

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan

1. Tahap Perencanaan

a. Karakter Pengguna Bahan Ajar

Kegiatan analisis karakteristik pengguna bahan ajar dilakukan untuk menggali informasi awal tentang profil calon pengguna panduan mendesain konten *e-learning* ini, yaitu dosen di ketujuh prodi FIP UNJ. Analisis ini juga dilaksanakan dengan maksud agar panduan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik penggunanya. Analisis ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 11 butir pertanyaan kepada 12 orang responden yang merupakan perwakilan dosen dari tujuh program studi di FIP UNJ. Adapun hasil yang diperoleh yaitu profil karakter pengguna bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 3.1 Profil Pengguna Bahan Ajar

Aspek	Deskripsi
Demografi	<ul style="list-style-type: none">Dosen FIP UNJ yang memiliki minat untuk menggunakan <i>e-learning</i> berusia 25 – 57 tahun

	<ul style="list-style-type: none"> • Hambatan belajar yang dimiliki oleh mayoritas dosen di FIP UNJ ialah terbatasnya pengetahuan tentang <i>e-learning</i>, LCMS, tahapan pengembangan konten <i>e-learning</i>, serta minimnya pengalaman mendesain konten <i>e-learning</i> • Seluruhnya termasuk ke dalam golongan ekonomi menengah ke atas • Telah memiliki kemampuan dasar penggunaan komputer dan internet
Latar Belakang Bidang Studi	<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang studi responden sangat beragam dan hanya sedikit yang benar-benar mendalami tentang <i>e-learning</i> • Meskipun memiliki pengetahuan yang minim tentang <i>e-learning</i>, mayoritas menyatakan bahwa mereka tertarik untuk menggunakan <i>e-learning</i> dalam proses perkuliahan, bahkan diantaranya ada yang telah menggunakan <i>e-learning</i> dalam proses perkuliahan

<p>Motivasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi pengguna untuk menggunakan panduan yaitu karena memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan profesi dosen dan kewajibannya dalam memfasilitasi mahasiswa • Harapan pada panduan yang akan dikembangkan, dapat memuat : <ul style="list-style-type: none"> - Tahapan pengembangan konten <i>e-learning</i> yang sederhana dan sesuai dengan RPS yang dipersyaratkan oleh Dikti - Contoh materi perkuliahan yang akan disampaikan melalui <i>e-learning</i> - Materi tentang LCMS yang digunakan dan spesifikasi teknologi yang dibutuhkan, - Tahapan desain konten <i>e-learning</i> - Karakteristik mata kuliah yang cocok untuk <i>e-learning</i>.
<p>Faktor Belajar</p>	<p>Kemampuan belajar dosen FIP UNJ tergolong tinggi, serta memiliki gaya belajar yang dapat menyesuaikan,</p>

	walaupun mayoritas lebih nyaman dengan gaya belajar visual.
Faktor Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Dari segi waktu belajar, mayoritas mengatakan bahwa tidak memiliki jumlah waktu tertentu untuk belajar hal baru, karena waktu luangnya cenderung sedikit dan tidak menentu • Dari segi fasilitas dan akses terhadap sumber belajar yang ada sangat melimpah, karena lingkungan profesinya pun ada di sebuah kampus yang memiliki banyak sumber belajar, seperti halnya perpustakaan, komputer dengan jaringan internet, dsb

b. Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus

Berdasarkan hasil analisis studi pendahuluan, maka pengembang mengidentifikasi keterampilan apa yang harus dicapai terkait cara mendesain konten *e-learning*. Dengan demikian, pengembang merumuskan tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus panduan sebagai berikut :

Tujuan Pembelajaran Umum:

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

Tujuan Pembelajaran 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

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, pengembang mendiskusikan garis besar isi panduan yang akan dikembangkan dengan ahli materi dan ahli media, yaitu Ibu Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc(Ed), Bapak Cecep Kustandi, M.Pd dan Bapak Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. Beberapa masukan yang didapat melalui diskusi ini antara lain:

1. Isi panduan difokuskan untuk tahapan mendesain konten *e-learning*, sehingga dapat digunakan pada platform manapun.

2. Jangan terlalu banyak narasi dan teori pada konten panduan, jadikan poin-poin singkat saja agar lebih praktis dan aplikatif.
3. Berikan contoh yang umum, sederhana dan *familiar* untuk semua kalangan dosen FIP.
4. Jadikan panduan sesederhana mungkin, kalau bisa dijadikan *leaflet/ poster/ banner* yang dapat dipahami dengan sekali lihat.
5. Masukkan penjelasan tentang platform Totara, mulai dari cara *log-in* dan register sampai proses pengunggahan *learning object* yang telah dirancang
6. Pertimbangkan dan olah model mendesain konten *e-learning* dari 3 sumber yaitu dari model praktisi, model Universitas Terbuka dan model *mapping*.
7. Gunakan ilustrasi dan ikon pada isi panduan, agar tidak monoton dan dapat menyampaikan pesan dengan lebih jelas.
8. Tambahkan glosarium untuk menaruh daftar istilah penting ataupun istilah yang kurang *familiar*.

