

## BAB III

### STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

#### A. Strategi Pengembangan

##### 1. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk mendesain ulang program “Kanal Anak” pada TV Kanal KPK agar terjadi peningkatan kualitas tayangan program. Adapun tujuan khusus pengembangan ini didasarkan pada model pengembangan *rapid prototyping*, antara lain:

- a. Menganalisis kebutuhan program dan kebutuhan materi berdasarkan karakteristik anak.
- b. Merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus program dari setiap tema materi yang dipilih berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan konten.
- c. Merancang dan mengembangkan desain program Kanal Anak.
- d. Mereview prototipe desain program yang telah dikembangkan.
- e. Membuat petunjuk penggunaan prototipe desain program.

##### 2. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Penelitian ini akan menghasilkan prototipe berupa desain program untuk televisi. Adapun program tersebut bernama Kanal Anak, khususnya untuk acara Kanal Dongeng.

Desain program tersebut akan berbentuk *blueprint* yang terdiri dari 12 form/lembar antara lain: (1) Rasional Program berisi alasan pentingnya program ini dibuat oleh TV Kanal KPK; (2) Analisis Peserta Didik/Audiens; (3) Deskripsi Program Kanal Anak berisi profil program, tujuan program, sasaran program, aturan penayangan program, dan konsep program; (4) Peta Kompetensi Program berisi kompetensi-kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik/audiens setelah menyaksikan program Kanal Anak selama satu tahun kedepan; (5) Peta Konsep Materi berisi gambaran/*overview* materi yang akan disajikan dalam program selama satu tahun; (6) Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi; (7) Strategi Pembelajaran berisi urutan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh para penyaji materi program di dalam tayangan; (8) *Template* Kegiatan Pembelajaran berisi rincian penjelasan setiap kegiatan pembelajaran disertai dengan rekomendasi metode yang dapat dipilih oleh penyaji materi program, dan penjelasan gambaran wujud kegiatan tayangan untuk dipahami oleh tim produksi program; (9) Pedoman Tindak Lanjut Terhadap Audiens Program berisi kisi-kisi atau petunjuk pemberian tindak lanjut melalui pertanyaan yang

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 333

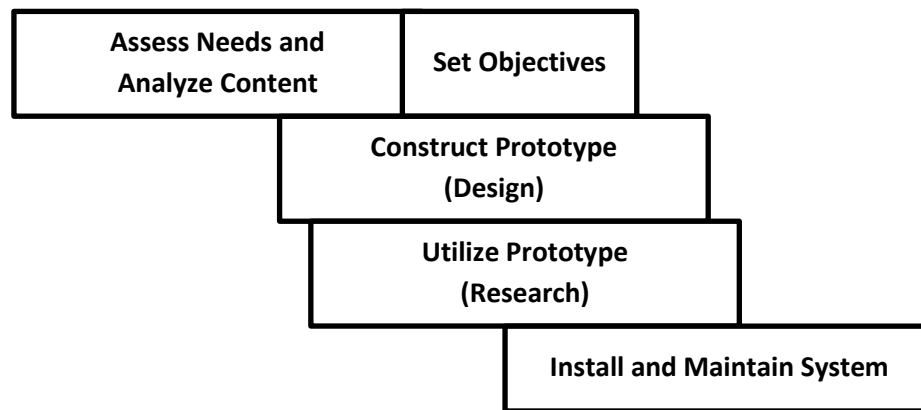
dapat diberikan oleh penyaji materi program kepada anak-anak, disertai contoh rumusan butir soal yang sesuai dengan tingkat/level kompetensi yang harus dikuasai anak; (10) Jadwal Materi Tayangan selama satu tahun; (11) Sinopsis dan *Treatment* yang diperuntukkan bagi tim produksi program; dan (12) Sampel Naskah Program Kanal Anak berisi salah satu contoh penerapan *template* episode tayangan Kanal Anak dimana di dalamnya sudah mengandung tahap pembuka, tahap inti, dan tahap penutup yang diterapkan pada salah satu materi.

