

BAB IV

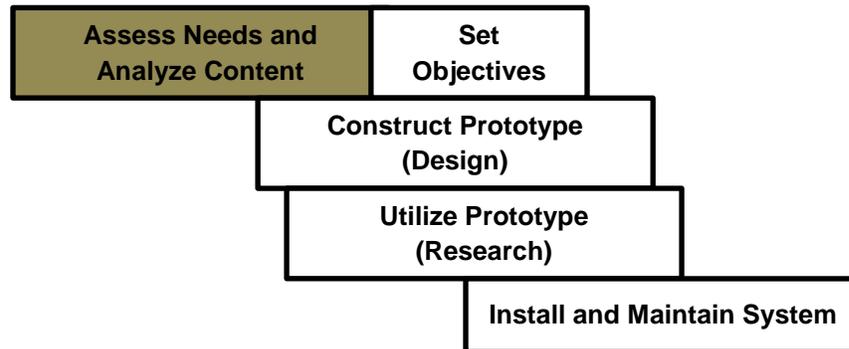
HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Proses Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mendesain ulang program Kanal Anak pada TV Kanal KPK agar terjadi peningkatan kualitas tayangan program. Pendesainan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Rapid Prototyping* dari Steven Tripp dan Barbara Bichelmeyer yang terdiri dari lima tahapan, antara lain *assess need and analyze content; set objective; construct prototype (design); utilize prototype (research);* dan *install and maintain system*. Kemudian untuk mengembangkan sebuah rancangan program (media) yang baik maka diperlukan langkah-langkah perancangan media pula. Untuk itu pengembang menggunakan langkah-langkah perancangan media dari Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Langkah-langkah tersebut yaitu: membuat alat pengukur keberhasilan, GBIM, JM, sinopsis, *treatment*, dan naskah program. Langkah-langkah tersebut akan dijadikan acuan pembuatan desain program hanya selama tahap *construct prototype (design)*. Adapun selama tahap *construct prototype*, pengembang juga melakukan sedikit modifikasi sehingga menghasilkan strategi pembelajaran dan *template* kegiatan pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah penjabaran hasil proses pengembangan prototipe desain program yang telah dikembangkan.

1. *Assess Needs and Analyze Content*



Berikut adalah pemaparan hasil analisis kebutuhan dan analisis konten yang dilakukan dalam pengembangan ini:

a. **Assess Needs (Analisis Kebutuhan)**

Assess needs merupakan langkah awal dari proses pengembangan ini. Untuk memperoleh data informasi terkait dengan program pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan siapa yang akan menggunakan desain program ini kelak, maka pengembang melakukan analisis terhadap program, analisis sasaran desain program, dan analisis peserta didik terlebih dahulu. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah sebagai berikut.

1) **Analisis Terhadap Program**

Analisis kebutuhan akan program dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengukur kesenjangan program Kanal Anak di TV Kanal KPK dengan program pembelajaran idealnya. Untuk memperoleh data terkait dengan kesenjangan tersebut, peneliti

mewawancarai penanggung jawab TV Kanal KPK (Ibu Chrystellina G.S) dan penanggung jawab program Kanal Anak di TV Kanal KPK (Ibu Dyah Prajnaparamita), serta melakukan studi dokumentasi terhadap dokumen “desain program” Kanal Anak milik TV Kanal KPK. Adapun wawancara yang dilakukan peneliti kepada kedua penanggung jawab tersebut menggunakan pedoman wawancara (instrumen terstruktur), yang dapat dilihat pada lampiran. Dari hasil wawancara dan studi dokumentasi didapatkan kebutuhan-kebutuhan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Analisis Program (Tahap Assess Needs)

No.	Aspek	Hasil Analisis
1.	Tujuan program	Menurut hasil wawancara, tujuan program Kanal Anak yakni untuk menciptakan generasi anak yang bebas korupsi. Peneliti menganggap tujuan tersebut tidak masalah, namun tujuan umum tersebut belum didukung oleh tujuan operasional untuk mencapai tujuan umum yang ada. Menurut peneliti, untuk benar-benar menciptakan generasi anak yang bebas korupsi dibutuhkan langkah-langkah operasional yang terwujud dalam rumusan tujuan khusus. Artinya agar anak mampu mencapai tujuan umum, maka anak terlebih dahulu harus menguasai kompetensi-kompetensi penunjang tujuan umum tersebut. Kompetensinya haruslah <i>observable</i> dan

		<p><i>measurable.</i></p> <p>Sedangkan berdasarkan dokumen “desain program” Kanal Anak, dinyatakan bahwa rumusan tujuan program Kanal Anak dinyatakan sebagai berikut: (1) untuk menghibur audiens; (2) menjadi media bagi orangtua atau guru untuk mengajarkan nilai antikorupsi; dan (3) menambah variasi program di TV Kanal KPK. Tujuan-tujuan dalam dokumen tersebut pun belum didukung oleh tujuan operasional (khusus) dan belum mencerminkan arah program Kanal Anak ingin dibuat seperti apa. Apakah sekedar untuk hiburan atau untuk mengedukasi, apakah untuk anak atau untuk orangtua. Oleh karena itu, rumusan tujuan program Kanal Anak haruslah diperbaiki agar memiliki tujuan-tujuan operasional supaya dapat mencapai tujuan umumnya.</p>
2.	Materi yang disajikan dalam program	<p>Materi yang disajikan dalam program Kanal Anak berasal dari 10 nilai antikorupsi yang telah ditetapkan oleh lembaga KPK, antara lain nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, sederhana, mandiri, berani, adil, sabar, peduli, dan kerja keras. Dalam praktek pelaksanaannya, materi disampaikan oleh penyaji (pendongeng). Pihak Kanal Anak memberikan kebebasan kepada pendongeng untuk menentukan sendiri bahasan apa yang mau disampaikan. Pihak Kanal Anak tidak memiliki perencanaan tertulis mengenai apa-apa saja materi bahasan yang akan diproduksi kedepannya, dan yang ada hanya sebatas rekap judul episode yang telah diproduksi saja. Pihak</p>

		<p>Kanal Anak juga tidak memiliki pedoman naskah yang dapat dijadikan acuan bagi para pendongeng untuk menyampaikan materi. Dengan demikian, penyampaian materi di program ini diserahkan hampir seluruhnya kepada para penyaji materi/pendongeng, padahal setiap pendongeng memiliki cara menyampaikan materi yang berbeda-beda. Sehingga aktivitas pembelajaran yang terjadi di dalam setiap episode tayangan Kanal Anak pun berbeda-beda.</p> <p>Peneliti melihat hal tersebut sebagai kesenjangan karena seharusnya pihak Kanal Anak memberikan materi-materi bahasan apa saja yang harus disampaikan oleh pendongeng di setiap episodanya, bukan justru sepenuhnya menyerahkan pemilihan materi bahasan kepada pendongeng. Apalagi mengingat bahwa pendongeng yang menyampaikan materi di setiap episode berbeda-beda. Hal ini akan berdampak pada tumpang tindihnya materi bahasan antarpendongeng.</p> <p>Untuk itu perlu dibuat perencanaan materi agar tayangan program Kanal Anak menjadi lebih terarah dan penyajiannya juga lebih konsisten. Sehingga porsi penyampaian tiap materi (nilai antikorupsi) pun lebih seimbang.</p>
3.	Sasaran Program	Berdasarkan studi dokumentasi, sasaran program Kanal Anak adalah anak berusia 5-8 tahun dan orang dewasa (orangtua dan guru). Adanya tiga sasaran yang berbeda menjadikan program tidak fokus.

		<p>Karena karakteristik ketiga sasaran sudah jelas berbeda.</p> <p>Oleh sebab itu, sasaran program Kanal Anak harus difokuskan pada satu pihak. Karena pemilihan sasaran akan mempengaruhi pola penyampaian program. Peneliti memutuskan sasaran program sebaiknya fokus di anak-anak. Namun untuk menentukan ketepatan rentang usia sasaran program, maka peneliti harus melakukan analisis peserta didik.</p>
--	--	---

2) Analisis Sasaran Desain Program

Pada kegiatan analisis ini, pengembang melakukan analisis terhadap siapa sasaran desain program atau pengguna desain program yang akan dikembangkan ini. Alasan pengembang perlu melakukan analisis ini adalah karena sasaran desain program berbeda dengan sasaran program. Sasaran program ialah anak-anak berusia 5-8 tahun, sehingga untuk selanjutnya pengembang perlu melakukan analisis peserta didik untuk menentukan karakteristiknya. Sedangkan sasaran desain program ialah tim produksi (produser, *camera person/campers*, audioman). Sehingga tujuan kegiatan analisis ini adalah untuk mengetahui karakteristik sasaran desain program guna menentukan apakah desain program yang dikembangkan nantinya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan desain program atau tidak. Adanya

petunjuk tersebut dimaksudkan agar pengguna desain program dapat lebih mudah memahami isi desain program. Oleh sebab itu, untuk benar-benar memastikan apakah sasaran/pengguna desain program membutuhkan adanya petunjuk penggunaan desain program, maka pengembang menganalisis karakteristik sasaran terlebih dahulu.

Berikut ini adalah hasil analisis sasaran desain program, antara lain:

- a) Sasaran desain program terdiri dari tim produksi program Kanal Anak (produser, campers, dan audioman) yang merupakan karyawan TV Kanal KPK, dan para penyaji materi program (biasa disebut dengan pendongeng program) yang merupakan gabungan pendongeng-pendongeng se-Indonesia yang telah bekerja sama dengan TV Kanal KPK.
- b) Baik tim produksi program maupun para penyaji materi program bukan berasal dari orang dengan latar belakang bidang pendidikan. Oleh karena itu mereka kurang memahami program pembelajaran yang ideal bagi anak serta bagaimana proses pengembangannya. Hal ini menyebabkan mereka akan kesulitan dalam memahami isi desain program karena mereka sebelumnya belum pernah tahu mengenai pentingnya memahami karakteristik

sasaran program terhadap suatu program; makna adanya tujuan pembelajaran; makna adanya garis besar isi; pentingnya memberikan tindak lanjut kepada anak setelah diajarkan. Artinya mereka masih awam mengenai hal-hal tersebut.

c) Karena tim produksi program dan para penyaji materi program masih awam dengan poin b di atas ini, maka tim dan penyaji materi merasa bingung pada:

- Bagian mana yang harus dipahami terlebih dahulu, apakah tujuan terlebih dahulu atau garis besar terlebih dahulu.
- Apakah semua bagian nantinya dapat dibaca secara acak atau harus berurutan agar mudah dipahami.
- Apa fungsi masing-masing bagian (lembar) yang ada pada desain program itu, apakah fungsinya saling menunjang satu sama lain atau tidak.
- Apakah sasaran program perlu memahami keseluruhan isi desain program atau hanya bagian-bagian tertentu saja.

Berdasarkan hasil analisis sasaran desain program di atas, maka pengembang memutuskan bahwa sasaran program

mebutuhkan adanya petunjuk penggunaan desain program. Dikarenakan, baik tim produksi program maupun para penyaji materi, masing-masing pihak merupakan orang awam dan masih bingung bagaimana cara memahami desain program yang dikembangkan. Oleh karena itu, pengembang membuat Petunjuk Penggunaan Desain Program. Pembuatan petunjuk ini tidak menggunakan model pengembangan apapun dan tidak melalui proses *expert review* oleh para ahli. Namun untuk pembuatan desain program tetap akan mengacu pada model pengembangan dan melalui proses *expert review*.

3) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk menentukan ketepatan rentang usia sasaran program, mengetahui durasi waktu yang ideal sebuah tayangan program anak, serta mengetahui apa keinginan anak terhadap program Kanal Anak kedepannya, maka perlu dilakukan analisis peserta didik (audiens). Analisis peserta didik dalam penelitian ini terbagi menjadi lima kegiatan, yaitu (1) Menganalisis kemampuan anak usia 5-8 tahun dalam menggunakan komputer dan internet; (2) Menganalisis durasi waktu ketahanan konsentrasi anak usia 5-8 tahun saat melihat tayangan video; (3) Menganalisis sejauh mana pemahaman anak akan konten nilai-nilai antikorupsi; (4) Menganalisis kesesuaian

konten nilai-nilai antikorupsi dengan perkembangan kognitif dan moralitas anak usia 5-8 tahun; (5) Menganalisis keinginan anak terhadap program Kanal Anak ke depannya. Hasil dari kelima analisis tersebut akan dijadikan bahan pertimbangan untuk mendesain program Kanal Anak selanjutnya. Berikut adalah pemaparan hasil kegiatan tersebut:

a) Analisis kemampuan IT anak usia 5-8 tahun dalam mengakses *internet* dan komputer, khususnya untuk pembelajaran *online*

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak usia 5-8 tahun dalam menggunakan teknologi komputer dan internet, khususnya untuk pembelajaran *online*. Hasil analisis ini akan menjadi bahan pertimbangan: (1) Apakah anak usia 5-8 tahun sudah mampu untuk mengakses program, karena program Kanal Anak ini bersifat *online* melalui website TV Kanal KPK; dan (2) Perlu atau tidaknya aspek pendampingan atau bimbingan orangtua/guru bagi anak selama menyaksikan program nantinya. Untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti melakukan studi dokumentasi terhadap jurnal penelitian dari *European Union* (EU) tahun 2013. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh informasi sebagai berikut:

- Menurut penelitian survei yang dilakukan oleh EU mengindikasikan bahwa pengguna internet dengan usia < 9 tahun terus meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2012, pengguna internet berusia 5-7 tahun di UK yaitu mencapai 87%. Hasil survei tahun 2012 oleh *Australian Bureau of Statistics* juga menunjukkan bahwa jumlah anak berusia 5-8 tahun di Australia yang mengakses internet adalah sebesar 79%. Bahkan di Korea Selatan, jumlah anak berusia 3-9 tahun yang menggunakan internet adalah sebesar 93%, dengan rata-rata anak Korea Selatan menghabiskan 8-9 jam setiap minggunya untuk mengakses internet.¹
- Menurut *Journal of Early Childhood Research* pada tahun 2010, anak berusia 6-8 tahun mengakses internet untuk: (1) Mengunjungi laman website untuk hal-hal kesukaan pribadi; (2) Main *games*; dan (3) Mengunjungi website untuk keperluan belajar dan sekolah.² Baik penggunaan internet oleh anak di

¹ Sonia Livingstone, et.al., *Zero to Eight: Young Children and Their Internet Use*, European Union Kids Online, London School of Economics and Political Science, Agustus 2013, h. 8

² Genevieve Marie Johnson, *Young Children's Internet Use at Home and School: Patterns and Profile*, Journal of Early Childhood Research (ECR), Vol.8.No. 3, 2010, h.286

sekolah maupun di rumah sama-sama saling melengkapi.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet oleh anak, khususnya pada anak berusia 5-8 tahun, sudah cukup meluas di berbagai negara. Data menunjukkan bahwa jumlah anak yang mampu mengakses internet kini semakin naik setiap tahunnya. Internet bukan hanya digunakan untuk main *game* saja, melainkan untuk keperluan belajar dan tugas sekolah juga.