Berdasarkan masukan dari ahli, maka ditetapkan garis besar isi panduan mendesain konten *e-learning* seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Garis Besar Isi Buku Panduan

No	Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
1	Mengidentifikasi tahapan desain konten <i>e-learning</i>	Tahapan Mendesain Konten <i>E-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Siapkan identitas mata kuliah 2 Analisis muatan kognitif topik 3 Merumuskan capaian pembelajaran, aktivitas dan asesmen 4 Chunking materi menjadi learning object 5 Menentukan format media sesuai dengan ragam pengetahuan materi 6 Membuat <i>worksheet</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Mozaik Teknologi Pendidikan : <i>E-learning</i>, karya, karya Dewi S Prawiradilaga, dkk, 2013
2	Merancang konten <i>e-learning</i> pada mata kuliah tertentu dengan tepat	Mendesain Konten <i>E-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Menuliskan identitas mata kuliah 2 Memilih topik, capaian pembelajaran, aktivitas dan asesmen 3 Menchunking materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Mozaik Teknologi Pendidikan : <i>E-learning</i>, karya, karya Dewi S Prawiradilaga, dkk, 2013

			menjadi learning object Menentukan format bedia dan menuangkannya dalam worksheet	
3	Menjelaskan <i>e-learning</i> yang digunakan di FIP UNJ	<i>E-learning</i> di FIP UNJ	1. Hylearn FIP UNJ 2. Platform Totara	<ul style="list-style-type: none"> Buku Mozaik Teknologi Pendidikan : <i>E-learning</i>, karya Dewi S Prawiradilaga, dkk, 2013 http://www.Totara.com

Tabel 7 Garis Besar Isi *Leaflet* Panduan

No	Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
1	Membuat akun dan log-in di hylearn	<i>Flowchart</i> Login	Tahapan register dan log-in di hylearn	http://fip.unj.ac.id/hylearn
2	Membuat <i>coursesite</i> di hylearn	<i>Flowchart</i> Membuat <i>Coursesite</i>	Tahapan membuat <i>coursesite</i> di hylearn	http://fip.unj.ac.id/hylearn
3	Mengunggah <i>Learning Object</i> ke dalam <i>coursesite</i>	Tahapan mengunggah <i>Learning Object</i> ke dalam <i>Coursesite</i>	<ol style="list-style-type: none"> Mengunggah identitas mata kuliah Mengatur Topik Mengunggah rumusan 	http://fip.unj.ac.id/hylearn

	yang telah dibuat		4	capaian oembelajaran Mengunggah <i>Learning Object</i> sesuai <i>worksheet</i>	
--	-------------------	--	---	--	--

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*.

Selain itu, berdasarkan hasil masukan saat diskusi dengan ahli dimana pengembang disarankan untuk membuat panduan mendesain konten *e-learning* yang bisa digunakan pada platform manapun, tetapi juga bisa diaplikasikan di *hylearn* FIP UNJ yang menggunakan platform Totara. Dengan demikian, maka diputuskan buku panduan yang akan dihasilkan bersifat lebih *general*, dalam artian dapat digunakan untuk memandu dosen mendesain konten *e-learning* di platform manapun. Dengan demikian, nilai kebermanfaatannya lebih panjang, dimana jika ganti platform

apapun, buku panduan tahapan mendesain konten *e-learning* masih dapat digunakan.

Sedangkan *leaflet* bersifat lebih spesifik ke teknis mendesain konten *e-learning* pada platform Totara, yaitu platform yang digunakan pada *hylearn* FIP UNJ. Pertimbangan mengembangkan *leaflet* ini dikarenakan bentuk *leaflet* yang sederhana dan memudahkan pengguna mempelajari teknis penggunaan platform Totara karena tidak perlu membolak-balik halaman, tetapi cukup satu lembar yang dibagi menjadi beberapa bagian lipatan sudah mencakup cara *register*, *log-in* dan tahapan unggah *learning object* di platform Totara.

e. Merencanakan Pendukung Belajar

Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, pengembang berdiskusi dengan dosen pembimbing untuk merencanakan pendukung belajar. Pengembang mengusulkan adanya sebuah *workshop* pengembangan konten *e-learning* untuk dosen-dosen di FIP UNJ. Hal ini ditujukan agar panduan ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan dalam *workshop* 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.