Di samping itu, pengembang juga melengkapi Desain Program dengan Petunjuk Penggunaan Booklet Desain Program. Tujuan dibuatnya petunjuk tersebut adalah untuk memberikan penjelasan kepada para penyaji materi program dan tim produksi program (produser, campers, dan audioman) tentang bagaimana cara memahami isi desain program. Karena desain program terdiri dari 12 form/lembar dimana tidak setiap form wajib untuk dipahami oleh penyaji materi, namun juga tidak semua form wajib dipahami oleh tim produksi. Maka dari itu pengembang perlu membuat petunjuk penggunaan desain program agar: (1) sasaran desain program, yaitu penyaji materi dan tim produksi tidak membaca form secara tumpang tindih dan (2) baik penyaji materi maupun tim produksi dapat memahami form bagiannya masing-masing.

Model yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan desain program ini adalah model *Rapid Prototyping* yang diperkenalkan oleh Tripp & Bichelmeyer (1990). Model ini dipilih karena merupakan model yang

telah terbukti bagus untuk pembuatan desain yang berorientasi pada pengguna produk. Selain itu, tahapan model *Rapid Prototyping* juga nonlinear dan memberikan fleksibilitas kepada peneliti dalam proses mengembangkan prototipe. Artinya ketika sedang melakukan analisis kebutuhan dan konten, pada saat bersamaan itu pula peneliti dapat mulai membuat desain program kasar (*construct prototype*). Model ini juga mengharuskan peneliti untuk melibatkan pengguna/responden di hampir keseluruhan proses pengembangan, yang mengakibatkan peneliti lebih mudah memahami apa sebenarnya kebutuhan penggunanya dan apa yang diinginkan oleh pengguna. *Rapid Prototyping* juga memungkinkan peneliti untuk bekerja cepat karena *feedback* dari uji coba dapat langsung diterima pada saat proses pengerjaan produk sekaligus, artinya peneliti tidak perlu menunggu waktu lama untuk mendapatkan *feedback* dari penggunanya.

Ada lima tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan prototipe. Kelima tahapan tersebut meliputi: *assess need and analyze content* (analisis kebutuhan dan analisis konten); *set objectives* (menetapkan tujuan); *construct prototype/design* (mengembangkan desain prototipe); *utilize prototype/research* (memanfaatkan prototipe); dan *install and maintain system* (memasang sistem). Kelima tahapan tersebut digambarkan seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 3.1.**

### **Tahap Pengembangan *Rapid Prototyping***

Proses pengembangan desain program dalam penelitian ini akan berlangsung sampai tahap keempat yaitu pada *utilize prototype*. Tahap keempat disini merupakan pemanfaatan dari desain program yang nantinya akan direview kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses review tersebut akan dilakukan berulang kali hingga desain program yang dikembangkan benar-benar layak dan berkualitas. Sedangkan tahap kelima sudah tidak termasuk ke dalam bagian pengembangan desain program. Akan tetapi dari tahap kelima tersebut, peneliti akan menghasilkan sebuah petunjuk penggunaan desain program.

### **3. Responden dan Ahli**

Responden dan *expert reviewer* yang terlibat dalam pengembangan dan penilaian desain program Kanal Anak pada TV Kanal KPK ini antara lain:

