

## BAB III

### PROSEDUR PENGEMBANGAN

#### A. Tujuan Khusus Pengembangan

Tujuan umum pengembangan ini ialah menghasilkan panduan mendesain konten *e-learning* yang dapat memfasilitasi dosen di FIP UNJ dalam mendesain konten *e-learning*, khususnya pada platform TotaraLMS yang digunakan di <http://fip.unj.ac.id/hylearn>. Panduan yang dihasilkan merupakan media cetak berbentuk buku dan *leaflet*.

Tujuan khusus pengembangan ini adalah menggambarkan secara rinci tahapan-tahapan model pengembangan Rowntree yang digunakan dalam mengembangkan panduan mendesain konten *e-learning*. Tahapan-tahapan dalam model Rowntree, yaitu:

1. tahap perencanaan;
2. tahap persiapan penulisan; dan
3. tahap penulisan dan penyuntingan.

#### B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan panduan mendesain konten *e-learning* ini didasarkan pada kerangka berpikir yang sesuai dengan model Rowntree. Adapun tahapan pengembangan panduan ini adalah sebagai berikut :

## 1. Tahap Perencanaan

### a. Menjabarkan karakter pengguna bahan ajar

Analisis karakter pengguna bahan ajar dilakukan dengan menyebarkan sebuah kuesioner analisis awal yang berisi 11 poin pertanyaan untuk memperoleh data awal pengembangan. Penyebaran kuesioner analisis awal ini diberikan kepada 2 perwakilan dosen dari masing-masing prodi di FIP UNJ, dengan kriteria yang memiliki *concern* di bidang media pembelajaran, khususnya *e-learning*. Kuesioner yang diberikan memuat pertanyaan yang meliputi :

- Pengetahuan dasar terkait *e-learning* dan tahapan mendesain konten *e-learning*
- Ketertarikan dosen menggunakan *e-learning*
- Pengalaman dosen menggunakan *e-learning*
- Pendapat dosen tentang adanya panduan *e-learning*
- Harapan dosen terkait materi yang tercantum apabila terdapat panduan *e-learning*
- Waktu belajar

**b. Merumuskan tujuan umum dan khusus**

Pada tahap ini pengembang merumuskan tujuan umum dan khusus panduan yang akan dikembangkan berdasarkan hasil kuesioner analisis awal dan dibimbing oleh dosen pembimbing, sehingga menghasilkan tujuan sebagai berikut :

**Tujuan Umum:**

Setelah mempelajari materi pada buku panduan ini, pengguna dapat mendesain konten *e-learning* dengan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

**Tujuan Khusus:**

1. Pengguna dapat menjelaskan *e-learning* yang digunakan di FIP UNJ
2. Pengguna dapat mengidentifikasi tahapan desain konten *e-learning*
3. Pengguna dapat merancang konten *e-learning* konten *e-learning* pada mata kuliah tertentu dengan tepat

**c. Menyusun garis besar isi**

Pada tahapan ini, pengembang menyusun sebuah *outline* mengenai isi dari bahan ajar yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Pengembang mengolah materi dari beberapa buku referensi terkait mendesain konten *e-learning*, serta melakukan diskusi dengan 2

orang ahli materi yaitu Ibu Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc(Ed) dan Bapak Uwes A. Chaeruman, M.Pd serta seorang ahli media yaitu Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. Hasil dari tahap ini ialah Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang terlampir pada lampiran.

**d. Menentukan media**

Pada pengembangan panduan ini, pengembang menentukan untuk mengembangkan media cetak berupa buku dan *leaflet*. Penentuan ini berdasarkan data analisis awal karakteristik calon pengguna panduan ini yang mayoritas merupakan seorang *digital immigrant*, sehingga lebih cocok untuk menggunakan media cetak, dibanding media digital.

**e. Merencanakan pendukung belajar**

Pengembang mengusulkan adanya sebuah *workshop* untuk dosen-dosen di FIP UNJ. Hal ini ditujukan agar panduan ini digunakan dalam *workshop* pengembangan konten *e-learning* tersebut, dan dapat mengundang tutor untuk membantu peserta memahami materi dalam panduan.