Untuk lebih detilnya, peneliti juga melakukan wawancara kepada 2 guru di SDN Guntur 03 Pagi untuk membuktikan kebenaran penelitian yang dilakukan oleh *European Union*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa:

- 1) Anak-anak usia 6-8 tahun sudah mampu mengoperasikan komputer/tablet dan mengakses internet melalui perangkat tersebut;
- 2) Kemampuan tersebut didapatkan anak melalui adanya pelajaran komputer dasar di sekolah serta di rumah oleh orangtua anak;
- 3) Anak-anak sudah tidak lagi asing belajar menggunakan internet, baik itu hanya sekedar untuk

mencari informasi terkait dengan tugas sekolah ataupun menyaksikan tayangan pembelajaran *online*.

Berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi terhadap jurnal-jurnal tersebut, maka disimpulkan bahwa anak berusia 5-8 tahun sudah mampu untuk mengakses internet, baik melalui PC/komputer maupun tablet. Kemampuan IT dasar ini didapatkan anak dari sekolah dan orangtua di rumah. Anak juga sudah mampu menggunakan internet untuk belajar secara *online*, tepatnya dengan mengunjungi laman-laman website yang memuat konten terkait pelajaran ataupun tugas sekolah.

b) Analisis durasi waktu ketahanan konsentrasi anak usia 5-8 tahun saat melihat tayangan video

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai seberapa lama ketahanan konsentrasi anak. Hasil analisis ini akan menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan durasi program untuk satu kali episode, serta menentukan jeda (*break*) di dalam episode tersebut agar tidak memecah konsentrasi anak. Berdasarkan hasil konsultasi dengan ahli psikologi anak diperoleh informasi bahwa durasi ketahanan konsentrasi anak < 6 tahun

adalah 5 – 10 menit, sedangkan untuk anak usia > 6 tahun adalah 15 – 20 menit.

Program Kanal Anak diperuntukkan bagi anak berusia 5-8 tahun, artinya batasan waktu program yang ideal untuk satu episode dapat berkisar antara 10-15 menit. Hal ini disebabkan anak berusia 5 tahun durasi konsentrasi maksimalnya adalah 10 menit dan anak berusia 8 tahun maksimal 20 menit. Maka dari itu peneliti memutuskan bahwa durasi satu episode maksimal 15 menit, dengan pemberian jeda pada menit ke-10 terhitung dari *opening session*.

c) Analisis sejauh mana pemahaman anak terhadap konten nilai-nilai antikorupsi

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai sejauh mana pemahaman awal anak terkait dengan nilai-nilai antikorupsi. Hasil analisis ini akan menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang untuk menentukan *prior knowledge* anak terkait dengan nilai-nilai antikorupsi. Untuk itu peneliti melakukan wawancara kepada guru-guru di SDN Guntur 03 Pagi, yakni Ibu Sunarsih (guru kelas 1) dan Ibu Komariah (guru kelas 2).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap kedua guru tersebut, maka diperoleh informasi sebagai berikut:

- 1) Anak-anak sudah mengetahui arti nilai-nilai antikorupsi serta tahu apa untungnya nilai-nilai tersebut bagi diri mereka;
- 2) Untuk nilai-nilai seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli sudah dapat terlihat pada anak-anak. Artinya, mereka sudah memiliki dasar tentang nilai tersebut. Tetapi untuk nilai yang paling terlihat adalah nilai jujur;
- 3) Anak-anak pernah mengalami situasi yang dihadapkan pada 10 nilai antikorupsi dalam kesehariannya, artinya anak belajar nilai-nilai tersebut melalui pengalaman sehari-hari;
- 4) Anak-anak sudah mampu menerapkan nilai-nilai antikorupsi, tetapi belum konsisten. Artinya internalisasi nilai kurang mendalam di diri anak. Anak membutuhkan sesuatu untuk menguatkan pemahaman mereka, misalnya melalui tayangan/video;
- 5) Anak merasa antusias apabila diberikan pembelajaran antikorupsi berupa tayangan;

- 6) Baik anak-anak maupun guru sudah cukup mengenal tayangan Kanal Anak dari Kanal KPK, sehingga program ini tidak lagi asing bagi mereka

Dari hasil wawancara tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak-anak sudah memiliki dasar pemahaman mengenai nilai antikorupsi, terutama pada nilai jujur karena nilai jujur sudah sangat terlihat dalam diri anak. Pemahaman dasar inilah yang nantinya akan menjadi *prior knowledge* bagi anak untuk menyaksikan tayangan program Kanal Anak. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa anak sudah siap untuk diberikan pembelajaran tentang nilai-nilai antikorupsi karena anak sudah memiliki dasar pengetahuan tentang nilai antikorupsi. Dasar pengetahuan ini hanya perlu diperkuat lagi dengan memberikan program-program tayangan antikorupsi.

d) Analisis kesesuaian konten nilai-nilai antikorupsi dengan perkembangan kognitif dan moralitas anak usia 5-8 tahun

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa nilai moral antikorupsi terdiri dari 10 nilai antara lain jujur, disiplin,

tanggung jawab, kerja keras, sederhana, mandiri, adil, berani, peduli, dan sabar. Analisis ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui seberapa perlunya anak mempelajari nilai-nilai antikorupsi; dan (2) Apakah nilai-nilai yang diajarkan nantinya dapat diterima oleh level kognitif dan moralitas anak usia 5-8 tahun.

Peneliti telah melakukan konsultasi dengan dosen matakuliah psikologi perkembangan dan ahli psikologi anak untuk mendapatkan informasi. Berdasarkan hasil konsultasi dengan kedua ahli tersebut, diperoleh informasi sebagai berikut:

- Anak berusia 5-8 tahun sangat perlu diajarkan akan nilai-nilai moral antikorupsi. Alasannya karena penanaman nilai-nilai moral antikorupsi sudah sepatutnya mulai dibiasakan atau diajarkan kepada anak sejak kecil.
- Penanaman nilai-nilai antikorupsi untuk anak haruslah dikaitkan dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari anak (pembelajaran kontekstual). Artinya untuk membiasakan anak dengan nilai-nilai tersebut, orang dewasa tidak dapat mengaitkan dampak dari nilai terhadap kegiatan korupsi (secara definitif), tetapi

harus dikaitkan dengan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari anak.

- Perkembangan kognitif pada anak usia 5-8 tahun juga termasuk ke dalam golongan pra-operasional (5-7 tahun) dan operasional konkret (8 tahun). Artinya pada usia-usia ini anak masih kesulitan dalam memutuskan apakah suatu tindakan yang dilakukannya itu baik atau tidak, maka dari itu anak memerlukan adanya bimbingan dari orangtua dan dukungan dari lingkungan belajar sekitarnya untuk menjadi *role model* bagi mereka. Bahkan sebuah tayangan program pun dapat menjadi *role model* dari perspektif anak.
- Dilihat dari perspektif perkembangan moralitas, anak usia 5-8 tahun berada pada golongan pra-konvensional. Dimana seorang anak menganggap tindakannya salah apabila tindakan tersebut berefek buruk pada dirinya sendiri, misalnya dihukum oleh orangtua. Anak-anak umumnya juga masih berfokus pada keuntungan apa yang didapatkan anak dari tindakan yang dilakukannya.

Berdasarkan hasil konsultasi dengan kedua ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia 5-8 tahun memerlukan pembelajaran akan nilai-nilai seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, mandiri, adil, berani, peduli, dan sabar. Pembelajaran akan nilai-nilai tersebut akan melatih dan mengembangkan kognitif serta penalaran moralitas anak dalam bermasyarakat, selain itu sikap positif pada anak juga akan terbangun karena adanya pembiasaan sejak dini. Akan tetapi untuk pengemasan konten harus dikaitkan dengan kejadian sehari-hari yang biasa dialami oleh anak. Hal ini guna memudahkan anak untuk membayangkan situasi nyata dalam otak mereka.

e) Analisis keinginan anak terhadap program Kanal Anak selanjutnya.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apa saja keinginan anak terhadap program Kanal Anak selanjutnya. Untuk memperoleh data, peneliti bertanya langsung kepada anak-anak yang menjadi sasaran program. Peneliti menggunakan teknik curah pendapat untuk mencari tahu apa saja keinginan anak-anak secara keseluruhan. Adapun anak-anak yang dilibatkan yaitu siswa-siswi kelas

2 SDN Guntur 03 Pagi sejumlah 32 orang. Untuk melakukan curah pendapat, peneliti terlebih dahulu menampilkan dua contoh tayangan program Kanal Anak dari TV Kanal KPK kepada anak-anak. Setelah anak menyaksikan kedua tayangan, anak-anak diminta untuk menanggapi pertanyaan lisan dari peneliti terkait dengan tayangan tersebut. Kemudian hasil tanggapan-tanggapan tersebut dicatat dan dianalisis.

Berdasarkan hasil curah pendapat tersebut, didapatkan informasi bahwa:

- Anak-anak dapat menangkap isi cerita (pesan) yang disampaikan dalam tayangan Kanal Anak;
- Anak-anak menginginkan sebuah tayangan yang tidak hanya berisi manusia nyata, tetapi juga mengandung unsur animasi. Menurut pengakuan anak, animasi jauh lebih menarik dibandingkan sekedar penampilan manusia nyata saja. Anak menginginkan adanya kombinasi antara unsur manusia nyata dan unsur animasi;
- Durasi tayangan program dirasa kurang. Rata-rata tayangan Kanal Anak berdurasi \pm 8-10 menit. Anak menganggap waktu tersebut terlalu singkat

sehingga waktu mereka untuk memproses pesan pembelajaran juga mau tidak mau “dipaksa” cepat.

Berdasarkan hasil analisis program, analisis sasaran program, dan analisis peserta didik pada kegiatan *Assess Need* (analisis kebutuhan) yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

Tabel 4.2

Hasil Kegiatan *Assess Needs* (Analisis Kebutuhan)

No	Hasil Analisis	Solusi
1.	Rumusan tujuan program Kanal Anak versi Kanal KPK belum realistis dan belum mencerminkan arah kegiatan pembelajarannya akan seperti apa.	Rumusan tujuan program harus diperbaiki agar arah kegiatan program lebih jelas. Khususnya untuk tujuan pembelajaran.
2.	Perencanaan materi yang disajikan dalam program belum terarah dan penyajian materi juga belum konsisten.	Mendesain kembali perencanaan materi program sesuai dengan urutan materi yang seharusnya dipelajari dan mendesain kembali pola penyajian materi program agar sesuai dengan program pembelajaran yang seharusnya.
3.	Anak-anak berusia 5-8 tahun terbukti sudah mampu mengoperasikan komputer dan	Rentang sasaran program sudah tepat dan tidak perlu diubah karena anak usia 5-8

	internet dasar.	tahun terbukti sudah mampu mengoperasikan komputer dan internet. Namun perlu adanya bimbingan orangtua/ guru selama menyaksikan program.
4.	Durasi tayangan program \pm 8 – 10 menit dianggap terlalu cepat bagi anak, sehingga lama waktu pemrosesan pesan pembelajaran oleh anak “dipaksa” menjadi cepat.	Durasi tayangan program dapat dibuat lebih lama dengan mempertimbangkan aspek tingkat konsentrasi anak. Peneliti menyarankan sebaiknya tayangan program dibuat menjadi \pm 15 menit.
6.	Anak-anak sudah mengenal nilai-nilai antikorupsi, terutama nilai jujur. Tetapi anak belum mampu sepenuhnya menerapkan secara konsisten.	Anak-anak perlu diberi penguatan terhadap nilai-nilai yang selama ini telah diketahuinya. Untuk itu penayangan program Kanal Anak harus dilakukan secara berulang (repetisi) kepada anak.

b. Analyze Content

Analisis konten dilakukan untuk mengetahui materi apa saja yang akan diajarkan dalam program Kanal Anak kedepannya. Kegiatan menganalisis konten ini dilakukan secara bertahap bersama dengan salah seorang pendongeng Kanal Anak, yaitu Ibu Rona Mentari, sebagai ahli materi pertama dan bersama

dengan staf ahli Departemen Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat (DIKYANMAS) KPK, yaitu Bapak Budi Santoso, sebagai ahli pendidikan antikorupsi. Berikut ini adalah rinciannya:

1) Analisis Konten Bersama Ahli Materi

Analisis konten pertama dilakukan pada bulan Februari 2016 bersama dengan Ibu Rona Mentari selaku ahli materi pertama yang juga merupakan salah satu pendongeng senior di program Kanal Anak, Kanal KPK. Pengembang telah melakukan diskusi dengan ahli materi terkait dengan hal-hal berikut ini:

- Manakah nilai-nilai moral antikorupsi yang sekiranya sulit dibelajarkan kepada anak jika hanya melalui tayangan (video) *online* saja?
- Dari 10 nilai antikorupsi yang ada saat ini, manakah nilai-nilai yang dianggap lebih dominan (*urgent*) untuk dibelajarkan ke anak?
- Apakah setiap nilai memiliki porsi prioritas sama?
- Berdasarkan prioritas tersebut, kira-kira setiap nilai akan membutuhkan waktu berapa pekan untuk dibelajarkan?