- a. Ahli desain pembelajaran sebagai *expert reviewer* yang akan mereview prototipe dari awal proses pengembangan hingga proses penilaian setelah prototipe selesai dikembangkan. Adapun ahli desain pembelajaran yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan salah satu dosen Teknologi Pendidikan UNJ.
- b. Ahli materi yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli. Ahli materi pertama akan dilibatkan dalam tahap pengembangan prototipe (khususnya pada saat kegiatan menganalisis konten). Adapun ahli materi pertama merupakan salah satu pendongeng/penyaji materi senior di program Kanal Anak TV Kanal KPK. Kemudian untuk ahli materi kedua yakni sebagai *expert reviewer* yang akan mereview/menilai kesesuaian materi pada prototipe desain program yang telah dikembangkan (tahap *utilize prototype*) Adapun untuk ahli materi kedua merupakan *team leader* di *Anti-Corruption Learning Centre* (ACLC) di KPK.
- c. Ahli pendidikan antikorupsi sebagai ahli yang juga terlibat selama proses pengembangan prototipe, khususnya pada tahap analisis konten bersama dengan ahli materi pertama (pendongeng Kanal Anak). Adapun ahli pendidikan antikorupsi yang dilibatkan merupakan salah satu staf ahli di Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat KPK (DIKYANMAS).

- d. Ahli media sebagai *expert reviewer* yang akan mereview prototipe dari awal proses pengembangan hingga proses penilaian setelah prototipe selesai dikembangkan. Adapun ahli media yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan salah satu dosen Teknologi Pendidikan UNJ.
- e. Ahli psikologi juga turut dilibatkan selama tahap pengembangan prototipe (khususnya pada tahap analisis peserta didik), dimana ahli psikologi ini memberikan masukan mengenai kesesuaian konten program dengan karakteristik anak usia 5-8 tahun baik dari kognitif maupun moralitas anak. Adapun ahli psikologi yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan salah satu dosen Psikologi UNJ.
- f. Ahli bahasa sebagai *expert reviewer* yang akan menilai kesesuaian tata bahasa pada naskah program yang ada di dalam prototipe desain program dengan sasaran program (anak usia 5-8 tahun). Adapun ahli bahasa yang akan dilibatkan dalam penelitian ini merupakan salah satu guru sekolah dasar.
- g. Responden lainnya yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini antara lain penanggung jawab program Kanal Anak; penanggung jawab TV Kanal KPK; guru-guru sekolah dasar; serta anak-anak kelas satu dan dua SD (usia 6-8 tahun) sebagai sasaran program Kanal Anak. Dengan demikian, responden untuk penelitian ini bukan hanya berasal dari pihak yang

menggunakan desain program secara langsung saja, melainkan juga termasuk anak-anak yang akan menjadi penonton/audiens tayangan program nantinya.

#### **4. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **a. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kanal KPK yang beralamat di Jalan HR Rasuna Said Kav. C-1 Kuningan, Jakarta Selatan.

##### **b. Waktu Penelitian**

Penelitian akan mulai berlangsung saat proses pengembangan prototipe dilakukan, terhitung sejak bulan Desember 2015 hingga Juni 2016.

#### **5. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan “Desain Program Kanal Anak pada Televisi Kanal KPK sebagai Sumber Belajar tentang Pendidikan Antikorupsi” ini antara lain sebagai berikut:

##### **a. Wawancara**

Teknik wawancara akan digunakan untuk mengumpulkan data-data pada tahap pertama pengembangan, yaitu tahap *Assess Needs*. Wawancara merupakan teknik mengumpulkan



informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan pertanyaan tersebut dijawab secara lisan pula.<sup>2</sup> Ciri utama dari kegiatan wawancara ialah adanya kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*). Dalam penelitian ini wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, serta dalam tahap analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik sasaran program yang tepat.

Wawancara yang dilakukan untuk studi pendahuluan berlangsung sebanyak dua kali dengan melibatkan dua pihak serta dilakukan secara bertahap. Wawancara pertama dilakukan kepada penanggung jawab TV Kanal KPK untuk mendapatkan informasi detail mengenai subdivisi Kanal KPK (sejarah, visi dan misi), program-program yang dimiliki, serta data statistik audiens TV Kanal KPK. Wawancara kedua dilakukan kepada penanggung jawab program Kanal Anak untuk mendapatkan informasi mengenai tujuan program, sasaran program, proses pelaksanaan program. Kedua wawancara tersebut menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara

---

<sup>2</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 185

tidak terstruktur adalah pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar hal yang akan ditanyakan.<sup>3</sup>

Sedangkan untuk tahap analisis peserta didik, peneliti melakukan wawancara kepada pihak guru-guru sekolah untuk mendapatkan data mengenai sejauh mana pemahaman anak mengenai konten program Kanal Anak, kemampuan anak dalam mengoperasikan komputer dan mengakses internet, serta kemampuan anak belajar melalui tayangan. Wawancara ketiga menggunakan pedoman wawancara terstruktur.

b. Curah Pendapat (*Brainstorming*)

Teknik pengumpulan data selanjutnya yang digunakan dalam pengembangan desain program ini adalah teknik curah pendapat. Curah pendapat merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menghasilkan banyak gagasan atau pendapat dari seluruh siswa untuk memecahkan suatu masalah. Untuk penelitian ini, teknik curah pendapat digunakan untuk mendapatkan tanggapan-tanggapan dari peserta didik (audiens program Kanal Anak) terkait tayangan program Kanal Anak serta apa yang anak (audiens) inginkan dalam tayangan program Kanal Anak nantinya. Adapun cara melakukan curah pendapat pada penelitian ini yakni dengan:

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.270

1. Menampilkan tayangan program Kanal Anak kepada anak-anak
2. Setelah anak selesai menyaksikan, anak diminta untuk menanggapi pertanyaan lisan dari peneliti terkait tayangan tersebut
3. Peneliti mencatat dan menganalisis tanggapan anak-anak

c. Studi Dokumentasi

Selain kedua teknik pengumpulan data di atas, peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui dokumen yang dimiliki TV Kanal KPK. Studi dokumentasi adalah teknik untuk mempelajari dan menganalisis bahan-bahan tertulis. Adapun jenis dokumen yang dipelajari antara lain:

- 1) “Desain produksi” program Kanal Anak (TOR program)
- 2) Rekap tema per episode acara Kanal Anak yang telah diproduksi oleh TV Kanal KPK,
- 3) Daftar sekolah yang pernah dikunjungi oleh Kanal KPK untuk kegiatan Kanal Anak, daftar ini digunakan untuk tahap analisis peserta didik.
- 4) Data statistika *viewer* TV Kanal KPK.

Penggunaan teknik ini juga bertujuan untuk menganalisis kondisi aktual yang terjadi, agar peneliti dapat merancang sebuah

desain program televisi untuk mencapai kondisi ideal yang seharusnya dilaksanakan oleh TV Kanal KPK. Selain itu, peneliti juga melakukan studi dokumentasi terhadap jurnal-jurnal penelitian untuk mendapatkan informasi terkait dengan analisis kemampuan anak berusia 5-8 tahun dalam mengoperasikan komputer dan mengakses internet.

d. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang ia ketahui.<sup>4</sup> Penggunaan kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kedalaman dan kualitas produk penelitian, yaitu desain program, yang dikembangkan. Penelitian ini akan menggunakan dua jenis kuesioner yakni kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka digunakan untuk menilai kedalaman prototipe desain program pada proses *expert review* pertama atau setelah semua komponen prototipe lengkap, sedangkan kuesioner tertutup digunakan untuk menilai kualitas prototipe desain program pada proses *expert review* kedua atau ketika sudah tidak ada perbaikan lagi. Kedua jenis kuesioner disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti. Penyebaran kedua jenis kuesioner tersebut ditujukan

---

<sup>4</sup> Ibid, h. 194

untuk ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa secara bertahap. Adapun bentuk kuesioner tertutup yang digunakan akan menggunakan skala peringkat (*rating scale*) dengan 4 pilihan jawaban.