Berikut ini merupakan perbandingan sistematika Bahan Ajar Lokakarya *Content Design* dengan Buku Panduan Mendesain Konten *E-learning* yang dikembangkan :

Tabel 3.4 Perbandingan Sistematika Buku Panduan

Bahan Ajar Lokakarya Content Design	Panduan Mendesain Konten <i>E-learning</i>
Pengantar	Tim Pengembang
Materi Inti	Hylearn FIP UNJ
Tim Pengembang	Kemampuan Prasyarat
Ucapan Terima Kasih	Tujuan Pembelajaran
Garis Besar Isi	Bagian 1 : Tahapan Mendesain Konten <i>E-learning</i> <ul style="list-style-type: none"> • Siapkan identitas mata kuliah

	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis muatan kognitif topik • Merumuskan capaian pembelajaran, aktivitas dan asesmen • Chunking materi menjadi learning object • Menentukan format media sesuai dengan ragam pengetahuan materi Membuat <i>worksheet</i>
Strategi Lokakarya	<p>Bagian 2 : Mendesain Konten <i>E-learning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan identitas mata kuliah • Memilih topik, capaian pembelajaran, aktivitas dan asesmen • Menchunking materi menjadi learning object • Menentukan format media dan menuangkannya dalam worksheet
<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Landasan Teori • Kinerja/Kompetensi Peserta 	Sekilas tentang Platform Totara
<p>Web Based Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sekilas • Aspek Terkait • Konteks 	Glosarium
<p>Disain Pesan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makna • Pesan • Chunking • Peserta didik 	Daftar Referensi
Platforms	

<ul style="list-style-type: none"> • LMS • LCMS • Perbandingan LMS&LCMS • Berpikir Semantif 	
<p>Platform Claroline</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sekilas • Kekhasan • Learning Objects • Penyusunan 	
<p>Pra-Unggahan (Uploading) Learning Objects</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sekilas • Flowchart Login • Flowchart Membuat Coursesite 	

Pada sistematika yang telah dijabarkan, terlihat adanya perbedaan signifikan. Dimana panduan mendesain konten *e-learning* yang pengembang kembangkan lebih difokuskan pada fungsi praktis yang disertai contoh konkrit, sehingga sedikit memasukkan materi yang bersifat teoritis.

2. Tahap Persiapan Penulisan

a. Mempertimbangkan Sumber-Sumber dan Hambatannya

Pada tahap ini, pengembang membuat daftar hambatan yang mungkin dihadapi serta jadwal pengembangan. Hambatan yang dihadapi oleh pengembang ialah

keterbatasan biaya produksi panduan serta waktu pengerjaan panduan. Untuk menjaga agar proses pengembangan panduan ini dapat selesai pada waktunya, maka pengembang membuat sebuah *time table* yang terlampir pada lampiran.

b. Mengurutkan Ide dan Gagasan

Pada tahap ini, pengembang mengkaji kembali hasil diskusi dengan ahli materi. Berdasarkan garis besar isi panduan yang telah ditetapkan, pengembang membuat urutan jabaran materi buku panduan dan *leaflet* 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

Pada tahap ini, pengembang kembali mengkaji hasil masukan dari para ahli. Dan berdasarkan pertimbangan bahwa panduan ini harus dapat lebih praktis dan aplikatif. Kegiatan ini bertujuan agar pengguna tidak hanya membaca, melainkan ada *output* yang dihasilkan setelah menggunakan panduan ini. Dengan demikian, diputuskan untuk membuat sebuah lembar kerja pada buku panduan yang dapat diisi oleh pengguna. Lembar kerja tersebut berisi format isian yang sesuai dengan tahapan mendesain konten *e-learning*. Lembar

kerja tersebut dapat diisi sesuai dengan konten mata kuliah yang ingin dikembangkan menjadi *e-learning*. Berikut ini merupakan contoh halaman lembar kerja tersebut:

Tahap 2 & 3 – Pilih Topik, Rumuskan Capaian Pembelajaran, Aktivitas dan Asesmen

Topik	Sub Topik	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen/Tugas

18

Tahap 4 : Chunking materi menjadi Learning Object (LO)

Buatlah bagan chunking materi Mata Kuliah Anda terkait struktur LO yang sesuai dengan subtopik materi dan terperinci di halaman ini.

```

    graph TD
      MK[Mata Kuliah] --> T1[Topik 1]
      T1 --> ST1[Sub Topik 1]
      T1 --> ST2[Sub Topik 2]
      T1 --> ST3[Sub Topik 3]
      T1 --> ST4[Sub Topik 4]
      ST4 --> M1[Materi 1]
      ST4 --> M2[Materi 2]
    
```