- Dari perspektif Anda sebagai penyaji materi di program ini, Anda menginginkan anak belajar apa dari nilai-nilai yang ada?

Berdasarkan kegiatan diskusi tersebut, pengembang memperoleh hasil bahwa program Kanal Anak akan tetap mengajarkan anak tentang 10 nilai antikorupsi. Adapun nilai-nilai yang dominan untuk dibelajarkan antara lain: (1) jujur; (2) disiplin; (3) berani; (4) tanggung jawab. Alasannya karena keempat nilai tersebut merupakan akar utama yang mendasari keenam nilai lainnya. Artinya enam nilai lainnya tidak dapat dikuasai apabila keempat nilai utama ini belum dikuasai. Sehingga jumlah episode/porsi tayangan untuk keempat jenis nilai tersebut harus dibuat lebih banyak dari enam nilai lainnya.

Kemudian, untuk urutan nilai-nilai antikorupsi dari yang paling mudah dibelajarkan hingga ke yang paling sulit antara lain: (1) jujur; (2) peduli; (3) kerja keras, (4) berani; (5) tanggung jawab; (6) sabar; (7) disiplin; (8) sederhana; (9) mandiri; dan (10) adil. Nilai jujur dianggap mudah karena semua anak sudah paham betul seperti apa kejujuran itu, hal ini juga selaras dengan hasil analisis peserta didik dimana ditemukan fakta bahwa nilai jujur merupakan nilai dasar yang

paling dipahami anak. Sedangkan nilai adil menjadi nilai yang paling sulit dibelajarkan karena nilai adil terlalu kompleks bagi anak. Nilai adil bersifat relatif, artinya yang adil bagi si A maka belum tentu adil bagi si B. Sehingga urutan yang telah ditetapkan tersebut nantinya akan dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembang untuk menentukan urutan penyajian materi.

Penelitian ini akan mengembangkan desain program untuk periode satu tahun. Dalam waktu satu tahun ada \pm 48 pekan. Di setiap pekannya akan ada 1 episode baru program Kanal Anak. Dengan demikian total tayangan yang akan diproduksi oleh TV Kanal KPK adalah 48 episode. Untuk 1 episode program akan membahas 1 subpokok bahasan dari 1 jenis nilai (pokok bahasan).

2) Analisis Konten Bersama Ahli Pendidikan Antikorupsi

Analisis konten kedua dilakukan pada bulan April 2016 bersama dengan Bapak Budi Santoso selaku ahli pendidikan antikorupsi yang juga merupakan salah satu staf ahli di Departemen Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat KPK. Pengembang telah melakukan diskusi dengan ahli pendidikan antikorupsi mengenai satu hal yakni "Hal apa

yang berusaha kita ajarkan dari nilai-nilai antikorupsi ini kepada anak? (*profil outcome*)”.

Berdasarkan kegiatan diskusi tersebut, pengembang memperoleh hasil bahwa dalam mengajarkan nilai-nilai antikorupsi kepada anak bukan hanya sekedar mengajarkan apa itu jujur (*what*), tetapi juga mengapa anak harus jujur (*why*) dan bagaimana cara agar anak bisa menjadi jujur (*how to*). Tiga hal tersebut harus selalu ditonjolkan dalam tayangan program.

Kemudian dari hasil diskusi, pengembang juga mengetahui bahwa nilai-nilai antikorupsi dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan, antara lain (1) nilai inti jujur, disiplin, dan tanggung jawab; (2) nilai etos/gaya hidup yaitu sederhana, kerja keras, mandiri, dan sabar; (3) nilai sikap yaitu adil, berani, dan peduli. Nilai inti diartikan sebagai nilai-nilai yang dimiliki oleh diri sendiri tetapi masih sulit disadari keberadaannya, sehingga orang lain pun akan sulit melihat nilai tersebut ada atau tidak pada diri seseorang jika tidak ditunjukkan secara konkrit. Nilai etos/gaya hidup diartikan sebagai nilai-nilai sudah dimiliki oleh diri sendiri, namun yang menyadari adanya nilai-nilai tersebut hanya diri sendiri saja, sehingga orang lain belum bisa melihatnya. Sedangkan nilai sikap diartikan sebagai nilai-nilai yang sudah diinternalisasi

dalam diri dan sudah bisa ditunjukkan kepada orang lain, artinya orang lain sudah mampu menilai apakah seseorang memiliki sikap adil, berani, atau peduli dalam dirinya.

Dari hasil analisis konten bersama kedua ahli di atas dan mengacu pada kurikulum pendidikan antikorupsi yang berasal dari buku Pendidikan Antikorupsi Untuk Sekolah dan Perguruan Tinggi oleh David Wijaya, pengembang menentukan materi yang akan dikembangkan.

Adapun pokok bahasan dan subpokok bahasan yang akan dijadikan materi untuk program Kanal Anak selama satu tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3.

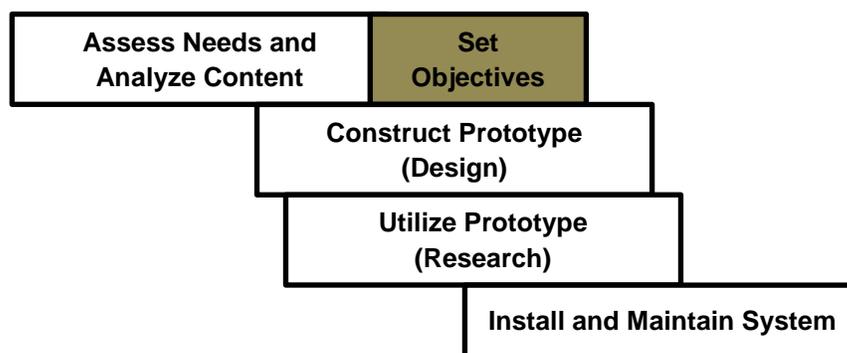
**Pokok Bahasan dan Subpokok Bahasan untuk
Materi Pembelajaran Program**

No	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan
1	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu berbicara dan berbuat sesuai fakta • Jujur kepada diri sendiri dan orang lain • Kepemilikan barang • Pengakuan secara jujur apabila belum mengerti penjelasan guru • Pengakuan kesalahan
2	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengerjakan pekerjaan sesuai aturannya (bangun, tidur, istirahat, belajar, dan bermain) • Tertib antri dalam berbagai hal • Pelaksanaan tugas hingga tuntas dan

		<p>tepat waktu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prioritas pekerjaan • Komitmen untuk selalu konsisten
3	Berani	<ul style="list-style-type: none"> • Berani mengakui kesalahan • Berani menolak ajakan untuk berbuat salah/curang • Berani melaporkan adanya kecurangan/kejahatan orang lain • Berani bertanya • Berani menyampaikan pendapat
4	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu menyelesaikan kewajiban • Membereskan peralatan setelah digunakan • Bersedia menanggung segala resiko atas semua perbuatannya • Menepati janji • Tidak menyuruh orang lain untuk mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya • Menjaga amanah dari orang lain
5	Sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Berpenampilan apa adanya/tidak mencolok • Tidak berlebihan atau sesuai kebutuhan diri • Tidak suka pamer (ria)
6	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Menuntaskan pekerjaan tanpa bantuan orang lain • Tidak menyuruh-nyuruh teman • Percaya pada kemampuan sendiri • Tidak selalu minta dilayani
7	Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh dan bersemangat • Menghindari perilaku instan (jalan pintas) yang mengarah ke kecurangan • Pantang menyerah, tidak mudah mengeluh

		<ul style="list-style-type: none"> • Optimis atau penuh harapan
8	Sabar	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha tenang dan tidak terburu-buru • Lapang dada (ikhlas) • Tidak mudah putus asa
9	Peduli	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menghargai perasaan orang lain • Mengembalikan barang milik orang lain yang dipinjam seperti kondisi semula • Mengingatkan orang lain jika ia berbuat salah
10	Adil	<ul style="list-style-type: none"> • Rela berbagi • Tidak memihak, tidak menang sendiri, tidak pilih kasih • Tidak minta diistimewakan

2. *Set Objectives*



Setelah menentukan materi pembelajaran untuk satu tahun kedepan, selanjutnya pengembang menentukan tujuan pembelajaran untuk program Kanal Anak. Pada tahap ini, pengembang berulang kali melakukan diskusi (review ahli) dengan ahli desain pembelajaran.

Pengembang pun telah melakukan diskusi mengenai tujuan pembelajaran kepada dosen pembimbing.

Adapun selama proses pengembangan prototipe desain program, tujuan pembelajaran telah mengalami perbaikan sebanyak 2 kali. Setelah prototipe lengkap dan selesai dikembangkan, prototipe masih terus mengalami perbaikan sebanyak 1 kali (lihat tahap *utilize*, hal. 252). Berikut ini adalah detail perubahan tujuan pembelajaran dari setiap prototipe desain program yang dibuat:

a. Prototipe Desain Program Versi Pertama

Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli materi dan ahli pendidikan antikorupsi, kemudian pengembang mulai membuat rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus untuk prototipe desain program versi pertama. Tujuan pembelajaran pada prototipe pertama ini masih campuran antara kognitif dengan afektif. Berikut rumusannya:

a) Tujuan Pembelajaran Umum

“Setelah menyaksikan tayangan program, anak dapat menginternalisasi moral-moral antikorupsi berdasarkan nilai-nilai integritas antikorupsi”.

b) Tujuan Pembelajaran Khusus

- 1) Menunjukkan sikap jujur
- 2) Menunjukkan sikap disiplin
- 3) Menunjukkan sikap berani

- 4) Memupuk rasa tanggung jawab
- 5) Membiasakan hidup sederhana
- 6) Menunjukkan sikap mandiri
- 7) Membiasakan bekerja keras
- 8) Menunjukkan sikap sabar
- 9) Menunjukkan sikap peduli
- 10) Membiasakan perilaku adil

Setelah menetapkan rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus seperti di atas, pengembang mendiskusikannya kembali dengan dosen pembimbing. Berdasarkan diskusi tersebut, pengembang memperoleh masukan untuk mengubah kata kerja yang digunakan pada TPK menjadi kognitif level C1 dan C2, serta afektif level A1 dan A2.

b. Prototipe Desain Program Versi Kedua

Berdasarkan masukan dari dosen pembimbing pada prototipe desain program versi pertama, selanjutnya pengembang memperbaiki rumusan TPK prototipe pertama seperti yang disarankan oleh dosen pembimbing. Tujuan pembelajaran pada prototipe versi kedua masih merupakan campuran dari kognitif dan afektif. Berikut rumusannya:

a) Tujuan Pembelajaran Umum

“Setelah menyaksikan tayangan program, anak dapat menginternalisasi moral-moral antikorupsi berdasarkan nilai-nilai integritas antikorupsi”. Tidak ada perubahan pada rumusan TPU di prototipe versi kedua.

b) Tujuan Pembelajaran Khusus

- 1) Menggali kejujuran
- 2) Mempertahankan kedisiplinan
- 3) Menampilkan sikap berani
- 4) Mendiskusikan rasa tanggung jawab
- 5) Merasakan hidup sederhana
- 6) Memilih mandiri
- 7) Merasakan kerja keras
- 8) Merasakan sabar
- 9) Menampilkan sikap peduli
- 10) Menampilkan perilaku adil

Setelah menetapkan rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus seperti di atas, pengembang melakukan diskusi (review ahli) dengan ahli desain pembelajaran. Berdasarkan diskusi tersebut, pengembang memperoleh 2 masukan. Masukan pertama yaitu untuk mengubah TPK agar fokus pada satu aspek saja, karena TPK berfungsi untuk mencapai TPU. Jika TPU yang

dirumuskan sudah mengandung satu aspek, maka TPK penyusunnya pun harus mengandung satu aspek yang sama dengan TPU, apakah fokus ke kognitif atau fokus ke afektif. Masukan kedua yaitu untuk memberikan nomor urutan pada setiap TPK yang ada di dalam peta kompetensi, sehingga terlihat jelas mana saja TPK yang terlebih dahulu dilaksanakan. Setelah mempertimbangkan, pengembang memutuskan untuk memfokuskan tujuan pembelajaran pada aspek kognitif saja. Sehingga rumusan TPK pada prototipe versi kedua ini harus diperbaiki untuk prototipe versi selanjutnya.