## 6. Instrumen Penelitian

Tujuan sebuah penelitian dilakukan adalah memperoleh data untuk dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Untuk memperoleh data tersebut maka diperlukan alat bantu untuk mempermudah peneliti, yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.<sup>5</sup>

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan instrumen penelitian yang telah disusun berdasarkan kriteria-kriteria. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam bentuk terbuka dan tertutup. Pada kuesioner terbuka, *reviewer* diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan dan mengisinya ke dalam kolom isian yang telah disediakan pada lembar instrumen. Sedangkan pada kuesioner tertutup, *reviewer* diminta untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan penilaian

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.101.

mereka berdasarkan pernyataan yang telah disediakan. Kuesioner terbuka digunakan pada saat proses *expert review* pertama, dimana tujuan proses ini ialah untuk menilai kedalaman prototipe desain program yang telah dikembangkan. Hasil dari kuesioner terbuka nantinya digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Sedangkan kuesioner tertutup digunakan pada saat proses *expert review* kedua, dimana tujuan proses ini ialah untuk menilai kualitas kelayakan prototipe desain program.

Berikut ini adalah penilaian yang menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup yang diperuntukkan bagi para ahli (*expert*) :

#### 1) Penilaian Desain Pembelajaran

Instrumen desain pembelajaran akan diberikan kepada ahli desain pembelajaran, dalam hal ini adalah seseorang yang menguasai bidang desain pembelajaran. Instrumen untuk ahli desain pembelajaran terdiri dari 2 instrumen penilaian, yakni (1) instrumen penilaian pembelajaran (peta kompetensi, peta konsep, GBIP dan JM, jadwal materi tayangan, dan pedoman tindak lanjut terhadap audiens/asesmen) dan (2) instrumen penilaian kegiatan pembelajaran (strategi pembelajaran dan naskah program). Ahli desain pembelajaran akan menilai dari sudut pandang pembelajaran, apakah rancangan

pembelajaran pada prototipe desain program sudah sesuai. Adapun kisi-kisi penilaian untuk ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

#### 2) Penilaian Materi Pembelajaran

Instrumen materi pembelajaran akan diberikan kepada ahli materi kedua, dalam hal ini adalah *team leader* pada *Anti-Corruption Learning Centre* di KPK yang telah menguasai materi nilai antikorupsi. Ahli materi akan menilai dari sudut pandang materi pembelajaran, apakah materi yang dikembangkan dalam prototipe desain program sudah tepat atau belum. Adapun kisi-kisi penilaian untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

#### 3) Penilaian Media Desain Program (*Booklet*)

Instrumen media akan diberikan kepada ahli media, dalam hal ini adalah seseorang yang berkompeten untuk menilai media. Ahli media akan menilai dari sudut pandang media, apakah wujud dan isi desain program televisi yang dikembangkan sudah sesuai atau belum. Adapun kisi-kisi penilaian untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

#### 4) Penilaian Bahasa

Instrumen bahasa akan diberikan kepada ahli bahasa, dalam hal ini adalah seseorang yang menguasai bahasa Indonesia dan memahami bahasa anak-anak. Ahli bahasa

akan menilai dari sudut pandang kebahasaan, apakah tata bahasa yang disajikan dalam naskah program sudah sesuai dengan karakteristik anak usia 5-8 tahun atau belum. Adapun kisi-kisi penilaian untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Pengembangan desain program Kanal Anak untuk TV Kanal KPK akan menggunakan model *Rapid Prototyping*. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam model *Rapid Prototyping*:

### **1. Assess Need and Analyze Content**

#### **a. Assess Need**

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam proses pengembangan prototipe desain program. Analisis kebutuhan merupakan sebuah tahapan yang mendasari dalam mendesain sebuah program. Tujuan dilakukannya analisis kebutuhan adalah untuk memperoleh data informasi yang dapat mendukung pengembangan program, terkait dengan adanya kesenjangan program. Untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, pada tahap analisis kebutuhan ini pengembang menganalisis beberapa aspek, yaitu analisis terhadap program, analisis sasaran/pengguna desain program, dan analisis peserta didik/audiens program.