19

Tahap 5&6: Menentukan format media dan menuangkannya dalam Worksheet

Learning Object	Tipe Media LO						
	LO	Dokumen	Gambar/Foto	Video	Animasi	Audio	Link/IMS/SCORM

20

Gambar 3.1 Contoh Lembar Kerja pada Buku Panduan

d. Menentukan Contoh-Contoh Terkait

Penentuan contoh terkait mendesain konten e-learning diputuskan berdasarkan hasil masukan ahli, serta diskusi dengan dosen pembimbing. Untuk memenuhi kriteria contoh yang umum, sederhana dan familiar untuk seluruh dosen FIP UNJ, maka pengembang memilih Mata Kuliah Umum yaitu Kewarganegaraan dengan topik Pancasila untuk dijadikan contoh di setiap tahapan mendesain konten *e-learning*.

e. Menentukan Grafis

Berdasarkan masukan dari ahli media dimana panduan harus lebih banyak memuat ilustrasi dan ikon agar tidak monoton, maka buku panduan dan *leaflet* yang dikembangkan menggunakan beberapa dukungan grafis berupa ilustrasi, ikon dan gambar sebagai pelengkap atau penjelas materi yang disampaikan, sehingga materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks. Tata letak teks dan grafis yang digunakan juga disesuaikan dengan prinsip desain pesan agar tidak mengganggu aspek keterbacaannya.

f. Menentukan Peralatan yang Digunakan

Berikut ialah identifikasi peralatan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan produk :

Tabel 3.5 Identifikasi peralatan yang dibutuhkan

No	Nama Alat/ Komponen Bahan	Spesifikasi	Jumlah
1	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Processor AMD Radeon R5 Graphics • RAM 4 GB • Drive 4 GB • VGA • Keyboard/ Mouse • Monitor 	1 Unit
2	Printer		1 Unit
Komponen			
1	Software pendukung Operating System	Windows 10	1 Paket
2	Software Digital Layouting	Adobe In Design	1 Paket
3	Software Digital Illustration	Adobe Illustrator	1 Paket
4	Software Pengolah Kata	Microsoft Word 2016	1 Paket
Bahan			
1	Kertas untuk Kulit Buku	Art Karton 250 gr	1 lembar A3
2	Kertas HVS	ukuran B5 80 gr	50 lembar
3	Jilid buku	Soft cover	1 Pcs

g. Merumuskan Bentuk Fisik**Bentuk fisik buku :**

Ukuran Buku : B5

Kertas : *Cover (Art Cartoon 310gr laminasi doff)*

Isi (HVS 80gr)

Jilid : *Soft Cover*

Jumlah halaman: 31 halaman

Warna : *full colour*

Huruf : *Coco Gothic Heavy dan TwCenMT*

Ukuran Huruf : 18 pt, 16 pt & 11 pt

Bentuk fisik *leaflet* :

Ukuran *Leaflet* : Legal

Kertas : *Art Cartoon 230gr laminasi doff*

Jumlah halaman: 2 halaman (bolak-balik)

Warna : *full colour*

Huruf : *TwCenMT CondensedExtraBold dan
AvantGarde Bk BT*

Ukuran Huruf : 18 pt, 16 pt & 11 pt

3. Tahap Penulisan dan Penyuntingan

a. Membuat Draf

Pengembang membuat draf berdasarkan kajian garis besar isi panduan dan jabaran materi panduan yang telah dirancang pada dua tahap sebelumnya. Selain itu, sistematika buku panduan ini juga mengalami beberapa kali perubahan setelah mendapatkan masukan saat tahap *expert review*, diantaranya menaruh materi pengenalan hylearn FIP UNJ di bagian awal buku panduan dan penambahan halaman tim penyusun. Sistematika buku panduan mendesain konten *e-learning* yang dikembangkan ialah sebagai berikut :

- 1) Sampul Depan
- 2) Tim Penyusun
- 3) Daftar Isi
- 4) Hylearn FIP UNJ
- 5) Kemampuan Prasyarat
- 6) Tujuan Pembelajaran
- 7) Bagian 1 : Tahapan Mendesain Konten *E-learning*
 - a) Flowchart Tahapan Mendesain Konten *E-learning*
 - b) Tahap 1 : Siapkan Identitas Mata Kuliah
 - c) Tahap 2 : Analisis Muatan Kognitif Topik

