

BAB III

PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Tujuan Khusus Penelitian Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah media presentasi pada mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan. Tujuan khusus pada pengembangan ini dengan menggunakan model ADDIE, yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan mahasiswa teknologi pendidikan
2. Merancang media presentasi kawasan Teknologi Pendidikan
3. Mengembangkan media presentasi kawasan Teknologi Pendidikan
4. Mengimplementasikan media presentasi kawasan Teknologi Pendidikan
5. Mengevaluasi media presentasi kawasan Teknologi Pendidikan

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan Metode pengembangan yang disajikan adalah ADDIE yang berorientasi pada produk yang sudah di jelaskan pada bab II berdasarkan model pengembangan yang berfokus pada produk. Model ini membagi proses pengembangan dalam lima tahapan, yaitu :

1. Tahap Pertama: *Analysis* (analisa),

Pengembang melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui spesifikasi media yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan dengan berbagai bagian yaitu analisis kebutuhan mahasiswa, analisis lingkungan dan analisis isi materi

Pada tahap pertama pengembang menganalisis karakteristik mahasiswa. Dalam tahap ini pengembang akan melakukan wawancara dengan 3 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan 2017. Analisis ini untuk mengetahui karakteristik mahasiswa dan kemampuan awal mahasiswa.

Tahap kedua adalah menganalisis materi dengan cara berdiskusi dengan dosen Landasan Teknologi Pendidikan. Analisis materi ini untuk mengetahui materi apa yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam media yang akan dibuat serta kompetensi yang dibutuhkan.

Tahap ketiga pengembang menganalisis lingkungan dengan cara berdiskusi dengan dosen dan observasi di Prodi Teknologi Pendidikan. Analisis lingkungan ini untuk mengetahui sumber-sumber yang tersedia pada mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan.

Tahap ke empat pengembang melakukan analisis instruksional dengan cara mengidentifikasi tujuan umum menjadi lebih terperinci yang mengacu pada desain instruksional buku desain instruksional Atwi Suparman.

2. Tahap Kedua: *Design* (desain/perancangan),

Tahap ini dikenal juga dengan istilah rancangan. Tahap ini pun sangat erat dengan objek pembelajaran, rancangan tes untuk penilaian belajar dan rancangan pengamatan. Instrument yang digunakan pada pengembangan ini adalah kusioner dan diberikan untuk responden, ahli materi dan ahli media. Untuk responden berupa *pretest* dan *posttest* yang sudah disesuaikan dengan mengacu pada materi.

Tahap awal, adalah menerjemahkan tujuan pembelajaran ke dalam hasil kinerja secara keseluruhan dan tujuan utama dari kegiatan pembelajaran. Hasil analisis instruksional yang sudah dibuat dijabarkan kembali menjadi Tujuan Instruksional Umum dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) . TIK yang dirumuskan harus mengandung unsur-unsur yang dapat memberikan petunjuk penyusun tes agar dapat dikembangkan tes yang baik dan benar.⁵² TIK yang dikembangkan oleh pengembang berdasarkan rumus ABCD (Audiens, Behavior, Condiions, and Degree)

Langkah selanjutnya pengembang melakukan penyusunan instrumen evaluasi beserta prosedur evaluasinya. Dalam proses pengembangan media presentasi ini, evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif. Proses evaluasi ini untuk menilai tercapainya tujuan pembelajaran dan kualitas media presentasi berdasarkan prinsip desain pesan yang baik.

⁵² Atwi Suparman, Op.cit.H. 163.

3. *Development* (pengembangan),

Pada tahap pengembangan, pengembang mulai membuat penjabaran materi untuk media presentasi yang akan dibuat. Dengan menganalisis ragam pengetahuan untuk masing-masing topik.

Pada persiapan *Draft* materi pengembang mulai membuat garis besar isi materi pada slide presentasi. Setelah membuat *draft materi pengembang* membuat *Storyboard* atau naskah media presentasi untuk tiap-tiap materi yang dibahas dengan menggunakan Microsoft PowerPoint 2010, untuk gambar pada slide presentasi diambil dari website seperti www.PIXABAY.com, www.pexels.com, www.unsplash.com, www.morgufile.com. Gambar yang diambil dari website tersebut dapat diunggah secara gratis dan tanpa *watermark*. Hasil dari produk akhir akan di upload ke dalam google drive dan dibuat menjadi sebuah *QR CODE* dengan menggunakan *QR CODE Generator*



Gambar 3.1 *Storyboard* Media Presentasi

4. *Implementation* (pelaksanaan),

Pada tahap ini media presentasi yang sudah melewati tahapan pengembangan akan diujicoba terlebih dahulu oleh ahli materi dan media. Setelah diujicoba oleh para ahli, kemudian media presentasi ini akan diujicoba kepada mahasiswa perorangan (3 orang mahasiswa) dan kemudian dilanjutkan oleh sekelompok mahasiswa (6 orang mahasiswa) di dalam ruang kelas dengan menggunakan infocus projector.

5. *Evaluation* (evaluasi).

Pada tahap ini pengembang menerima data dari pengguna (mahasiswa), ahli media dan materi yang digunakan untuk memperbaiki media presentasi. Beberapa poin penting pada tahap evaluasi ini diantaranya:

a. Responden dan Pengkaji

Pengembangan ini melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai pengkaji media presentasi mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan. Pengkaji adalah orang yang sudah berpengalaman khusus pada bidang yang dibahas pada media presentasi ini.

