihan “Whiteboard Animation” memuat hypermedia pada websitenya dengan baik?				√
6.	Apakah metode penyampaian pelatihan yang digunakan sesuai dengan materi pelatihan?				√
Pendekatan Disain					
7.	Apakah instruktur mengontrol pelatihan dengan tepat?			√	
8.	Apakah instruktur memberi kebebasan belajar pada peserta pelatihan?			√	
9.	Apakah peserta pelatihan dapat berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuannya?				√
10.	Apakah kegiatan pelatihan berpusat pada siswa dengan baik?				√
11.	Apakah kegiatan pelatihan berpusat pada program dengan baik?			√	
12.	Apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan teori belajar behaviorisme? (pengalaman belajar terkontrol)				√
13.	Apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan teori belajar konstruktivisme? (memberikan pengalaman belajar)				√

Apakah ada masukan lain untuk memperbaiki pelatihan online ini?

1. Bahasa yang digunakan baik oleh program maupun oleh instruktur (pada video) kurang komunikatif
2. Sebaiknya gunakan kalimat dialog (baik oleh program maupun oleh instruktur)
3. Gunakan prinsip pembelajaran Gagne's (9 Events of Instruction)
4. Belum terlihat pemanfaatan lembar kerja
5. Sebaiknya gunakan program evaluasi yang real time (audient dapat secara real time melihat kemajuan hasil belajarnya).
6. Perbanyak interaksi audient dengan program.

Kuesioner
Efektivitas Pelatihan Online “Whiteboard Animation” Di SEAMOLEC
 Ahli Pembelajaran

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Dewi Salma Prawiradilaga
 Pekerjaan : _____
 Lembaga : _____

Petunjuk Pengisian:

Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian setiap pertanyaan dengan menggunakan tanda *Checklist* (√) dari 4 skala yang tersedia dan paling mewakili respon Bapak/Ibu. Anda juga dipersilahkan memberikan saran ataupun tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

Adapun penggambaran dari setiap skala adalah sebagai berikut:

- 1 : KURANG SESUAI/KURANG JELAS**
- 2 : CUKUP SESUAI/CUKUP JELAS**
- 3 : SESUAI/JELAS**
- 4 : SANGAT SESUAI/SANGAT JELAS**

No	Pertanyaan	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Analisis Isi						
1.	Apakah konten materi sudah sesuai dengan tujuan pelatihan?		X			
2.	Apakah pelatihan menyediakan link/tautan materi tekstual di luar sumber belajar yang ada?			X		
3.	Apakah pelatihan juga menyediakan link/tautan materi multimedia di luar sumber belajar yang ada?		X			
4.	Apakah pemenggalan (<i>chunking</i>)		X			Berlandaskan teori

	materi sudah tepat, sehingga dapat memudahkan peserta dalam belajar?					LO, chunks materi terlalu besar.
5.	Apakah jenis materi sudah sesuai untuk diajarkan secara online?	X				
Strategi Pembelajaran						
6.	Apakah strategi pelatihan yang digunakan sudah sesuai untuk mencapai tujuan pelatihan?		X			
Organisasi						
7.	Apakah materi pelatihan telah disusun untuk membantu peserta mencapai tujuan pelatihan?			X		
8.	Apakah pelatihan “ <i>Whiteboard Animation</i> ” memberikan arahan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan peserta pada setiap tahap pelatihan?				X	
9.	Apakah materi pelatihan yang diberikan berkesinambungan satu dengan yang lainnya? (setiap unit pelajaran dibangun di atas unit sebelumnya)				X	
10.	Apakah materi pelatihan yang dirancang telah disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran tertentu? (pendekatan filosofis, instruksional, konstruktivis, dll)		X			Interaktif, namun tidak terkait dgn kemampuan prasyarat PD.
11.	Apakah materi dikelompokkan (chunked) secara efektif?		X			Ada penggalan yang terlalu luas.
12.	Pada setiap bagian akhir sesi pelatihan, apakah terdapat ringkasan atau poin-poin kunci dari materi yang dijelaskan tersebut?			X		
Blending Strategies						
13.	Apakah pelatihan “ <i>Whiteboard Animation</i> ” menggunakan metode penyampaian yang bervariasi?	X				Tidak menemukan info tentang tatap muka.
14.	Apakah strategi pelatihan yang digunakan sudah memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk peserta? (<i>Learning Delivery Method</i>)		X			