- d) Tahap 3 : Merumuskan tujuan pembelajaran, aktivitas dan asesmen
 - e) Tahap 4 : Chunking materi menjadi learning object
 - f) Tahap 5 : Menentukan format media sesuai dengan ragam pengetahuan materi
 - g) Tahap 6 : Membuat Worksheet
- 8) Bagian 2 : Mendesain Konten *E-learning*
- a) Tahap 1 : Menuliskan Identitas Mata Kuliah
 - b) Tahap 2 & 3 : Pilih Topik, rumuskan tujuan pembelajaran, aktivitas dan asesmen
 - c) Tahap 4 : Chunking materi menjadi learning object
 - d) Tahap 5 & 6 : Menentukan format media sesuai dengan ragam pengetahuan dan menuangkannya dalam Worksheet
- 9) Sekilas Tentang Platform Totara
- 10) Glosarium
- 11) Referensi

Sistematika *leaflet* panduan mendesain konten *e-learning* ini ialah sebagai berikut :

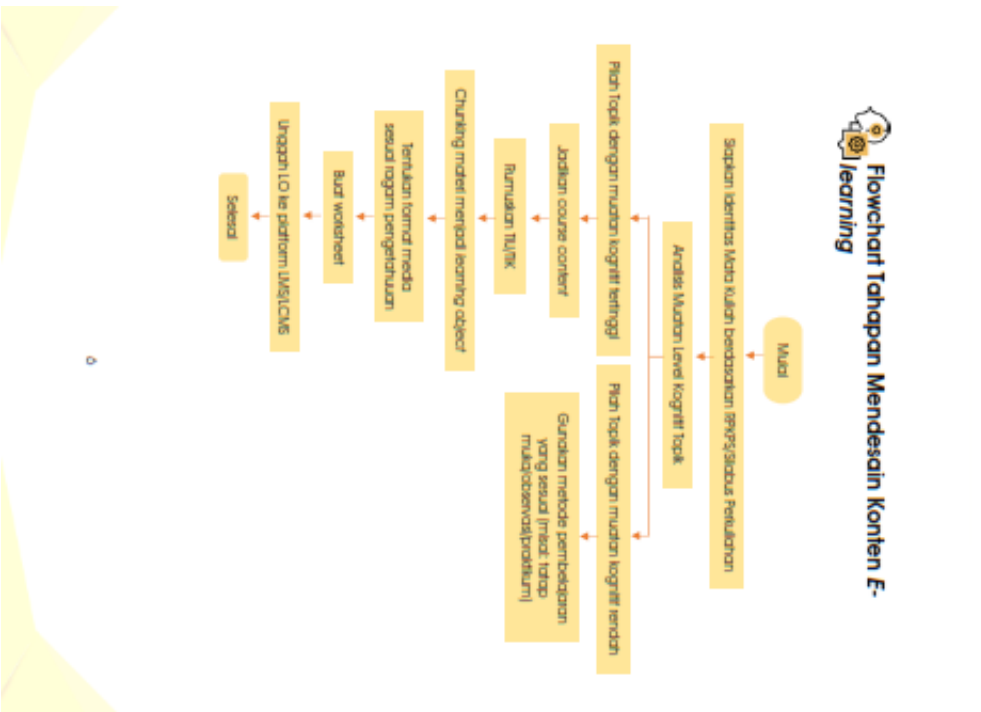
- 1) Judul dan Tujuan Pembelajaran
- 2) Flowchart *Log-in* di Hylearn
- 3) Flowchart Membuat *Coursesite* di Hylearn
- 4) Penerapan Tahapan Mendesain Konten *E-learning* di Hylearn
 - a. Mengunggah identitas mata kuliah
 - b. Menambahkan dan Menyunting topik mata kuliah
 - c. Mengunggah rumusan capaian pembelajaran
 - d. Mengunggah *Learning Object* sesuai *Worksheet*