c. Prototipe Desain Program Versi Ketiga

Prototipe versi ketiga merupakan prototipe yang siap diuji kedalamannya (*expert review* kedalaman pada tahap *utilize prototype*). Setelah memperoleh masukan dari ahli desain pembelajaran pada prototipe versi kedua, selanjutnya pengembang memperbaiki rumusan TPK sebelumnya dan menjadikan TPK yang telah diperbaharui untuk prototipe versi ketiga. Untuk prototipe versi ketiga, rumusan TPK sudah berfokus pada aspek kognitif (C1 dan C2). Berikut adalah rumusannya:

a) Tujuan Pembelajaran Umum

“Setelah menyaksikan tayangan program, anak dapat menerapkan moral-moral antikorupsi berdasarkan nilai-nilai integritas antikorupsi”. Tidak ada perubahan pada TPU dari prototipe sebelumnya.

b) Tujuan Pembelajaran Khusus

- 1) Mengidentifikasi kejujuran
- 2) Mempertahankan kedisiplinan
- 3) Mengekspresikan keberanian
- 4) Menyadari tanggung jawab
- 5) Meniru hidup sederhana
- 6) Memilih mandiri
- 7) Memilih bekerja keras
- 8) Mengekspresikan kesabaran
- 9) Mengekspresikan kepedulian
- 10) Mendiskusikan rasa adil

Setelah menetapkan kembali rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus seperti di atas, pengembang melakukan review dengan ahli desain pembelajaran. Namun review kali ini menggunakan instrumen *expert review* kedalaman prototipe untuk mencari tahu secara rinci bagian mana yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil review kedalaman tersebut, pengembang memperoleh 3 masukan, antara lain:

- 1) Tujuan pembelajaran khusus yang dibuat pada prototipe versi ketiga belum sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran umumnya. Hal ini dikarenakan pada rumusan tujuan pembelajaran umum masih terkandung unsur afektif, sehingga TPK yang sudah dirumuskan tidak akan dapat mencapai TPU. Karena TPK yang ada mengandung aspek kognitif. Dengan demikian, rumusan TPU harus diubah agar TPK dapat mencapai TPU.
- 2) Rumusan TPU seharusnya diubah ke dalam aspek kognitif level C1 atau C2, bukan C3. Sehingga rumusan TPU tidak lagi “menerapkan moral antikorupsi”, melainkan diubah menjadi “memiliki pengetahuan moral antikorupsi”.
- 3) Penggunaan kata kerja pada tujuan pembelajaran khusus (TPK) masih keliru. Seharusnya kata kerja yang digunakan levelnya lebih rendah lagi, bukan “mengekspresikan (C2)” tetapi menjadi “menceritakan (C1)”.

4. Prototipe Desain Program Versi Keempat

Setelah memperoleh masukan (expert review kedalaman) dari ahli desain pembelajaran pada prototipe sebelumnya, selanjutnya

pengembang memperbaiki rumusan TPK tersebut dan memperbaharainya menjadi prototipe versi keempat. Untuk prototipe versi keempat, rumusan TPK sudah berfokus pada aspek kognitif (C1 dan C2) pada level yang rendah. Berikut adalah rumusannya:

a) Tujuan Pembelajaran Umum

“Setelah menyaksikan tayangan program, anak dapat memiliki pengetahuan moral-moral antikorupsi berdasarkan nilai-nilai integritas antikorupsi”.

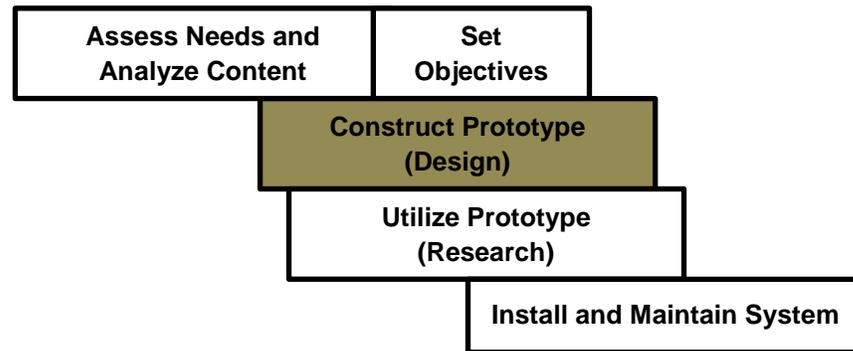
b) Tujuan Pembelajaran Khusus

- 1) Menceritakan tentang kejujuran
- 2) Menceritakan tentang kedisiplinan
- 3) Menceritakan tentang keberanian
- 4) Menyebutkan tentang tanggung jawab
- 5) Menceritakan tentang kesederhanaan
- 6) Menceritakan tentang kemandirian
- 7) Menceritakan tentang kerja keras
- 8) Menceritakan tentang kesabaran
- 9) Menceritakan tentang kepedulian
- 10) Menceritakan tentang keadilan

Setelah menetapkan kembali rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus sesuai dengan masukan dari ahli desain pembelajaran pada review kedalaman, kini prototipe versi

keempat siap untuk direview secara kualitas kelayakan (*expert review* kualitas di tahap *utilize prototype*). Adapun berdasarkan hasil *expert review* kualitas, rumusan TPU dan TPK tidak ada perbaikan lagi. Sehingga pengembang tidak perlu sampai membuat prototipe versi kelima.

3. *Construct Prototype*



Tahap *Construct Prototype* merupakan tahap membuat prototipe desain program. Pada tahap ini, pengembang akan memaparkan setiap kegiatan yang dilakukan pada setiap proses pembuatan prototipe desain program dari prototipe versi pertama hingga prototipe versi keempat.

a) **Prototipe Desain Program Versi Pertama**

Selama proses pengembangan desain program versi pertama, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengembang antara lain:

1) Membuat Rencana Pembelajaran Program (GBIM dan JM)

Setelah menetapkan materi dan tujuan pembelajaran umum dan khusus pada tahap sebelumnya, selanjutnya pengembang mulai membuat rencana pembelajaran program yang tertuang dalam bentuk Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi. GBIM dan JM berfungsi sebagai petunjuk yang nantinya akan dijadikan pedoman untuk mengembangkan tayangan program.

a. Menentukan metode pembelajaran

Dari hasil diskusi bersama dengan ahli desain pembelajaran dan ahli materi disepakati bahwa metode pembelajaran yang sesuai untuk program pembelajaran anak yaitu bercerita atau mendongeng dan tanya-jawab.

b. Menentukan media

Dari hasil diskusi dengan ahli desain pembelajaran dan ahli materi disepakati bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam program ini harus menyesuaikan dengan tujuan dan metode pembelajarannya, serta menyesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didiknya. Dengan demikian media yang dapat digunakan secara umum berupa boneka, papan tulis, dsb.

c. Menentukan jumlah tayangan program

Berdasarkan tingkat prioritas materi (lihat analisis konten) disepakati bahwa jumlah tayangan untuk masing-masing pokok bahasan berbeda. Untuk pokok bahasan jujur yaitu 8 episode, disiplin yaitu 6 episode, berani 6 episode, tanggung jawab yaitu 6 episode, sederhana yaitu 4 episode, kerja keras yaitu 4 episode, mandiri yaitu 4 episode, sabar yaitu 4 episode, peduli yaitu 3 episode, dan adil yaitu 3 episode.

d. Menentukan komposisi penyajian tayangan

Berdasarkan pengelompokan nilai-nilai antikorupsi (lihat analisis konten) terdapat nilai utama, nilai etos/gaya hidup, dan nilai sikap. Pengembang bersama dengan ahli materi menyepakati bahwa porsi antara narasi dan interaksi untuk nilai utama yakni 40% : 60%. Untuk porsi narasi dan interaksi nilai etos/gaya hidup yaitu 40% : 60%. Sedangkan porsi narasi dan interaksi untuk nilai sikap yaitu 30% : 70%.

2) Merancang kegiatan belajar (Strategi Pembelajaran)

Setelah GBIM dan JM selesai dibuat, pengembang merancang apa saja kegiatan belajar yang harus dilakukan di dalam tayangan program, serta menentukan estimasi waktu. Untuk kegiatan belajar, pengembang menggunakan prinsip-prinsip *nine events of instruction* dari Robert M. Gagne.

Berdasarkan nine events of instruction, pembelajaran terdiri dari 3 tahap yakni pendahuluan, penyajian/inti, dan penutup. Tahap pendahuluan pun terdiri dari menarik perhatian peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan merangsang pengetahuan prasyarat peserta didik (recall). Tahap penyajian/inti terdiri dari menyampaikan materi pelajaran, memberikan bimbingan belajar, memberi kesempatan tampil peserta didik, dan memberikan umpan balik. Sedangkan tahap penutup terdiri dari menilai hasil belajar dan meningkatkan pemahaman dan penerapan belajar.

3) Membuat sinopsis dan *treatment*

Setelah kegiatan belajar sudah dirancang, pengembang membuat alur tayangan mulai dari pembuka tayangan – ketiga tahapan kegiatan belajar – penutup tayangan. Semua penjabaran tersebut tertuang di dalam sinopsis dan *treatment*. Sinopsis berisikan ringkasan cerita tayangan, sedangkan *treatment* berisikan penjabaran detil dan teknis hal-hal yang terjadi di dalam tayangan.

4) Membuat naskah program

Setelah sinopsis dan *treatment* selesai, pengembang dapat membuat naskah program. Naskah program ini untuk memberikan gambaran kepada penyaji materi program Kanal

Anak mengenai bentuk nyata alur tayangan dari strategi pembelajaran itu seperti apa. Pengembang mengambil salah satu sampel cerita anak yang bertemakan berani melaporkan adanya kejahatan dari salah satu tayangan program anak.

Setelah menyelesaikan GBIM dan JM, Strategi Pembelajaran, Sinopsis, *Treatment*, dan Naskah Program, pengembang mereview kembali setiap bagian yang ada kepada ahli media dan ahli pendidikan antikorupsi, serta dosen pembimbing. Berdasarkan review tersebut, pengembang memperoleh masukan/revisi antara lain:

Tabel 4.4.

Masukan/Revisi Terhadap Prototipe Desain Program

Versi Pertama

No	Masukan/Revisi	Tindakan Revisi
1	Ahli media: Untuk membuat penjadwalan materi tayangan program. Hal ini dimaksudkan agar penyelenggara program dan para penyaji materi mengetahui episode tentang materi apa saja yang akan diproduksi selama satu tahun.	Membuat penjadwalan materi tayangan berdasarkan alur penyajian materi pada peta kompetensi.

2	<p>Ahli media: Untuk menambahkan istilah teknis produksi pada naskah program. Hal ini dimaksudkan agar penyelenggara program dapat membayangkan seperti apa kira-kira pengambilan gambar yang diperlukan. Karena pada naskah di prototipe versi satu untuk bagian video hanya dituliskan situasinya saja sehingga perlu penambahan istilah teknis produksi.</p>	<p>Menambahkan istilah teknis produksi pada naskah program.</p>
3	<p>Ahli pendidikan antikorupsi: Untuk membuat asesmen bagi audiens program berupa portofolio video unjuk kerja anak yang dapat dikirimkan ke email TV Kanal KPK, dan video unjuk kerja terbaik akan ditampilkan di website TV Kanal KPK. Hal ini dimaksudkan agar pasca menyaksikan tayangan, hasil belajar anak tetap terpantau oleh TV Kanal KPK.</p>	<p>Menambahkan asesmen untuk audiens program berupa portofolio video unjuk kerja anak yang harus dikirimkan ke email TV Kanal KPK.</p>
4	<p>Dosen pembimbing: Untuk mengubah kata kerja pada tujuan pembelajaran khusus menjadi kognitif C1 atau C2, atau afektif A1 atau A2.</p>	<p>Mengubah kata kerja yang digunakan untuk tujuan pembelajaran khusus. (lihat hasil perubahan di tahap <i>set objective</i>)</p>
5	<p>Dosen pembimbing:</p>	<p>Membuat <i>template</i> kegiatan</p>

	<p>Untuk membuat <i>template</i> kegiatan belajar saja, bukan justru membuat naskah program. Hal ini dimaksudkan agar penyelenggara program dan para penyaji materi program memahami apa saja kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan di dalam satu tayangan program. <i>Template</i> harus lebih menjabarkan setiap kegiatan <i>nine events of instruction</i> yang dibuat tetapi dikondisikan dengan perkiraan tampilan video dan audio/suara yang dimunculkan di dalam tayangan. Sehingga desain program tidak perlu membuat naskah program. <i>Template</i> inilah yang diumpamakan seperti naskah program, tetapi tidak mengandung materi bahasan.</p>	<p>belajar sesuai, tetapi belum menghilangkan naskah program.</p>
--	--	---

b) Prototipe Desain Program Versi Kedua

Setelah memperoleh review terhadap prototipe versi pertama, pengembang memperbaiki sesuai masukan para ahli dan merancang prototipe versi kedua. Selama proses pengembangan desain program versi kedua, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengembang antara lain:

1) Membuat rasional program

Berdasarkan hasil diskusi bersama dengan penanggung jawab TV Kanal KPK, pengembang membuat Rasional Program Kanal Anak, kemudian menambahkan bagian Rasional Program ke dalam prototipe desain program versi kedua.

2) Membuat penjabaran lembar Deskripsi Program Kanal Anak

Setelah membuat GBIM dan JM serta *Template* Kegiatan Belajar, pengembang membuat penjabaran tentang Deskripsi Program Kanal Anak. Deskripsi program berfungsi sebagai ringkasan mengenai profil program, sasaran program, tujuan program, konsep penayangan program, konsep konten program. Adanya lembar deskripsi program dapat memberikan gambaran secara garis besar seperti apa program Kanal Anak.