Untuk Responden dari pengembangan ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan Strata Satu (S1) yang sedang mengambil mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Jakarta.

b. Instrumen

Dalam pengembangan media presentasi Landasan Teknologi Pendidikan ini, pengembang menggunakan Instrumen non test, yaitu:

1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai instrumen non test. Wawancara ini dilakukan kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sedang mengikuti mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan dan Dosen Landasan Teknologi Pendidikan sebagai bahan analisis perencanaan pengembangan media presentasi.

2) Kusioner

Kusioner yang akan digunakan adalah kusioner terbuka. Kusioner ini akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai media presentasi yang dikembangkan. Kusioner terbuka ini digunakan pada tahap uji coba *Expert Review*.

c. Teknik evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan

efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk kedalam media).⁵³ Jadi evaluasi formatif digunakan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan yang sedang berjalan agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien. Pada aspek materi dan pembelajaran pengembang membuat kisi-kisi instrument mengacu pada buku *Desain Instruksional* yang ditulis oleh Atwi Suparman. dan pada segi media mengacu pada buku *Media Pembelajaran* yang ditulis oleh Daryanto dan teori desain pesan yang ditulis oleh Robert Heinich dalam buku *Instructional Media and Technologies for Learning*. Teknik Evaluasi yang digunakan diantaranya:

1) Evaluasi para ahli (*Expert Review*)

Kegiatan evaluasi ini melibatkan ahli materi dan ahli media yang memahami dan menguasai materi Landasan Teknologi Pendidikan. Ahli materi yang mengevaluasi adalah Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd sebagai dosen Landasan Teknologi Pendidikan di jurusan Teknologi Pendidikan UNJ untuk mereview materi dan ibu Dra.Suprayekti. M.Pd sebagai ahli saat uji coba ahli materi. Sedangkan untuk ahli media yang mengevaluasi adalah bapak Cecep Kustandi, M.Pd. Hasil yang didapat akan menjadi masukan terhadap penyempurnaan isi materi

⁵³ Arief Sadiman. 2006. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*: Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.h.182.

(konten materi, bahasa, dan lainnya) maupun untuk media presentasi tersebut dari segi (gambar, bahasa, warna, dan lainnya).

Instrumen evaluasi untuk para ahli menyediakan kolom untuk menuliskan komentar dan saran untuk lebih membangun media presentasi.

2) **Evaluasi Perorangan (*Face to Face Tryouts*)**

Kegiatan ini melibatkan 3 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan di Jurusan Teknologi Pendidikan UNJ yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda seperti tinggi, sedang, dan rendah yang didasarkan dari diskusi tutor dengan mahasiswa yang melihat media presentasi yang telah dikembangkan.

3) **Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group*)**

Kegiatan ini melibatkan 6 orang mahasiswa yang dipilih secara acak yang mengikuti mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang masih terdapat dalam media presentasi setelah melakukan revisi evaluasi perorangan (*face to face try outs*). Jika terdapat kekurangan maka akan segera direvisi untuk memperoleh hasil maksimal.

Berikut kisi-kisi Instrumen penilaian bagi para ahli dan sasaran:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif

(untuk Sasaran)

Aspek	Indikator	Responden	Bentuk Penilaian	Nomor Soal
Aspek Materi dan Pembelajaran	kejelasan tujuan pembelajaran	Mahasiswa	Skala nilai (1-4)	1
	kejelasan contoh			2
	kemudahan memahami materi			3
Aspek Media	menarik perhatian			4
	kesesuaian penggunaan variasi teks, gambar, link, foto pada slide			5
	kejelasan unsur gambar			6
	keterbacaan teks			7
	kesesuaian penambah daya tarik (unsur kejutan perubahan warna, ukuran, gaya huruf)			8
	kesesuaian perangkaian teks dan gambar			9
	daya tarik warna			10

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁵⁴ Perhitungannya menggunakan statistik sederhana, dibuatkan kusioner dengan skala 1-4, skala dibuat genap agar menghindari jawaban yang rata-rata atau pilihan tengah.

Teknik analisis data yang digunakan untuk expert review, dan sasaran adalah dengan cara menghitung nilai kuesioner berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek (materi, pembelajaran, media) akan dikategorikan sebagai kriteria hasil. Komentar yang diberikan oleh ahli tentang produk dideskripsikan untuk mengetahui langkah apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Kriteria penghitungan hasil ujicoba dapat diketahui melalui skor rata-rata, yaitu:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan soal}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

⁵⁴ Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.h.164

Data Kuantitatif yang diperoleh kemudian dideskripsikan menjadi kualitatif dengan rentang nilai, sebagai berikut:

$$\text{Rentang Nilai} = \frac{\text{Nilai maksimum-nilai minimum}}{\text{Jumlah pilihan jawaban}}$$

$$\text{Rentang Nilai} = \frac{4 - 1}{4} = 0,75$$

Berikut Rentang nilai untuk memaknai data kuantitatif menjadi data kualitatif:

3,26 – 4,00 : Sangat Baik

2,51 – 3,25 : Baik

1,76 – 2,50 : Rata-rata/sedang

1 – 1,75 : Kurang baik