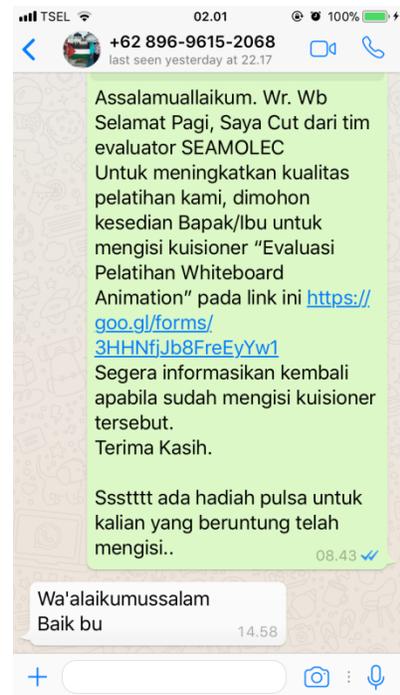
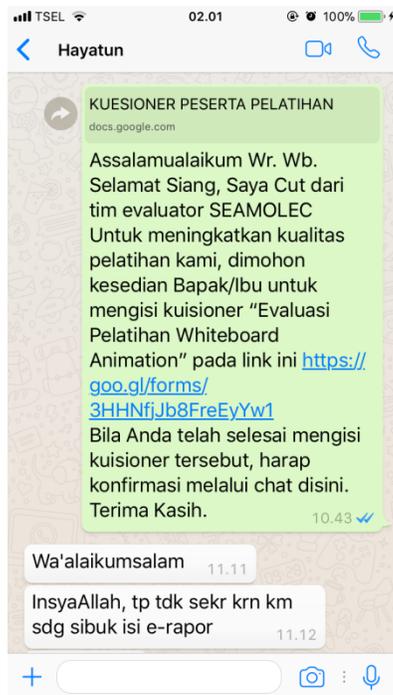
Apakah ada masukan lain untuk memperbaiki pelatihan online ini?

- Penyajian isi atau topik tidak mencerminkan penerapan prinsip learning object (LO) yang mempertimbangkan menentukan chunks yakni besaran isi yang relatif teknis, mendalam, to the point, durasi waktu relatif singkat (memperhitungkan bagaimana PD dapat menyimak, mengingat dan mengunduh materi jika ia memang menginginkan). Proses belajar sangat sulit terwujud.
- Sebenarnya, isi atau topik ini sangat menarik bagi pengajar yang memang menyukai pemanfaatan TIK untuk proses belajar. Sayangnya sekali pengolahan dan penyajiannya masih belum dapat menonjolkan topik menjadi lebih bermanfaat dan menarik.
- Navigasi: standard, akan lebih baik jika ada 'daftar icons' yang digunakan dalam course info.
- Pelatihan ini belum menerapkan prinsip learning object mengingat hampir semua materi berdurasi lebih dari 5 menit. Apalagi sesi 6 (mudah-mudahan tidak salah) durasi penjelasan hampir 40 menit. Bagaimana PD dapat menyimak atau mengingat ? Mungkin materi harus dipenggal / chunk lebih rinci dan teknis khusus yang memudahkan peserta untuk MENGIGAT, MENYIMAK, DAN MENGUNDUH.

LAMPIRAN 4

(Foto Penyebaran Kuisisioner Untuk Peserta Pelatihan)

SCREENSHOT UNTUK PESERTA PELATIHAN



LAMPIRAN 5

(Validasi Instrumen)

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI KONSTRUKSI

Petunjuk Pengisian

1. Mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen yang dikembangkan untuk penelitian Efektivitas Pada Pelatihan Online "*Whiteboard Animation*" Di SEAMOLEC.
2. Mohon berikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pernyataan bahasa yang digunakan.
3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala yang dianggap tepat, yang memiliki makna:
4 = sangat sesuai, 3 = sesuai, 2 = cukup sesuai, 1 = tidak sesuai
4. Keterangan diisi apabila ada catatan untuk butir soal.