b. Melengkapi dan Menyunting

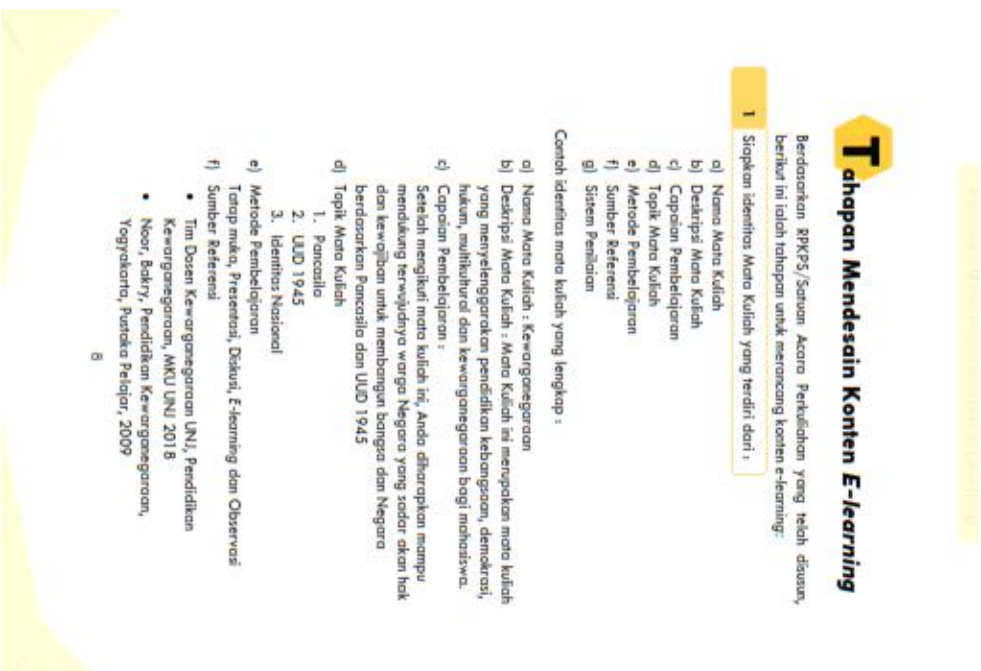
Setelah menyelesaikan draf, pengembang memasukkan materi berupa teks, gambar dan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya, berdasarkan urutan dan tata letak yang telah dirancang. Proses melengkapi dan penyuntingan panduan ini dilakukan oleh pengembang berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media serta dibimbing oleh dosen pembimbing. Berikut merupakan contoh desain cover dan layout panduan mendesain konten *e-learning* :



