

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Ruang Lingkup	9
D. Fokus Pengembangan	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Kegunaan Pengembangan	10
BAB II LANDASAN TEORITIK	
A. Kajian Pengembangan	11
1. Pengertian Pengembangan	11
2. Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan	13
3. Model Desain Sistem Pembelajaran	17
a. Model Pengembangan ILDF (Integerative Learning Design Framework)	21
b. Model Pengembangan <i>Rapid Prototyping</i>	24
B. Kajian Belajar Berbasis Jaringan (<i>Web Based Learning</i>)	29

1. Konsep belajar mandiri	29
2. Pengertian belajar berbasis jaringan	33
3. Klasifikasi belajar berbasis jaringan	35
4. Model penyelenggaraan Pembelajaran Berbasis Jaringan	37
5. Strategi Pembelajaran belajar berbasis jaringan	39
6. Strategi penyampaian belajar berbasis jaringan	42
7. Pengembangan Konten Belajar Berbasis Jaringan	44
8. Belajar berbasis jaringan dengan platform	49
a. <i>Learning Managemen System (LMS) dan</i> <i>Learning Content Managemen System (LCMS)</i>	49
b. <i>Platform Chamilo</i>	50
C. Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di UPT MKDK UNJ	57
1. Unit Pelaksana Teknis Mata Kuliah Dasar Kependidikan UNJ	57
2. Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik	59
3. Karakteristik Peserta Kuliah Perkembangan Peserta Didik	62
D. Penelitian yang Relevan	66
E. Rasionalisasi Pengembangan	67

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan	69
1. Tujuan	69
2. Tempat dan Waktu Penelitian	70
3. Metode	70
4. Responden	71
5. Instrumen	72
B. Prosedur Pengembangan	72
1. <i>Assess needs and analyze content</i>	73
2. <i>Set Objective</i>	79
3. <i>Construct Prototype</i>	81

4. Utilize Prototype (Reserch)	87
5. Install & Maintain System	88
C. Teknik Analisis Data	89

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	91
1. <i>Assess needs and analyze content</i> (Penilaian kebutuhan dan analisis konten)	91
2. <i>Set Objective</i>	108
3. <i>Construct Prototype</i>	110
4. <i>Utilize the Prototype (Research)</i>	122
5. <i>Install and Maintain System</i>	128
B. Spesifikasi Produk.....	131
1. Nama Produk	131
2. Karakteristik Produk	131
3. Kelebihan dan kekurangan Produk	132
C. Prosedur Pemanfaatan	133
D. Hasil Ujicoba	135
1. Uji Coba <i>Expert Review</i>	135
2. Uji Coba Pengguna	141

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	147
B. Implikasi	150
C. Saran	151
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN	155
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	239

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model pengembangan ILDF	21
Gambar 2.2 Model <i>rapid prototyping</i>	24
Gambar 2.5 Struktur <i>learning object</i>	47
Gambar 3.1 Model pengembangan ILDF	71
Gambar 3.2 Model <i>rapid prototyping</i>	73
Gambar 4.1 Diagram aspek penggunaan media belajar	92
Gambar 4.2 Diagram intensitas penggunaan computer	93
Gambar 4.3 Diagram intensitas penggunaan internet	94
Gambar 4.4 Diagram Pengalaman belajar online.....	95
Gambar 4.5 Diagram penggunaan internet sebagai sumber belajar	96
Gambar 4.6 Diagram kepemilikan hardware	97
Gambar 4.7 Diagram Aspek akses internet dirumah	98
Gambar 4.8 Diagram aspek akses internet dikampus	99
Gambar 4.9 Materi yang sulit dipelajari	103
Gambar 4.10 Diagram Materi yang memerlukan banyak arahan dosen Pengampu	104
Gambar 4.11 Materi yang dapat dipelajari sendiri.....	105
Gambar 4.12 Diagram Materi yang memerlukan banyak bahan bacaan dan literature	106
Gambar 4.13 Produksi learning object dengan Microsoft word 2013.....	115
Gambar 4.14 Produksi learning object dengan articulate storyline	117
Gambar 4.15 Produksi learning object dengan Microsoft powepoint 2013	118
Gambar 4.15 Halaman muka coursesite fip.web-bali.net.....	119
Gambar 4.16 Membuat folder dan mengunggah learning object yang dikembangkan	120
Gambar 4.17 Membuat folder dan mengunggah learning object yang	

dikembangkan	121
Gambar 4.18 Penyusunan learning object pada tools learning path	121
Gambar 4.19 Mengaktifkan dan menonaktifkan tool pada course site	122
Gambar 4.20 Learning object pada learning path	129
Gambar 4.21 Forum dalam learning path	129
Gambar 4.22 Test yang terdapat pada <i>learning path</i>	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peta fungsi <i>tools Chamilo</i>	21
Tabel 2.2 Perbedaan antara <i>digital native</i> dan <i>digital immigrant</i>	64
Tabel 4.1 materi perkuliahan perkembangan peserta didik.....	103
Tabel 4.2 tujuan pembelajaran	109
Tabel 4.3 Review ahli materi	123
Tabel 4.4 Review ahli desain pembelajaran	124
Tabel 4.5 Review ahli Media.....	125
Tabel 4.6 Review uji coba pengguna (One to one).....	126
Tabel 4.7 Review uji coba kelompok kecil	127
Tabel 4.8 Rekapitulasi data hasil review ahli desain pembelajaran.....	135
Tabel 4.9 Rekapitulasi data hasil review ahli materi	138
Tabel 4.10 Rekapitulasi data hasil review ahli media.....	140
Tabel 4.11 Rekapitulasi data uji coba pengguna <i>one-to-one</i>	142
Tabel 4.12 Rekapitulasi data uji coba pengguna small group	144
Tabel 4.13 Hasil uji coba lapangan	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner analisis peserta didik	155
Lampiran 2. Proses Pemotongan Materi (chunking)	161
Lampiran 3 Pengidentifikasian LO Sesuai Dengan Ragam	

Pengetahuannya	163
Lampiran 4. Konten Map	170
Lampiran 5. Silabus	173
Lampiran 6. Naskah web	183
Lampiran 7. Kisi-kisi Instrumen Evaluasi	200
Lampiran 8. Instrumen Kuesioner <i>Expert Review</i>	206
Lampiran 9. Instrumen Kuesioner Pengguna	217
Lampiran 10. Kisi-kisi dan soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	223
Lampiran 11. Hasil <i>Expert Review</i>	231
Lampiran 12. Hasil Pengguna	234
Lampiran 13. Hasil Ujicoba Lapangan	236
Lampiran 14. RKPS Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik	237