A. Lembar Kuisisioner Efektivitas Pada Pelatihan Online "*Whiteboard Animation*" Di SEAMOLEC untuk Peserta Pelatihan

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.			✓				✓		
3.				✓				✓	
4.				✓				✓	
5.				✓				✓	
6.				✓				✓	

7.			✓			✓	
8.				✓			✓

B. Kuisisioner Efektivitas Pada Pelatihan Online "Whiteboard Animation" Di SEAMOLEC untuk Ahli Materi

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.			✓				✓		
3.			✓				✓		
4.				✓				✓	
5.				✓				✓	
6.				✓				✓	
7.				✓				✓	
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.				✓				✓	
11.				✓				✓	
12.				✓				✓	
13.				✓				✓	
14.				✓				✓	

C. Kuisisioner Efektivitas Pada Pelatihan Online "Whiteboard Animation" Di SEAMOLEC untuk Ahli Media

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi Instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓					
2.			✓				✓		
3.			✓				✓		
4.				✓				✓	
5.				✓				✓	
6.				✓				✓	
7.			✓				✓		
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.				✓				✓	
11.				✓				✓	
12.				✓				✓	
13.				✓				✓	

D. Kuisisioner Efektivitas Pada Pelatihan Online "Whiteboard Animation" Di SEAMOLEC untuk Ahli Pembelajaran

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.			✓				✓		
3.			✓				✓		
4.				✓				✓	
5.				✓				✓	
6.				✓				✓	
7.			✓				✓		
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.				✓				✓	
11.				✓				✓	
12.				✓				✓	
13.				✓				✓	
14.				✓				✓	

E. Pedoman Observasi Efektivitas Pada Pelatihan Online "Whiteboard Animation" di SEAMOLEC untuk Ahli Materi

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.				✓				✓	
3.				✓				✓	
4.			✓				✓		
5.			✓				✓		
6.				✓				✓	
7.				✓				✓	
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.				✓				✓	

F. Pedoman Observasi Efektivitas Pada Pelatihan Online "Whiteboard Animation" di SEAMOLEC untuk Ahli Media

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	

2.				✓				✓	
3.				✓				✓	

A. Kelebihan

..... Instrumen yang dirumuskan sudah cukup baik
 dan mengacu pada kisi-kisi instrumen yang
 disusun

B. Kekurangan

- Instrumen validasi tidak konsisten dengan
 petunjuk pengisian

- Beberapa instrumen tidak sesuai dengan kisi-kisi

C. Kritik dan Saran

- Perbaiki lembar validasi instrumen.

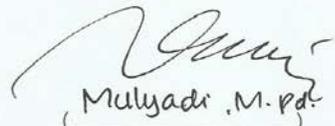
 - Perbaiki penomoran pada kisi-kisi dan instrumen

* Catatan: kekurangan instrumen sudah diperbaiki
 sesuai saran

D. Instrumen ini sudah tepat untuk mengumpulkan data penelitian tentang Efektivitas Pada Pelatihan Online "*Whiteboard Animation*" Di SEAMOLEC

YA TIDAK

Penilai,


Mulyadi, M. Pd.

NIP. 197104032005011002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Cut Syahradila, lahir di Pangkalan Brandan, 30 September 1994. Anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan bapak Teuku Syahrul dan ibu Cut Syawalina. Penulis memulai pendidikan di SDN Jati 03 Pagi, SMP Negeri 90 Jakarta, dan pada tahun 2012 lulus dari SMA Negeri 31 Jakarta. Pada tahun yang sama langsung melanjutkan pendidikan tinggi

di Universitas Negeri Jakarta, Program Studi S1 Teknologi Pendidikan.

Penulis memiliki kegemaran di bidang seni, terbukti semasa kuliahnya aktif mengikuti kegiatan Tari Tradisional Saman Seulanga. Pada tahun 2015, penulis juga pernah mengikuti kegiatan magang di Kompas Gramedia divisi *Learning and Development*. Penulis dapat dihubungi melalui surat elektronik cut.syahradila@yahoo.com.