**f. Mempertimbangkan bahan ajar yang ada**

Pada pengembangan ini, pengembang mengembangkan media dengan mengadopsi dari bahan ajar yang sudah ada, yaitu Bahan Ajar Lokakarya *Content Design of Web Based Learning* yang dikembangkan oleh Dewi S. Prawiradilaga, Murti K. Wirasti, Eveline

Siregar, Suprayekti, Kunto Imbar N dan Diana Ariani pada tahun 2011. Namun, tentunya dengan beberapa modifikasi agar lebih sesuai dengan LCMS yang akan digunakan serta menambahkan tahapan mendesain konten *e-learning* yang lebih konkrit dan mudah dipahami.

## **2. Tahap Persiapan Penulisan**

Pada tahap ini pengembang harus mempersiapkan hal-hal yang mendukung untuk kegiatan penulisan. Tahapan ini mencakup a) Mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatannya, b) Mengembangkan kegiatan dan umpan balik, c) Menentukan contoh-contoh terkait, d) Menentukan gambar atau grafis, dan e) Menentukan peralatan yang dibutuhkan.

### **a. Mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatannya**

Hambatan yang mungkin akan dihadapi oleh pengembang ialah keterbatasan waktu dan biaya produksi panduan ini. Untuk menjaga agar proses pengembangan panduan ini dapat selesai pada waktunya, maka pengembang membuat sebuah *timetable* yang terlampir pada lampiran.

**b. Urutkan ide dan gagasan**

Pada tahap ini, pengembang membuat urutan jabaran materi yang akan dikembangkan, serta mengurutkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil dari tahap ini ialah Jabaran Materi (JM) yang terlampir pada lampiran.

**c. Mengembangkan kegiatan dan umpan balik**

Kegiatan yang akan dikembangkan pada panduan ini ialah menyediakan kolom *worksheet* yang dapat diisi sesuai dengan konten mata kuliah yang ingin dikembangkan dalam *e-learning*.

**d. Menentukan contoh-contoh terkait**

Pengembang menentukan contoh sebagai pendukung penyampaian materi mendesain konten *e-learning* agar lebih mudah dipahami. Dalam panduan ini, pengembang memberi satu contoh mata kuliah umum yaitu Kewarganegaraan dengan topik Pancasila, agar lebih familiar dengan seluruh dosen di FIP.

**e. Menentukan gambar atau grafis**

Setelah menyusun materi dan contoh yang akan dimuat dalam panduan, pengembang mencari dan membuat gambar, ilustrasi atau grafis yang dapat mendukung penyampaian materi. Ilustrasi yang akan digunakan akan menggunakan *flat design*. Peletakkan teks dan grafis juga mengacu pada prinsip desain pesan dalam *layouting* atau penentuan tata letak.

**f. Menentukan peralatan yang dibutuhkan**

Pada tahap ini pengembang membuat daftar peralatan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan produk. Mulai dari *hardware*, *software* serta bahan-bahan untuk produksi media.

**g. Rumuskan bentuk fisik**

Perumusan bentuk fisik ialah tahap terakhir dalam tahapan kedua model Rowntree. Perumusan bentuk fisik ini ialah finalisasi bentuk produk yang akan dikembangkan. Dalam pengembangan ini, panduan akan dikembangkan menjadi bentuk fisik buku dan *leaflet*.

Berdasarkan pertimbangan jenis informasi yang akan disampaikan, karakteristik calon pembaca, kesukaan pembaca, ukuran kertas yang standar, biaya produksi dan pemasaran, serta efisiensi penggunaan bahan produksi, maka panduan mengembangkan konten *e-learning* ini akan dicetak pada media kertas seukuran B5, dijilid dengan *soft cover*. Sementara leaflet dicetak dua muka menggunakan kertas *art carton* yang dilaminasi *doff* agar lebih awet dan tidak mudah rusak.

**3. Tahap Penulisan dan Penyuntingan**

Pada tahap ini pengembang akan memulai mengembangkan bahan ajar yang telah direncanakan pada dua tahap sebelumnya. Tahapan ini mencakup a) Mulai membuat draf, b) Melengkapi draf

tersebut dan menyunting, c) Menulis asesmen belajar, d) Menguji coba dan memperbaiki bahan ajar.

**a. Mulai membuat draf**

Membuat draf pada tahapan ini dimaksudkan untuk menuliskan seluruh materi sesuai dengan urutan yang telah dibuat pada garis besar isi. Draft ini akan dikembangkan tuangkan dalam bentuk sistematika isi panduan dan naskah.