Gambar 3.2 Desain Cover Buku

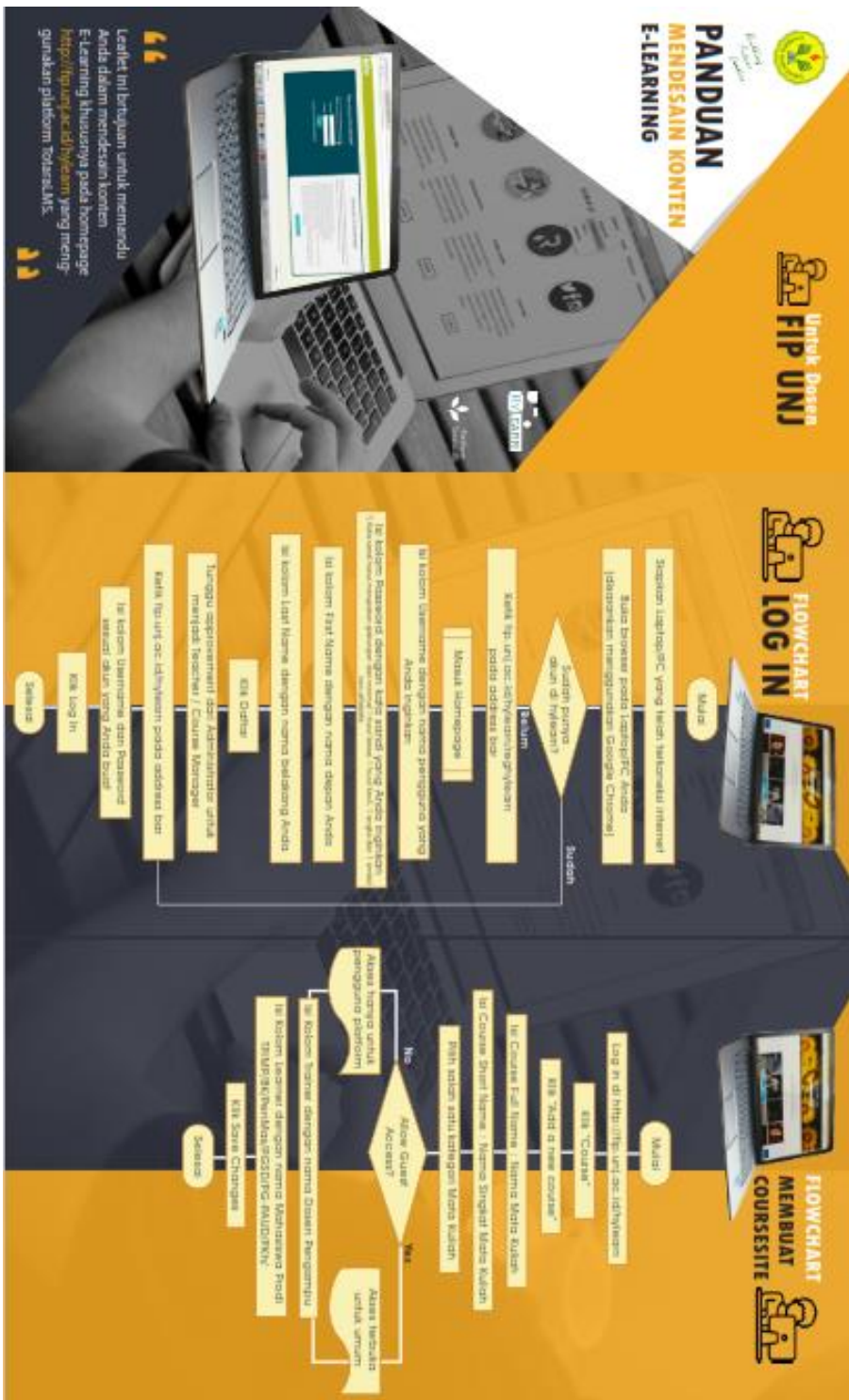


6



8

Gambar 3.3 Desain *Layout* Buku



Gambar 3.4 Desain Leaflet

c. Menulis Asesmen Belajar

Dalam pengembangan ini, pengembang melewati tahapan ini karena tidak menggunakan tes objektif untuk mengukur untuk mengukur perubahan hasil belajar pengguna bahan ajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan, melainkan hanya melihat kemampuan pengguna dalam mendesain konten *e-learning* berdasarkan tahapan yang disajikan pada buku panduan, serta kemampuan pengguna dalam menggunakan platform Totara untuk *register*, *log-in*, membuat *coursesite*, dan mengunggah konten *e-learning* satu topik mata kuliah yang diampunya sesuai dengan tahapan yang disajikan pada *leaflet*.

d. Mengujicoba dan Memperbaiki

1) Expert Review

Expert review dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Reviu oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 30 Juli 2018 dan reviu oleh ahli media dilakukan pada tanggal 31 Juli 2018. Hasil *expert review* tersebut tersaji pada tabel rekapitulasi berikut:

Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil *Expert Review*

Responden	Nilai Rata-Rata
Ahli Materi	3,6
Ahli Media	3,1
Rata-Rata Keseluruhan	3,3

Setelah didapat nilai dari hasil rata-rata, untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi kualitatif, maka digunakan acuan sebagai berikut :

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

Berdasarkan hasil perhitungan serta acuan penilaian di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah baik, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,3. Panduan mendesain konten *e-learning* yang dikembangkan telah memiliki kualitas yang baik dalam aspek materi maupun aspek media. Namun, ada beberapa masukan dari ahli materi dan ahli media untuk perbaikan panduan seperti halnya yang tersaji dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.7 Masukan Para Ahli

Ahli Materi	Ahli Media	Perbaikan
<ul style="list-style-type: none"> • Penjabaran tentang Hylearn FIP ditaruh depan sebagai pengantar • Bagian 3 diganti menjadi sekilas mengenai platform Totara • Pada bagian 2 di tahap <i>chunking</i>, berikan format bagan <i>chunking</i> • Tambahkan halaman prancis berisi Tim Penyusun 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background leaflet</i> dibuat lebih soft • Ganti font pada buku panduan agar lebih mudah dibaca, atau disamakan dengan font di <i>leaflet</i> • Berikan <i>highlight</i> pada contoh di setiap tahap • Pertebal tulisan <i>overview</i> isi panduan yang ada di cover buku panduan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembang mengubah sistematika buku panduan di Bagian 3 menjadi Sekilas tentang Platform Totara dan penjelasan mengenai Hylearn dipindahkan ke awal • Pengembang menambahkan format bagan <i>chunking</i> di bagian 2 • Pengembang menambahkan halaman prancis berisi tim penyusun di halaman sebelum daftar isi • Pengembang melakukan transparansi <i>background leaflet</i> agar terlihat lebih soft • Pengembang mengganti font pada buku panduan menjadi TwCenMT • Pengembang memberikan highlight pada

		contoh di setiap tahap <ul style="list-style-type: none"> • Pengembang mempertebal tulisan di cover buku panduan
--	--	---

Secara umum, dari aspek materi panduan mendesain konten *e-learning* memiliki kualitas materi yang baik. Selanjutnya dari aspek media, panduan yang berbentuk buku dan *leaflet* ini telah memenuhi standar kualitas media cetak yang baik.