3) Membuat tindak lanjut (asesmen) terhadap audiens program

Berdasarkan hasil review ahli pendidikan antikorupsi, pengembang membuat asesmen untuk audiens program. Asesmen tersebut berupa portfolio *online* berbentuk video unjuk kerja anak yang harus dikirimkan oleh orangtua/guru anak yang bersangkutan ke email TV Kanal KPK.

4) Membuat penjadwalan materi tayangan

Berdasarkan masukan ahli media, sebuah desain program seharusnya tidak hanya memuat GBIM dan JM serta rancangan kegiatan belajarnya saja, namun desain program juga harus memuat penjadwalan materi tayangannya. Untuk alur penyajian materi tayangan disesuaikan dengan alur kompetensi pada peta kompetensi dan jabaran subpokok bahasan yang sudah dibuat sebelumnya, pengembang membuat jadwal materi tayangan untuk setiap pekan selama satu tahun.

5) Merancang *template* kegiatan belajar

Berdasarkan Strategi Pembelajaran yang sudah dibuat pada prototipe sebelumnya, pengembang kemudian merancang sebuah *template* berisikan rincian kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh penyaji materi program Kanal Anak dalam membelajarkan peserta didik kelak. *Template* ini bukan hanya menjelaskan mengapa 9 kegiatan belajar dari tahap pendahuluan hingga penutup harus dilakukan, tetapi juga memberikan rekomendasi metode-metode apa saja yang dapat digunakan untuk menjalankan setiap kegiatan belajar yang ada. Di dalam *template*, pengembang juga memaparkan perwujudan dari segi tampilan (video) dan suara (audio) di setiap kegiatan belajar.

6) Memperbaiki naskah program

Dari hasil review ahli media, pengembang pun memperbaiki naskah program yakni dengan menambahkan istilah-istilah teknis produksi pada naskah program.

Setelah memperbaiki dan menambah 2 komponen baru ke dalam prototipe desain program versi kedua, maka prototipe ini siap untuk direview kembali oleh para ahli. Dengan demikian prototipe versi kedua berisi Rasional Program (sudah direview oleh pihak TV Kanal), Deskripsi Program Kanal Anak, GBIM dan JM, Jadwal Materi Tayangan, Strategi Pembelajaran, *Template* Kegiatan Belajar, Sinopsis, *Treatment*, dan Naskah Program. Pengembang mereview kembali setiap bagian yang ada dalam booklet prototipe versi 2 kepada ahli media, ahli materi (penyaji materi program Kanal Anak), ahli desain pembelajaran. Berdasarkan review tersebut, pengembang memperoleh masukan/revisi antara lain:

Tabel 4.5.

Masukan/Revisi Terhadap Prototipe Desain Program

Versi Kedua

No	Masukan/Revisi	Tindak Lanjut
1	Ahli desain pembelajaran: Untuk mengubah kata kerja pada rumusan TPK. Hal ini dikarenakan, pemilihan kata kerja TPK	Memperbaiki seluruh TPK menjadi menggunakan kata kerja kognitif (C1 dan C2), tidak ada lagi TPK dengan kata kerja afektif. Hasil

	pada prototipe versi kedua masih menggunakan kata kerja campuran kognitif dan afektif.	perubahan rumusan dapat dilihat pada tahap <i>set objective</i> .
2	Ahli desain pembelajaran: Untuk mengganti asesmen yang dipergunakan. Asesmen berupa portfolio anak secara <i>online</i> yang dikumpulkan melalui video unjuk kerja tidak sesuai untuk anak usia 5-8 tahun. Karena terlalu rumit dan mudah untuk direkayasa oleh orangtua agar terlihat bahwa anaknya sudah mampu melakukan kebaikan tertentu.	Mengganti pedoman asesmen audiens program menjadi berupa pemberian pertanyaan oleh penyaji materi program di akhir tayangan program.
3	Ahli desain pembelajaran: Untuk memperbaiki penggunaan kata pada subpokok bahasan. Subpokok bahasan seharusnya tidak menggunakan kata kerja karena bisa berakibat mengikat pada TPK-nya.	Memperbaiki penggunaan kata pada subpokok bahasan yang ada di GBIM dan JM, serta Strategi Pembelajaran dengan mengganti kata kerja menjadi kata benda.
4	Ahli desain pembelajaran: Untuk memperbaiki naskah program sesuai dengan aspek tujuan pembelajaran yang dibuat. Jika tujuan pembelajaran kognitif maka naskah juga harus menjadi kognitif dengan menyampaikan konsep materi terlebih dahulu di awal pembelajaran. Ubah dulu tujuan	Memperbaiki naskah program sesuai dengan aspek pada tujuan pembelajaran di prototipe versi kedua ini.

	pembelajaran pada prototipe versi kedua, kemudian ubah naskah programnya.	
5	Ahli media: Untuk tetap mempertahankan keberadaan naskah program yang ada pada booklet prototipe versi kedua. Hal ini dikarenakan naskah program pada prototipe ini hanyalah sebagai contoh sampel wujud penerapan 9 kegiatan belajar (<i>nine events of instruction</i>) yang dijabarkan pada <i>template</i> ke dalam salah satu sub-pokok bahasan saja. Naskah ini tidak diartikan sebagai naskah yang nantinya akan diproduksi menjadi tayangan sesungguhnya. Sehingga naskah program tidak perlu dihilangkan walaupun telah ada <i>template</i> kegiatan belajar sekalipun.	Tetap mempertahankan naskah program dan <i>template</i> kegiatan untuk seterusnya.
6	Ahli media: Untuk memperbaiki tampilan lembar Daftar Isi pada booklet prototipe versi kedua. Hal ini dikarenakan tampilan lembar tersebut tidak menggunakan prinsip desain pesan yang baik. <i>Background</i> lembar tersebut berwarna biru tua (gelap) dengan tulisan	Memperbaiki tampilan lembar daftar isi pada booklet prototipe desain program. <i>Background</i> menjadi putih dengan sedikit kombinasi warna solid pada garis tepinya, serta tulisan berwarna hitam berjenis comic sans ms.

	berwarna putih. Hal itu menyulitkan pembaca booklet untuk membaca tulisannya.	
7	Ahli media: Untuk memperbaiki halaman isi booklet prototipe agar sebaiknya dibuat menjadi bolak balik. Hal ini dimaksudkan agar menghemat kertas supaya booklet tidak terlalu tebal dan mudah dibawa.	Memperbaiki teknis tampilan booklet yakni dengan mencetak halaman booklet secara bolak balik.
8	Ahli materi: Untuk menyederhanakan contoh dongeng yang disampaikan pada naskah program. Dongeng tersebut sesuai untuk anak 7-8 tahun, tetapi kurang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan kisah/dongeng yang disajikan terlalu banyak tokoh dan kompleks untuk anak usia 5 dan 6 tahun. Sebaiknya kisah yang disajikan lebih disederhanakan.	Memperbaiki dongeng yang disajikan pada naskah program dengan menyederhanakan ceritanya. Semula terdapat 5 tokoh, kini menjadi 3 tokoh utama dan 1 tokoh pelengkap. Alur cerita pun lebih disederhanakan.
9	Ahli materi: Untuk memperbaiki adanya kesimpulan/pesan moral yang disampaikan di akhir pembelajaran. Karena inti dari metode mendongeng adalah berusaha mengajari anak tanpa menggurui. Dengan demikian pendongeng tidak	Penyampaian kesimpulan tetap dipertahankan dalam naskah karena mengacu pada prinsip pembelajaran <i>nine events of instruction</i> . Tetapi penyampaiannya dibuat tidak terkesan menggurui, yakni dengan memperbaiki kata-kata yang digunakan agar lebih bersifat

	perlu menyampaikan kesimpulan, biarkan anak menarik kesimpulan sendiri supaya tidak terkesan menggurui.	ajakan/persuasif.
--	---	-------------------

c) **Prototipe Desain Program Versi Ketiga**

Setelah memperoleh review terhadap prototipe versi kedua, pengembang memperbaiki sesuai masukan para ahli dan merancang prototipe versi ketiga. Prototipe versi ketiga merupakan prototipe yang komponennya sudah lengkap dan sudah melalui 2 kali review oleh para ahli sebelumnya. Selama proses pengembangan desain program versi ketiga, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengembang antara lain:

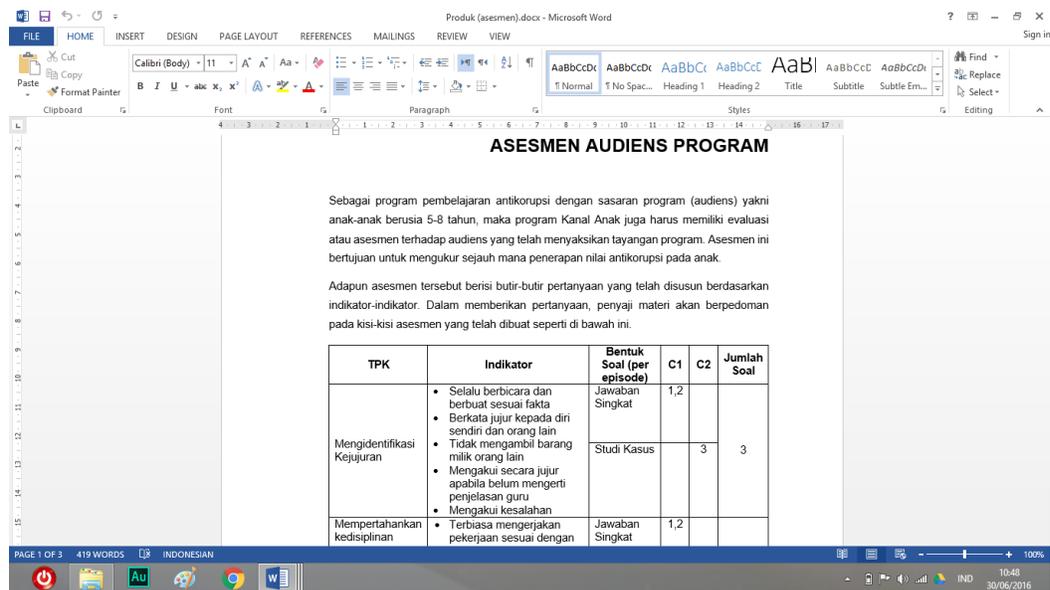
1) Memperbaiki Rencana Pembelajaran (GBIM dan JM)

Dari hasil diskusi bersama dengan ahli desain pembelajaran, pengembang kemudian memperbaiki: (1) penggunaan kata kerja yang masih terdapat pada penulisan subpokok bahasan diubah menjadi kata benda; (2) mengubah penulisan rumusan TPK yang ada pada GBIM dan JM sesuai dengan hasil revisi terhadap tujuan pembelajaran pada prototipe desain program versi kedua (lihat hasil review pada bagian tahap *set objectives*); (3) mengubah porsi jumlah episode untuk pokok bahasan jujur dari 8 episode menjadi 48 episode

dengan maksud agar pokok bahasan jujur dijadikan nilai utama yang dihadirkan dalam setiap episode, dengan demikian satu episode akan mengajarkan 2 nilai sekaligus, misalnya jujur – disiplin atau jujur – tanggung jawab. Sedangkan untuk jumlah episode pokok bahasan lainnya tidak ada perubahan.

2) Memperbaiki Asesmen untuk Audiens (Tindak Lanjut)

Berdasarkan review ahli desain pembelajaran, dikarenakan tujuan pembelajaran program pada prototipe versi kedua masih mengandung 2 aspek yakni aspek kognitif dan afektif, maka sebelum memperbaiki asesmen, pengembang harus memperbaiki terlebih dahulu TPK tersebut. Pengembang memutuskan untuk memfokuskan TPK pada prototipe versi ketiga ini pada aspek kognitif C1 dan C2 (lihat hasil review pada bagian tahap *set objectives*), sehingga asesmen yang diberlakukan untuk audiens pada prototipe versi ketiga ini pun untuk mengukur kognitif C1 dan C2 saja. Untuk itu pengembang merancang sebuah kisi-kisi asesmen yang berfungsi sebagai pedoman bagi para penyaji materi program Kanal Anak (para pendongeng) untuk membuat pertanyaan yang ditujukan bagi audiens program. Berikut adalah penyajian kisi-kisi asesmen pada prototipe desain program versi ketiga:



Setelah merancang kisi-kisi asesmen, pengembang membuat contoh butir-butir pertanyaan untuk subpokok bahasan yang ada pada sampel naskah program. Sehubungan dengan subpokok tersebut adalah mengenai “berani melaporkan orang lain yang berbuat salah/jahat”, maka pengembang membuat 3 butir pertanyaan yaitu: (1) Apa arti berani bagi kalian?; (2) Mengapa kalian harus berani?; dan (3) Jika ada salah satu teman kalian yang menyontek saat ulangan di kelas, apa yang harus kalian lakukan?.

3) Memperbaiki Naskah Program

Dari hasil diskusi dengan ahli materi, sampel dongeng yang digunakan pada naskah dinilai kurang sesuai untuk anak usia 5 dan 6 tahun. Pengembang kemudian memperbaiki naskah program dengan menyederhanakan alur dongeng yang

diceritakan serta penokohan di dalam dongeng. Alur dongeng dibuat menjadi lebih sederhana dengan menggunakan bahasa-bahasa dialog yang maknanya dekat dengan anak. Kemudian jumlah tokoh dalam dongeng pun juga dikurangi. Awalnya terdapat 5 tokoh lalu diubah menjadi 2 tokoh utama dan 2 tokoh pelengkap. Kemudian untuk penyampaian pesan moral pun diperbaiki lagi tata bahasanya agar tidak terkesan menggurui anak. Naskah program juga diubah menjadi lebih kognitif karena menyesuaikan pada aspek TPK yang ingin dicapai, perubahan tersebut ditandai dengan adanya pemberian konsep mengenai nilai yang akan diajarkan secara lisan oleh pendongeng di awal kegiatan belajar.