**b. Melengkapi draf tersebut dan menyunting**

Pada tahap ini, pengembang menggabungkan draft-draft materi yang telah dibuat, contoh dan mengatur tata letaknya. Draft ini juga dilengkapi dengan ilustrasi dan grafis yang telah dibuat, serta aktivitas yang telah dirancang sebelumnya. Proses penyuntingan dilakukan oleh pengembang berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, serta bimbingan dari dosen pembimbing.

**c. Menulis asesmen belajar**

Asesmen belajar digunakan untuk mengukur perubahan hasil belajar pengguna bahan ajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Asesmen belajar dapat berupa tes objektif untuk mengukur kemampuan teoritik pengguna, atau latihan praktik untuk mengukur kemampuan praktik pengguna. Dalam pengembangan ini, pengembang melewati tahapan ini karena tidak akan menggunakan tes objektif untuk mengukur kemampuan,

melainkan menyediakan lembar kerja yang dapat diisi sebagai panduan mendesain konten *e-learning*.

**d. Menguji coba dan memperbaiki bahan ajar**

Uji coba dilakukan untuk melihat dan mengukur kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Rowntree menjabarkan dua tahap uji coba bahan ajar yaitu *face-to-face tryouts* dan *field trials*. Namun, pengembang menambahkan tahap *expert review* untuk melengkapi ujicoba dengan rincian sebagai berikut:

- *Expert Review*

Reviu ahli ialah teknik evaluasi yang dilakukan oleh satu atau beberapa ahli. Ahli dalam pengembangan buku panduan ini terdiri dari ahli media dan ahli materi. Ahli materi ialah seseorang yang menguasai teori serta praktik mengenai *e-learning*, khususnya desain pembelajaran online. Ahli materi akan menilai kesesuaian konten atau isi materi buku panduan yang akan dikembangkan, serta memberi masukan terhadap hal terkait. Ahli materi yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah yaitu Dr. Robinson Situmorang, M.Pd.

Ahli media pembelajaran merupakan seseorang yang menguasai bidang pengembangan media pembelajaran. Ahli media akan menilai dari segi media pembelajaran yang

dikembangkan dalam penelitian ini yaitu buku panduan, serta memberi saran dan masukan terhadap hal terkait. Ahli media yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M.

Reviu ahli dilakukan dengan metode pengisian instrumen evaluasi formatif berupa kuesioner serta meminta saran perbaikan apa yang kiranya harus dilakukan pada produk ini agar dapat berfungsi dengan lebih maksimal.

- *Face to Face Tryouts*

Pada uji coba ini, bahan ajar yang telah dikembangkan diuji coba kepada dua atau tiga orang pengguna bahan ajar untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan bahan ajar tersebut. Uji coba dilakukan dengan metode pengisian instrumen evaluasi formatif berupa kuesioner dan membuat catatan mengenai kesulitan atau kendala apa yang dihadapi pengguna dalam menggunakan panduan ini, serta meminta saran perbaikan apa yang kiranya harus dilakukan pada produk ini agar dapat berfungsi dengan lebih maksimal. Pengguna sebagai responden dalam penelitian ini yaitu tiga orang perwakilan dosen FIP UNJ yang berasal dari tiga prodi yang berbeda (BK, PenMas dan PGSD).

- *Field Trials*

Pada uji coba ini, bahan ajar yang telah dikembangkan diuji coba kepada 20-30 orang pengguna. Dimana calon pengguna akan menggunakan produk yang dikembangkan termasuk mengerjakan tes yang ada. Pada tahap ini juga diberikan kuisisioner penilaian produk kepada calon pengguna, untuk mendapatkan data mengenai hal-hal apa saja yang sudah baik atau yang perlu diperbaiki.

Data yang diperoleh melalui kuesioner diolah dan dianalisis secara deskriptif untuk mengambil kesimpulan. Untuk mengetahui kualitas dari buku panduan mendesain konten *e-learning*, maka data yang terkumpul dari responden pada uji coba *reviu ahli*, *face-to-face* dan *field trial* diolah menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui skor rata-rata, yaitu:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Dengan ketentuan hasil nilai rata-rata ialah sebagai berikut:

- 3,26 – 4,00 = Sangat baik
- 2,51 – 3,25 = Baik
- 1,76 – 2,50 = Cukup
- 1,00 – 1,75 = Kurang baik