2) *Face to Face*

Pada tahap evaluasi satu-satu atau *face-to-face tryouts*, pengembang mengujicobakan produk pada tiga orang dosen FIP UNJ dari tiga program studi yang berbeda, yaitu Bapak Risa Sontosa dari Prodi Pendidikan Masyarakat, Ibu Wening Cahyawulan dari Prodi Bimbingan dan Konseling, serta Desi Rahmawati dari Prodi Manajemen Pendidikan. Adapun kegiatan ujicoba ini dilakukan pada tanggal 27 Juli 2018 dan 1 Agustus 2018. Hasil *face-to-face tryouts* tersebut tersaji pada tabel rekapitulasi berikut:

Tabel 3.8 Rekapitulasi Hasil *Face-to-Face Tryouts*

Responden	Nilai Rata-Rata
Risa Sontosa	3,6
Wening Cahyawulan	3,9
Desi Rahmawati	3,9
Rata-Rata Keseluruhan	3,8

Dari hasil *face-to-face tryouts* tersebut, didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,8 Hal ini menunjukkan panduan dinilai sangat baik menurut sudut pandang pengguna dan mampu memandu pengguna dalam mendesain konten *e-learning*, khususnya dalam hylearn. Berikut ini ialah saran yang diperoleh dari hasil *face-to-face tryouts*:

- a) Samakan istilah yang dikenal oleh dosen dengan yang berada di panduan, contoh : tujuan pembelajaran diubah menjadi capaian pembelajaran
- b) Istilah-istilah yang kurang *familiar* ditambahkan kembali di glosarium
- c) Penulisan daftar glosarium dapat lebih konsisten
- d) Penjelasan tentang *e-learning* di FIP ditaruh di awal/pengantar

- e) Tambahkan identitas tim penyusun dalam isi panduan
- f) Tingkatkan konsistensi penggunaan istilah
- g) Tekankan penggunaan panduan untuk hylearn

B. Prosedur Pemanfaatan Produk

Panduan mendesain konten *e-learning* ini dikemas ke dalam dua bentuk media cetak yaitu, buku dan *leaflet*. Buku panduan dapat digunakan secara mandiri untuk mendesain konten *e-learning* di beragam platform *e-learning*. Namun, jika ingin mendesain konten *e-learning* pada platform Totara khususnya hylearn, pengguna dapat menggunakan *leaflet* yang dikembangkan sebagai panduan. Berikut ini ialah prosedur pemanfaatan panduan mendesain konten *e-learning*:

1. Pengguna mempelajari buku panduan mendesain konten *e-learning*
2. Pengguna mempersiapkan RPS mata kuliah yang diampu
3. Pengguna mendesain konten *e-learning* sesuai dengan tahapan yang disajikan dengan mengisi format yang tersedia pada lembar kerja buku panduan
4. Pengguna mempersiapkan media *learning object* sesuai dengan yang direncanakan di worksheet dan siap diunggah pada hylearn

5. Pengguna menggunakan panduan pada *leaflet* untuk registrasi akun di hylearn
6. Pengguna menggunakan panduan pada *leaflet* untuk membuat *coursesite* di hylearn
7. Pengguna menggunakan panduan pada *leaflet* untuk mengunggah media *learning object* di *coursesite* hylearn yang telah dibuat

C. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan Panduan Mendesain Konten *E-learning* ini ialah pengembang tidak dapat melakukan uji coba *Field Trials* seperti yang tertera pada tahap terakhir model pengembangan Rowntree dikarenakan sulitnya menyatukan jadwal dosen-dosen yang ada di FIP UNJ, jika tidak dibuatkan satu wadah yang wajib dihadiri oleh dosen tersebut, seperti halnya *workshop* atau pelatihan terkait penggunaan *e-learning* di FIP UNJ.

Selain itu, pengembang juga memiliki keterbatasan dalam mengolah konten/materi yang akan dimuat dalam panduan karena tidak jadi mengadakan *Focus Group Discussion* pada satu waktu, dan akhirnya digantikan dengan mendatangi dan meminta saran beberapa ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya saran-saran tersebut diolah kembali bersama dengan dosen pembimbing untuk menentukan

konten/materi yang akan dimuat dalam panduan mendesain konten *e-learning* baik dalam bentuk buku maupun *leaflet*.

Keterbatasan terakhir yang pengembang alami ialah biaya yang dibutuhkan dalam proses pengembangan panduan ini, karena biaya yang dikeluarkan untuk proses pencetakan media cetak cukup besar. Dengan demikian proses pencetakan tidak dilakukan di *digital printing*, melainkan menggunakan printer biasa, sehingga kualitas hasil cetakan kurang maksimal. Sementara itu, hanya proses menjilid *soft cover* saja yang dilakukan di percetakan.