4) Memperbaiki Pemaparan Kegiatan *Assessing Performance* yang ada pada *Template* Kegiatan Belajar

Seiring dengan berubahnya bentuk asesmen yang diberlakukan bagi audiens program, pengembang pun memperbaiki kembali pemaparan kegiatan *assessing performance* yang ada pada *Template* Kegiatan Belajar.

5) Memperbaiki Tampilan Lembar Daftar Isi pada Booklet

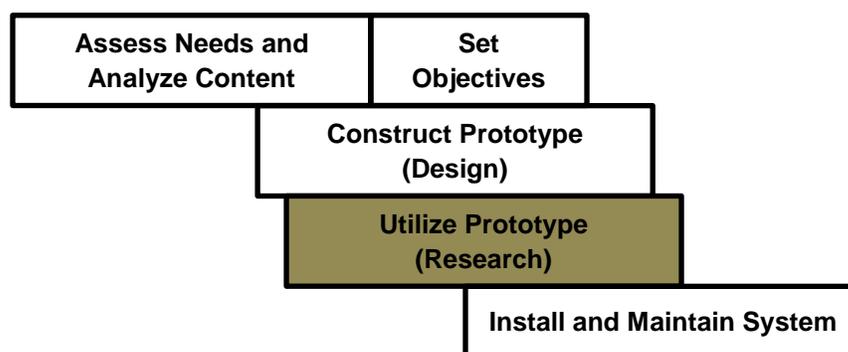
Setelah semua komponen lain diperbaiki, berdasarkan masukan ahli media maka pengembang perlu memperbaiki tampilan lembar daftar isi yang ada pada booklet prototipe versi 2. Semula lembar tersebut berwarna biru tua tanpa

ilustrasi apapun, hanya terdapat tulisan daftar isi berwarna putih dengan jenis huruf comic sans ms. Setelah memperoleh masukan/revisi dari ahli media, pengembang mengubah lembar daftar isi menjadi berwarna putih dengan sedikit ilustrasi persegi panjang di setiap sisinya dan mengubah tulisan daftar isi menjadi warna hitam dengan jenis huruf arial. Setelah itu, pengembang memperbaiki pengaturan halaman booklet menjadi bolak-balik agar jumlah halaman booklet tidak tebal dan mudah dibawa.

Setelah memperbaiki beberapa kekurangan sebelumnya dan prototipe versi ketiga telah selesai dikembangkan, maka prototipe ini siap untuk direview kembali oleh para ahli. Namun review ahli yang diberlakukan untuk menilai prototipe versi ketiga sudah tidak lagi secara spontan, namun sudah menggunakan instrumen *expert review* kedalaman. Dengan demikian prototipe versi ketiga terdiri dari Rasional Program, Deskripsi Program Kanal Anak, GBIM dan JM (sudah diperbarui), Jadwal Materi Tayangan, Strategi Pembelajaran, *Template* Kegiatan Belajar (sudah diperbarui), Sinopsis, *Treatment*, dan Naskah Program (sudah diperbarui). Pengembang mereview kembali setiap indikator penilaian yang ada dalam booklet prototipe versi ketiga kepada ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi (team leader dari *Anti-Corruption Learning Center* KPK), dan ahli bahasa.

Berdasarkan review ahli tersebut, pengembang memperoleh masukan/revisi yang akan dijelaskan secara detil pada tahap *utilize prototype* setelah ini.

4. Utilize Prototype



Tahap *utilize prototype (research)* merupakan tahap pengujian/review prototipe yang sudah dikembangkan. Selama masa pengembangan prototipe (*construct prototype*), pengembang berhasil membuat prototipe desain program yang telah direview sebanyak 2 kali, hingga akhirnya menghasilkan prototipe versi ketiga. Selanjutnya prototipe desain program versi ketiga, merupakan prototipe yang siap untuk direview secara lebih mendalam (*expert review* kedalaman), akan dibahas pada tahap *utilize prototype* ini.

Sebelum memulai proses pengujian/review ahli, pengembang terlebih dahulu mengembangkan instrumen-instrumen untuk menilai kedalaman dan kualitas kelayakan dari prototipe yang sudah dikembangkan. Sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah

berupa desain program, maka tidak dilakukan uji pengguna program atau dalam hal ini yaitu anak-anak, melalui uji *one to one*, *small group*, dan *field test*. Pengembang hanya sebatas melakukan *expert review* terhadap prototipe desain program yang sudah dikembangkan saja.

Pada tahap uji *expert review* kedalaman, pengembang meminta 1 orang ahli desain pembelajaran (dosen Teknologi Pendidikan), 1 orang ahli materi (team leader dari Anti-Corruption Learning Center KPK), 1 orang ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), dan 1 orang ahli bahasa (guru SD) untuk mereview prototipe desain program versi ketiga yang sudah dikembangkan dari beberapa aspek penilaian yang nantinya berguna untuk mengetahui kedalaman prototipe versi ketiga yang sudah dikembangkan.

Setelah melakukan uji *expert review* diperoleh masukan dan saran bagi pengembang untuk melakukan revisi terhadap beberapa indikator/aspek yang terdapat pada program. Berikut adalah detail masukan yang diperoleh:

a) Review Kedalaman oleh Ahli Desain Pembelajaran

Pada uji *expert review* kedalaman ahli desain pembelajaran, pengembang memilih satu orang ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd, untuk menilai/mereview kedalaman prototipe desain program versi ketiga berdasarkan

pada indikator-indikator yang terdapat di dalam instrumen *expert review* kedalaman prototipe ahli desain pembelajaran. Proses *expert review* kedalaman dengan ahli desain pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan. Berdasarkan hasil *expert review* kedalaman pada ahli desain pembelajaran, pengembang memperoleh masukan sebagai berikut:

Tabel 4.6.
Masukan Hasil Review Kedalaman
oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Masukan/Saran	Tindakan Revisi
1	<p>Penggunaan kata kerja pada tujuan pembelajaran khusus masih perlu diubah. Kata kerja yang digunakan pada TPK di prototipe versi ketiga memang sudah termasuk ke dalam taksonomi kata kerja C1 dan C2, namun masih belum tepat. Sebaiknya kata kerja seperti “mengekspresikan”, “meniru”, “menyadari”, “memertahankan” diubah menggunakan kata kerja “menceritakan” dan “menyebutkan”. Hal ini dikarenakan kedua kata kerja tersebut tingkatannya lebih rendah dibandingkan kata kerja “meniru”, “mengekspresikan”. Sehingga untuk konteks program ini, kata kerja yang lebih sesuai untuk</p>	<p>Memperbaiki kata kerja pada semua TPK di dalam prototipe versi ketiga ini sesuai dengan masukan dari ahli desain pembelajaran. Semua kata kerja pada TPK diubah menjadi menggunakan kata “menceritakan” dan “menyebutkan”.</p>

	anak usia 5-8 tahun adalah kata “menceritakan” dan “menyebutkan”.	
2	Untuk mengubah rumusan tujuan pembelajaran umum menjadi lebih kognitif, karena rumusan TPU pada prototipe versi ketiga masih bersifat afektif.	Mengubah rumusan TPU yang menjadi lebih kognitif.
3	Karena sasaran program tayangan ini adalah anak 5-8 tahun, maka untuk satu episode sebaiknya tidak membahas 2 nilai berbeda sekaligus. Lebih baik cukup 1 nilai saja yang diajarkan.	Mengubah konsep penyajian konten, satu episode lebih difokuskan kepada satu nilai yang didominasi.
4	Tindak lanjut (asesmen) untuk audiens masih diperlu diperbaiki karena belum sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Selain itu asesmen untuk anak TK dan SD awal tidak boleh berbentuk studi kasus, hanya boleh jawaban singkat. Kemudian jumlah butir pertanyaannya pun tidak boleh banyak.	Memperbaiki ulang bentuk soal asesmen, memperbaiki jumlah butir pertanyaannya, serta memperbaiki butir pertanyaannya.
5	Pemberian retensi di akhir kegiatan pembelajaran dalam tayangan lebih baik tidak berbentuk hanya sekedar <i>screenshoot</i> berisi tulisan kesimpulan atau pesan moral dari episode tersebut. Dikarenakan ini adalah media audiovisual, maka pengembang seharusnya memanfaatkan ke-	Memperbaiki keterangan pada naskah program, khususnya untuk bagian akhir tayangan, bahwa penyaji materi menyampaikan secara lisan kesimpulan (pesan moral) dari episode tersebut.

	<p>kuatan visual dan audio. Sebaiknya penguatan re- tensi yang diberikan berupa pemberian ringkasan/ kesimpulan yang disampaikan secara lisan/langsung oleh penyaji materi.</p>	
6	<p>Pertanyaan yang diberikan kepada audiens sebagai wujud kegiatan <i>assessing performance</i> audiens perlu diperbaiki. Pertanyaan yang diberikan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah diubah sebelumnya. Sehingga pertanyaan ini berubah menjadi “Coba kamu ceritakan kembali....”. Tidak ada lagi pertanyaan: Apa arti berani bagi kamu?” atau pertanyaan “Mengapa kamu harus berani?”.</p>	<p>Memperbaiki pertanyaan untuk kegiatan <i>assessing performance</i> audiens di dalam naskah program menjadi 1 butir pertanyaan yaitu “Coba kalian ceritakan kembali kisah hari ini kepada orangtua kalian”.</p>
7	<p>Jumlah episode tayangan untuk pokok bahasan jujur tidak boleh dibuat menjadi 48 episode dan dicampur- kan dengan konsep pokok bahasan lain dalam satu episode yang sama. Hal ini dikarenakan dapat mem- bingungkan anak. Sebaik- nya anak mempelajari masing-masing konsep se- cara terpisah supaya anak tahu konsep kejujuran seperti apa, konsep disiplin seperti apa, dsb.</p>	<p>Memperbaiki jumlah episode tayangan untuk pokok bahasan jujur menjadi 10 episode. Tidak lagi 48 episode.</p>

Berikut ini merupakan tabel tindakan revisi yang dilakukan oleh pengembang terhadap hasil masukan ahli desain pembelajaran.

Tabel 4.7.

Tindakan Revisi *Expert Review* Kedalaman yang Dilakukan Pengembang Terhadap Masukan Ahli Desain Pembelajaran

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Bagian
TPU: Setelah menyaksikan tayangan program, anak dapat menerapkan moral-moral antikorupsi berdasarkan nilai-nilai antikorupsi.	TPU: Setelah menyaksikan tayangan program, anak dapat memiliki pengetahuan moral antikorupsi berdasarkan nilai-nilai integritas antikorupsi.	Peta Kompetensi
TPK: 1. Mengidentifikasi kejujuran 2. Mempertahankan kedisiplinan 3. Mengekspresikan keberanian 4. Menyadari tanggung jawab 5. Meniru hidup sederhana 6. Memilih mandiri 7. Memilih bekerja keras 8. Mengekspresikan kesabaran 9. Mengekspresikan kepedulian 10. Mendiskusikan rasa adil	TPK: 1. Menceritakan tentang kejujuran 2. Menceritakan tentang kedisiplinan 3. Menceritakan tentang keberanian 4. Menyebutkan tentang tanggung jawab 5. Menceritakan tentang kesederhanaan 6. Menceritakan tentang kemandirian 7. Menceritakan tentang kerja keras 8. Menceritakan tentang kesabaran 9. Menceritakan tentang kepedulian 10. Menceritakan tentang keadlian	Peta Kompetensi

Konten masih menyajikan 2 nilai antikorupsi berbeda pada setiap episodanya. Misalnya jujur-disiplin, jujur-adil, jujur-sederhana.	Konten hanya menyajikan 1 nilai antikorupsi saja pada setiap episodanya. Misalnya jujur, disiplin, sederhana, dsb.	Peta Konsep, Jadwal Materi Tayangan, Deskripsi Program
Kisi-kisi asesmen untuk satu pokok bahasan memiliki 2 bentuk soal, jawaban singkat dan studi kasus.	Kisi-kisi asesmen untuk satu pokok bahasan hanya memiliki satu bentuk soal, jawaban singkat.	Tindak lanjut (asesmen)
Contoh butir soal pada naskah program: 1. Apa arti berani bagi kamu? 2. Mengapa kamu harus berani? 3. Jika ada teman kamu yang menyontek, apa yang harus kamu lakukan?	Contoh butir soal pada naskah program: 1. Coba ceritakan kembali kisah hari ini kepada orangtua kalian dan katakan apa pendapat kalian tentang cerita hari ini	Naskah program
Penguatan retensi di akhir kegiatan pembelajaran berupa screenshot/gambar berisi kesimpulan (pesan moral) kisah dari suatu episode.	Penguatan retensi di akhir kegiatan pembelajaran berupa penyampaian secara lisan tentang kesimpulan (pesan moral) kisah dari episode tertentu.	Naskah program
Jumlah episode untuk pokok bahasan “jujur” masih berjumlah 48 episode.	Jumlah episode untuk pokok bahasan “jujur” sudah diubah menjadi 10 episode.	GBIM dan JM, serta pada Jadwal Materi Tayangan

b) Review Kedalaman oleh Ahli Media

Pada uji *expert review* kedalaman ahli media, pengembang memilih satu orang ahli media yaitu Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. Proses *expert review* kedalaman dengan ahli media berlangsung selama 2 kali pertemuan. Berdasarkan hasil *expert review* kedalaman pada ahli media, pengembang memperoleh masukan sebagai berikut:

Tabel 4.8.
Masukan Hasil Review Kedalaman
oleh Ahli Media

No	Masukan	Tindakan Revisi
1	Desain cover booklet terkesan terlalu kaku. Sebaiknya dibuat menggunakan warna yang tidak solid, dan diberikan ilustrasi anak.	Memperbaiki desain cover booklet sesuai saran ahli media
2	Jenis kertas dan penjilidan yang digunakan sebaiknya diganti menjadi artpaper dan menggunakan jilid lem, bukan spiral.	Memperbaiki jenis kertas untuk isi booklet serta penjilidan yang digunakan menjadi jilid spiral.
3	Warna huruf pada lembar daftar isi pada booklet desain program sebaiknya diubah supaya tidak mencolok dengan tampilan layout yang digunakan.	Memperbaiki warna huruf tulisan pada lembar daftar isi menjadi warna hitam.
4	Jenis huruf pada lembar daftar isi pada booklet desain program sebaiknya diubah menjadi Arial saja. Hal ini dimaksudkan agar	Mengubah jenis huruf tulisan pada lembar daftar isi menjadi jenis Arial.

	jenis huruf pada lembar daftar isi sama dengan jenis huruf pada halaman lembar-lembar lainnya di dalam booklet desain program.	
5	Pemaparan sinopsis perlu diperbaiki, karena masih belum detail. Seharusnya sinopsis dibuat menjadi lebih terperinci lagi, lebih dipaparkan bagaimana setting programnya (mengambil latar apa), kemudian penokohnya siapa saja dan seperti apa, dan harus dijelaskan pula kejadian (<i>event</i>) apa saja yang terjadi di dalam satu episode. Namun semua hal tersebut cukup dipaparkan secara singkat saja.	Memperbaiki pemaparan <i>setting</i> atau latar, penokohan, dan <i>event</i> pada sinopsis.

Berikut ini merupakan tabel tindakan revisi yang dilakukan oleh pengembang terhadap hasil masukan ahli desain media.

Tabel 4.9.

Tindakan Revisi *Expert Review* Kedalaman yang Dilakukan Pengembang Terhadap Masukan Ahli Media

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Bagian
Desain cover booklet lama berwarna gradasi merah-jingga-krem-hijau muda, disertai tulisan Desain Program di bagian atas	Desain cover booklet berwarna dasar putih susu kebiruan, disertai ilustrasi anak.	Cover booklet
Kertas yang digunakan	Kertas yang digunakan	Isi desain

kertas biasa berukuran kuarto dan menggunakan jilid spiral	artpaper berukuran kuarto dan menggunakan jilid lem.	program
Jenis dan warna huruf tulisan pada lembar daftar isi menggunakan jenis comic sans ms dan warna biru tua.	Jenis dan warna huruf tulisan pada lembar daftar isi menggunakan jenis arial dan warna hitam.	Lembar daftar isi pada booklet
Sinopsis hanya memaparkan secara singkat program Kanal Anak berisi tentang apa. Belum ada pemaparan mengenai setting, penokohan, dan kegiatan/event apa yang akan terjadi.	Sinopsis lebih memaparkan <i>setting/latar</i> yang digunakan, penokohnya, dan kegiatan/event yang terjadi di dalam tayangan.	Sinopsis

c) Review Kedalaman oleh Ahli Materi

Pada uji *expert review* kedalaman ahli materi, pengembang memilih satu orang ahli materi yaitu Bapak Sandri Justiana. Proses *expert review* kedalaman dengan ahli materi berlangsung selama 2 kali pertemuan. Berdasarkan hasil *expert review* kedalaman pada ahli materi, pengembang memperoleh masukan sebagai berikut:

Tabel 4.10.

Masukan Hasil Review Kedalaman oleh Ahli Materi

No	Masukan	Tindakan Revisi
1	Sebaiknya pada saat penyampaian materi inti, penyaji tidak langsung	Memperbaiki tata bahasa dalam menyampaikan materi supaya tidak terkesan menggurui anak

	menuju ke pokok permasalahan agar tidak terkesan menggurui	
2	Agar penyajian materi tidak membuat jenuh peserta didik, sebaiknya interaksi yang berlangsung tidak hanya sekedar berupa tanya jawab saja, buatlah aktivitas/gerakan tertentu yang dapat diikuti oleh peserta didik (audiens).	Menambahkan rekomendasi di dalam Template Kegiatan Pembelajaran pada desain program untuk melakukan aktivitas berupa gerakan-gerakan tertentu yang mudah ditiru anak. Namun tidak menambahkan aktivitas ini ke dalam naskah program.

Berikut ini merupakan tabel tindakan revisi yang dilakukan oleh pengembang terhadap hasil masukan ahli materi.

Tabel 4.11.

Tindakan Revisi *Expert Review* Kedalaman yang Dilakukan Pengembang Terhadap Masukan Ahli Materi

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Bagian
Penyampaian materi inti terkesan terlalu menggurui	Tata bahasa dalam menyampaikan materi (dongeng) lebih diperhatikan lagi agar tidak terkesan menggurui anak.	Naskah program
Belum ada pengadaan aktivitas berupa gerakan-gerakan tertentu yang mudah ditiru anak agar proses pembelajaran tidak menjenuhkan peserta didik (audiens)	Diberikan penambahan rekomendasi untuk melakukan aktivitas berupa gerakan-gerakan tertentu selama proses pembelajaran.	<i>Template</i> Kegiatan Pembelajaran Program

d) Review Kedalaman oleh Ahli Bahasa

Pada uji expert review kedalaman ahli bahasa, pengembang memilih satu orang ahli bahasa yaitu Ibu Siti Aisyah, S.Pd. Proses *expert review* kedalaman dengan ahli bahasa berlangsung selama 2 kali pertemuan. Berdasarkan hasil *expert review* kedalaman pada ahli bahasa, pengembang memperoleh masukan sebagai berikut:

Tabel 4.12.

Masukan Hasil Review Kedalaman oleh Ahli Bahasa

No	Masukan	Tindakan Revisi
1	Masih ditemukan kata-kata yang maknanya kurang familiar bagi anak. Misalnya kata “aktivitas”, “paham”, “bergegas”, dan “tips”.	Mengganti kata aktivitas menjadi kegiatan, kata paham menjadi mengerti, kata bergegas menjadi segera, kata tips menjadi cara.
2	Tidak diperkenankan untuk menggunakan kata “ya” berulang kali di dalam satu kalimat yang sama. Contohnya pada kalimat: “Kira-kira bagaimana ya kelanjutan cerita tadi ya?”. Hal ini dikarenakan kalimat tersebut menjadi tidak efektif.	Memperbaiki tata kata pada kalimat yang dinilai tidak efektif.

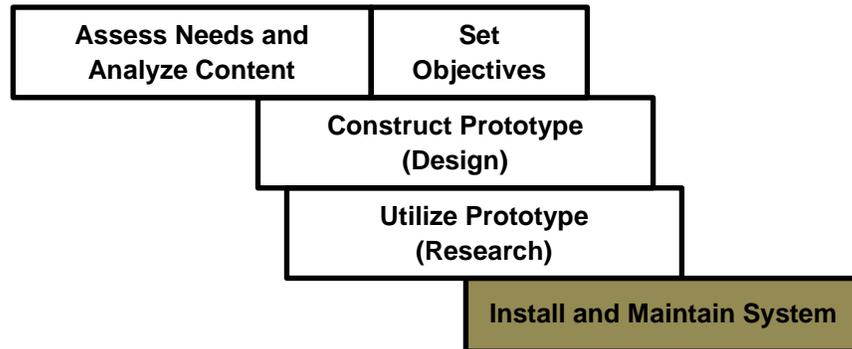
Berikut ini merupakan tabel tindakan revisi yang dilakukan oleh pengembang terhadap hasil masukan ahli materi.

Tabel 4.13.
Tindakan Revisi *Expert Review* Kedalaman yang Dilakukan
Pengembang Terhadap Masukan Ahli Bahasa

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Bagian
Masih ditemukan kata-kata yang kurang familiar maknanya bagi anak.	Tidak ada lagi kata “aktivitas”, “paham”, “bergegas” dan “tips”. Semua kata tersebut telah diganti. Kata “aktivitas” diganti dengan “kegiatan”. Kata “paham” diganti “mengerti”. Kata “bergegas” diganti “segera”. Kata “tips” diganti “cara”.	Naskah program
Masih terdapat kalimat tidak efektif yaitu “Kira-kira bagaimana ya kelanjutan cerita tadi ya?”.	Kalimat tidak efektif diperbaiki menjadi “Kira-kira bagaimana kelanjutan cerita tadi ya?”.	Naskah program

Berdasarkan hasil *expert review* kedalaman dari keempat ahli yang telah dipaparkan di atas, pengembang pun melakukan perbaikan sesuai masukan para ahli dan membuat prototipe desain program versi keempat. Setelah prototipe versi keempat selesai dan tidak ada perbaikan lagi, barulah pengembang melakukan *expert review* kualitas kepada para ahli untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas prototipe desain program, apakah layak untuk diteruskan menjadi sebuah program atau tidak kelak. Hasil penilaian dapat dilihat pada hal.268 (Hasil Uji Coba *Expert Review* Prototipe).

5. *Install and Maintain System*



Setelah tidak ada lagi perbaikan pada prototipe desain program, proses selanjutnya yaitu pemasangan dan pemeliharaan desain program yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Hasil akhir dari prototipe desain program yang dikembangkan, kemudian dikemas dalam bentuk booklet cetak.
- b) Penyaji materi harus memahami keseluruhan isi desain program sehingga dapat menggunakannya secara maksimal.
- c) Untuk membantu memudahkan penggunaan desain program, pengembang telah menyediakan Petunjuk Penggunaan Desain Program yang berisi langkah-langkah penggunaan desain program.

B. Spesifikasi Prototipe

1. Nama Prototipe

Prototipe yang dikembangkan oleh pengembang dalam hal ini adalah berupa desain program Kanal Anak pada TV Kanal KPK. Adapun materi yang dikembangkan dalam desain program merupakan nilai-nilai antikorupsi yang terdiri atas: nilai jujur; disiplin; berani; tanggung jawab; sederhana; mandiri; kerja keras; sabar; peduli; dan adil.

2. Karakteristik Prototipe

Spesifikasi desain program yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Program ini didesain menggunakan model rapid prototyping, yang terdiri dari *assess need and analyze content, set objective, construct prototype, utilize prototype, dan install and maintain system*.
- b. Sasaran program ini adalah anak-anak berusia 5-8 tahun.
- c. Program ini didesain dengan rentang waktu pembelajaran selama 15 menit per tayangan, dengan jumlah 48 tayangan per tahun berdasarkan garis besar isi media dari hasil diskusi dengan ahli psikologi, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi.

- d. Program ini terdiri dari 10 pokok bahasan yang akan dipelajari oleh peserta didik (audiens) dalam waktu 10 tahun, yaitu mengenai kejujuran, kedisiplinan, keberanian, tanggung jawab, sederhana, kemandirian, kerja keras, kesabaran, kepedulian, dan keadilan.
- e. Desain program sudah dilengkapi dengan petunjuk kegiatan belajar, petunjuk untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dari setiap materi yang dibelajarkan, penjadwalan materi tayangan yang telah disajikan berdasarkan tingkat kompetensi dari setiap materi, serta contoh naskah program yang dapat dijadikan acuan dalam menciptakan pembelajaran tayangan.

3. Kelebihan dan Kelemahan Prototipe

Kelebihan yang terdapat pada prototipe Desain Program Kanal Anak pada TV Kanal KPK, antara lain:

- a. Porsi penyajian materi di dalam program menjadi lebih teratur, lebih merata, dan terjadwal.
- b. Kegiatan-kegiatan belajar di dalam program dirancang menjadi lebih komprehensif mencakup pemberian motivasi eksternal, penyajian materi, pemberian bimbingan belajar, dan pemantauan hasil belajar.

Sedangkan untuk kelemahan yang terdapat pada prototipe Desain Program Kanal Anak pada TV Kanal KPK ini, adalah sebagai berikut:

- a. Program Kanal Anak yang telah didesain ini lebih dominan pada aspek kognitif. Sehingga tidak sampai melihat munculnya perubahan persepsi dan sikap seperti telah dikemukakan pada tujuan pendidikan antikorupsi yang semestinya.
- b. Penyajian materi pada desain program harus diperiksa dan diperbaharui setiap tahunnya agar materi tetap sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik anak.
- c. Pada pengembangan tayangan programnya, penyelenggara program dan penyaji materi membutuhkan keterampilan untuk melakukan semua kegiatan belajar yang direkomendasikan dalam kurun waktu 15 menit.

C. Hasil Uji Coba *Expert Review* Prototipe

Setelah dilakukan tahap expert review kedalaman terhadap prototipe desain program versi ketiga, pengembang memperoleh masukan dan telah merevisi prototipe tersebut hingga menghasilkan prototipe desain program versi keempat. Kemudian untuk menguji kualitas apakah desain program sudah layak atau belum untuk diadopsi dan diteruskan ke tahap pengembangan (produksi) besar oleh penyelenggara program, maka

pengembang melakukan uji expert review kualitas terhadap prototipe desain program versi keempat. *Expert review* kualitas dilakukan pada 1 orang ahli desain pembelajaran (dosen Teknologi Pendidikan), 1 orang ahli materi (team leader dari Anti-Corruption Learning Center KPK), 1 orang ahli media (dosen Teknologi Pendidikan) dan 1 orang ahli bahasa (guru SD).

1. *Expert Review* Kualitas oleh Ahli Desain Pembelajaran

Dari hasil review kualitas yang dilakukan pada satu orang ahli desain pembelajaran terhadap prototipe desain program versi keempat, yakni Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. Ahli desain pembelajaran yang terlibat diberikan prototipe versi keempat dan 2 buah instrumen penilaian untuk diisi. Instrumen pertama untuk menilai kualitas pembelajaran (untuk Peta Kompetensi, Peta Konsep, GBIM dan JM, Jadwal Materi Tayangan, dan Tindak Lanjut Terhadap Audiens) dan instrumen kedua untuk menilai kualitas kegiatan pembelajaran (untuk Strategi Pembelajaran, *Template* Kegiatan Belajar, dan Naskah Program). Berikut adalah rekapitulasi data hasil instrumen pertama.

Tabel 4.14.

**Tabulasi Nilai Kualitas Pembelajaran Prototipe Desain Program
oleh Ahli Desain Pembelajaran**

Aspek Penilaian	No.Soal	Nilai	Rata-Rata	Prosentase
Sasaran	1	3	3	75%

Tujuan pembelajaran	2	4	3,4	85%
	3	3		
	4	4		
	5	3		
	6	3		
Materi pembelajaran	7	3	3,3	82,5%
	8	3		
	9	3		
	10	4		
	11	3		
	12	4		
	13	3		
Metode Pembelajaran	14	4	4	100%
	15	4		
	16	4		
Media Pembelajaran	17	3	3	75%
	18	3		
	19	3		
	20	3		
Evaluasi pembelajaran	21	3	3	75%
Total Rata-rata Keseluruhan			3,3	82,5%

Berdasarkan dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh pada review kualitas pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

- Dari aspek sasaran diperoleh penilaian sebesar 3/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek tujuan pembelajaran diperoleh penilaian sebesar 3,4/4 atau 85% yang artinya baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek materi pembelajaran diperoleh penilaian sebesar 3,3/4 atau 82,5% yang artinya baik untuk aspek tersebut.

- Dari aspek metode pembelajaran diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek media pembelajaran diperoleh penilaian sebesar 3/4 atau 75% yang artinya baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek evaluasi pembelajaran diperoleh penilaian sebesar 3/4 atau 75% yang artinya baik untuk aspek tersebut.

Berdasarkan kelima aspek yang dinilai pada kualitas pembelajaran tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan hasil review pembelajaran ahli desain pembelajaran pada prototipe ini memperoleh penilaian sebesar 3,3/4 atau 82,5% yang dapat diartikan baik.

Setelah mereview kualitas pembelajaran, ahli desain pembelajaran pun mereview kualitas kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada prototipe desain program ini. Berikut adalah rekapitulasi data hasil instrumen kedua.

Tabel 4.15.

Tabulasi Nilai Kualitas Kegiatan Pembelajaran Prototipe Desain Program oleh Ahli Desain Pembelajaran

Aspek Penilaian	No.Soa	Nilai	Rata-Rata	Prosentase
Tahap	1	3	3,5	87,5%

Pembuka	2	3		
	3	4		
	4	3		
	5	4		
	6	4		
Tahap Penyajian/Inti	7	4	3,5	87,5%
	8	3		
	9	3		
	10	3		
	11	4		
	12	4		
	13	4		
Tahap Penutup	14	3	3,3	82,5%
	15	3		
	16	4		
Total Rata-rata Keseluruhan			3,4	85%

Berdasarkan dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh pada review kualitas kegiatan pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

- Dari aspek tahap pembuka diperoleh penilaian sebesar 3,5/4 atau 87,5% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek tahap penyajian/inti diperoleh penilaian sebesar 3,5/4 atau 87,5% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek tahap penutup diperoleh penilaian sebesar 3,3/4 atau 82,5% yang artinya baik untuk aspek tersebut.

Berdasarkan ketiga aspek yang dinilai pada kualitas kegiatan pembelajaran tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan

hasil review kegiatan pembelajaran ahli desain pembelajaran pada prototipe ini memperoleh penilaian sebesar 3,4/4 atau 85% yang dapat diartikan baik.

2. *Expert Review* Kualitas oleh Ahli Materi

Dari hasil review kualitas yang dilakukan pada satu orang ahli materi terhadap prototipe desain program versi keempat, yakni Bapak Sandri Justiana, selaku *team leader Anti-Corruption Learning Center* KPK. Ahli materi yang terlibat diberikan prototipe versi keempat dan sebuah instrumen penilaian kualitas materi. Berikut adalah rekapitulasi data hasil instrumen tersebut.

Tabel 4.16.

**Tabulasi Nilai Kualitas Materi pada Prototipe
Desain Program oleh Ahli Materi**

Aspek Penilaian	No.Soa	Nilai	Rata-Rata	Prosentase
Tujuan Pembelajaran	1	4	4	100%
Kebenaran Konsep	2	4	4	100%
	3	4		
	4	4		
	5	4		
Struktur Konsep	6	4	4	100%
	7	4		
	8	4		
Keluasan Konsep	9	4	4	100%

Kedalaman Konsep	10	4	4	100%
	11	4		
Penyajian Konsep	12	4	3,2	80%
	13	3		
	14	3		
	15	3		
	16	3		
	17	3		
Kebermanfaatan	18	4	4	100%
	19	4		
	20	4		
Evaluasi	21	3	3	75%
	22	3		
	23	3		
Total Rata-rata Keseluruhan			3,7	92,5%

Berdasarkan dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh pada review kualitas materi oleh ahli materi dapat dirinci sebagai berikut:

- Dari aspek tujuan pembelajaran diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek kebenaran konsep diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek struktur konsep diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek keluasan konsep diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.

- Dari aspek kedalaman konsep diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek penyajian konsep diperoleh penilaian sebesar 3,2/4 atau 80% yang artinya baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek kebermanfaatan diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek evaluasi diperoleh penilaian sebesar 3/4 atau 75% yang artinya baik untuk aspek tersebut.

Berdasarkan kedelapan aspek yang dinilai pada kualitas materi tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan hasil review materi oleh ahli materi pada prototipe ini memperoleh penilaian sebesar 3,7/4 atau 92,5% yang dapat diartikan sangat baik. Walaupun sudah dapat dikatakan sangat baik secara keseluruhan, namun hasil penilaian ahli materi ternyata belum mencapai angka 100% dikarenakan masih terdapat kekurangan pada aspek penyajian konsep (80%) dan aspek evaluasi (75%), padahal keenam aspek lainnya memperoleh penilaian sebesar 100%.

Untuk itu, agar penilaian dari ahli materi dapat 100% secara keseluruhan, maka sebaiknya harus dengan memperbaiki komponen pada aspek penyajian konsep dan aspek evaluasi. Supaya kedua aspek tersebut dapat bernilai 100% juga.

3. *Expert Review* Kualitas oleh Ahli Media

Dari hasil review kualitas yang dilakukan pada satu orang ahli materi terhadap prototipe desain program versi keempat, yakni Bapak Cecep Kustandi, M.Pd, selaku dosen Teknologi Pendidikan. Ahli media yang terlibat diberikan prototipe versi keempat dan sebuah instrumen penilaian kualitas media. Berikut adalah rekapitulasi data hasil instrumen tersebut.

Tabel 4.17.

**Tabulasi Nilai Kualitas Media pada Prototipe Desain Program
oleh Ahli Media**

Aspek Penilaian	No.Soa	Nilai	Rata-Rata	Prosentase
Komponen Desain Program	1	3	3,5	87,5%
	2	4		
	3	4		
	4	3		
Materi	5	4	3,5	87,5%
	6	3		
Desain (Fisik Booklet)	7	4	4	100%
	8	4		
	9	4		
	10	4		
Bahasa	11	3	3,6	90%
	12	4		
	13	3		
	14	4		
	15	4		
Ilustrasi	16	4	3,6	90%
	17	4		
	18	3		
Tipografi	19	4	3,5	87,5%

	20	3		
	21	4		
	22	3		
Layout	23	4	4	100%
	24	4		
	25	4		
Total Rata-rata Keseluruhan			3,6	90%

Berdasarkan dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh pada review kualitas media oleh ahli media dapat dirinci sebagai berikut:

- Dari aspek komponen desain program diperoleh penilaian sebesar 3,5/4 atau 87,5% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek materi diperoleh penilaian sebesar 3,5/4 atau 87,5% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek desain (fisik booklet) diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek bahasa diperoleh penilaian sebesar 3,6/4 atau 90% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek ilustrasi konsep diperoleh penilaian sebesar 3,6/4 atau 90% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek tipografi diperoleh penilaian sebesar 3,5/4 atau 87,5% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.

- Dari aspek layout diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.

Berdasarkan ketujuh aspek yang dinilai pada kualitas media tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan hasil review media oleh ahli media pada prototipe ini memperoleh penilaian sebesar 3,6/4 atau 90% yang dapat diartikan sangat baik.

4. *Expert Review* Kualitas oleh Ahli Bahasa

Dari hasil review kualitas yang dilakukan pada satu orang ahli bahasa terhadap prototipe desain program versi keempat, yakni Ibu Siti Aisyah, S.Pd, selaku guru SD. Ahli bahasa yang terlibat diberikan prototipe versi keempat dan sebuah instrumen penilaian kualitas bahasa. Berikut adalah rekapitulasi data hasil instrumen tersebut.

Tabel 4.18.

Tabulasi Nilai Kualitas Bahasa pada Prototipe Desain Program oleh Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	No.Soal	Nilai	Rata-Rata	Prosentase
Struktur Kalimat	1	4	4	100%
	2	4		
Pemilihan Kata	3	4	3,8	95%
	4	4		
	5	4		
	6	4		
	7	3		
Gaya Bahasa	8	4	4	100%

	9	4		
	10	4		
	11	4		
	12	4		
	13	4		
	14	4		
Total Rata-rata Keseluruhan			3,9	97,5%

Berdasarkan dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh pada review kualitas bahasa pada naskah program dan strategi pembelajaran oleh ahli bahasa dapat dirinci sebagai berikut:

- Dari aspek struktur kalimat diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek pemilihan kata diperoleh penilaian sebesar 3,8/4 atau 95% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.
- Dari aspek gaya bahasa diperoleh penilaian sebesar 4/4 atau 100% yang artinya sangat baik untuk aspek tersebut.

Berdasarkan ketiga aspek yang dinilai pada kualitas bahasa tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan hasil review bahasa oleh ahli bahasa pada prototipe ini memperoleh penilaian sebesar 3,9/4 atau 97,5% yang dapat diartikan sangat baik.

D. Prosedur Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan, pengguna (tim produksi program, dan para penyaji materi/pendongeng) perlu untuk memahami keseluruhan isi prototipe

Desain Program Kanal Anak di TV Kanal KPK yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah cara-cara memanfaatkan atau menggunakan Desain Program Kanal Anak:

1. Bukalah booklet desain program dan cermati lembar Daftar Isi di dalamnya. Di dalam lembar tersebut dinyatakan secara jelas apa saja isi booklet beserta nomor halamannya.
2. Komponen pertama yang harus dipahami terlebih dahulu adalah Hasil Analisis Peserta Didik.
3. Setelah memahami seperti apa karakteristik peserta didik (audiens), pembaca disarankan untuk membaca lembar Deskripsi Program Kanal Anak. Pada lembar tersebut dipaparkan ringkasan singkat program mulai dari sasaran program, konten yang disajikan, tujuan program, jam penayangan program, konsep program, dan struktur program seperti apa.
4. Kemudian, baca dan pahami tujuan akhir yang harus dicapai peserta didik beserta kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai dari setiap materi yang ada oleh peserta didik (audiens), yang tertuang di dalam lembar Peta Kompetensi.
5. Setelah memahami kompetensi tersebut, barulah pembaca dapat membaca Peta Konsep.
6. Kemudian baca dan pahami Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi. Pada lembar tersebut dipaparkan perencanaan materi (pokok

dan subpokok bahasan) yang akan diajarkan dalam program selama kurun waktu 1 tahun (48 pekan).

7. Setelah itu, pembaca diharuskan untuk memahami Strategi Pembelajaran kemudian *Template* Kegiatan Pembelajaran. Pada lembar Strategi Pembelajaran dipaparkan bahwa setiap episode (1 subpokok bahasan) akan dilakukan dalam 3 tahapan besar kegiatan pembelajaran, yaitu pendahuluan, penyajian, dan penutup. Namun untuk penjelasan lebih rinci, pembaca dapat melihat langsung pada lembar *Template* Kegiatan Pembelajaran.
8. Setelah memahami bahwa perlu adanya pengukuran/asesmen dalam sebuah pembelajaran, kemudian baca dan pahami lembar Tindak Lanjut untuk Audiens Program. Lembar tersebut berisikan petunjuk contoh soal-soal yang dapat diberikan kepada audiens di akhir pembelajaran. Penyaji materi/pendongeng dapat menyesuaikan kembali butir pertanyaan dengan materi yang disampaikannya.
9. Pembaca disarankan untuk membaca sinopsis, kemudian treatment.
10. Terakhir, setelah komponen-komponen di atas telah dipahami, pembaca dapat membaca salah satu contoh penerapan kegiatan belajar dan materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Contoh ini tertuang dalam bentuk Naskah Program.