### 1) Analisis Terhadap Program

Analisis ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan mengukur kesenjangan antara program Kanal Anak dengan program pembelajaran yang ideal seperti apa. Untuk memperoleh data, peneliti melakukan wawancara kepada penanggung jawab program Kanal Anak di TV Kanal KPK dan penanggung jawab TV Kanal KPK sendiri. Selain itu peneliti juga melakukan studi dokumentasi terhadap dokumen “desain program” Kanal Anak versi TV Kanal KPK.

### 2) Analisis Sasaran Desain Program

Program Kanal Anak ditujukan untuk anak usia 5-8 tahun, namun pengguna dari desain program yang akan dikembangkan ini bukanlah anak-anak melainkan tim produksi program beserta para penyaji materi program. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pengguna desain program guna menentukan apakah desain program yang dikembangkan nantinya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan desain program atau tidak.

### 3) Analisis Peserta Didik

Secara umum, analisis peserta didik yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menentukan ketepatan rentang usia sasaran program. Berdasarkan hasil wawancara dengan PIC program Kanal, sasaran program merupakan anak usia

5-8 tahun. Akan tetapi sebagai seorang desainer pembelajaran, maka peneliti pun harus tetap memastikan apakah rentang usia 5-8 tahun sudah tepat untuk diberikan program pembelajaran secara *online* dan apakah rentang usia 5-8 tahun sudah membutuhkan adanya program pembelajaran antikorupsi. Untuk menentukan ketepatan rentang usia sasaran, peneliti melakukan lima kegiatan analisis sebagai berikut:

**Tabel 3.1.**

**Kegiatan-Kegiatan dalam Menganalisis Peserta Didik**

<b>No</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
1	Menganalisis kemampuan IT anak usia 5-8 tahun dalam mengakses internet dan mengoperasikan komputer, khususnya untuk pembelajaran <i>online</i> .	Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak usia 5-8 tahun dalam menggunakan teknologi komputer dan internet, khususnya untuk pembelajaran <i>online</i> . Hasil analisis ini akan dijadikan bahan pertimbangan apakah rentang sasaran program perlu	1. Wawancara kepada guru-guru sekolah 2. Studi dokumentasi terhadap jurnal penelitian mengenai kemampuan IT anak usia 5-8 tahun

		dinaikan usianya atau tetap bertahan di 5-8 tahun.	
2	Menganalisis durasi waktu ketahanan konsentrasi anak usia 5-8 tahun saat melihat tayangan	Untuk mengetahui seberapa lama tingkat konsentrasi anak usia 5-8 tahun pada umumnya ketika menyaksikan sebuah tayangan. Hasil analisis ini akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan durasi program Kanal Anak kedepannya	1. Wawancara/ konsultasi kepada ahli psikologi anak
3.	Menganalisis sejauh mana pemahaman anak terhadap konten nilai-nilai antikorupsi	Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal anak-anak terhadap konten nilai-nilai antikorupsi (jujur, disiplin, tanggung jawab, sederhana, mandiri, adil, peduli, sabar, berani, dan kerja keras). Hasil analisis ini akan dijadikan bahan	1. Wawancara kepada guru-guru sekolah

		<p>pertimbangan untuk menentukan prasyarat pengetahuan yang harus dimiliki anak sebelum bisa menyaksikan program.</p>	
4.	<p>Menganalisis kesesuaian konten nilai-nilai antikorupsi dengan perkembangan kognitif dan moralitas anak usia 5-8 tahun.</p>	<p>Untuk mengetahui seberapa perlunya anak mempelajari nilai-nilai antikorupsi dan apakah nilai-nilai yang diajarkan nantinya dapat diterima oleh tingkat perkembangan kognitif dan moralitas anak usia 5-8 tahun.</p>	<p>1. Wawancara/ konsultasi kepada ahli psikologi anak</p>
5.	<p>Menganalisis keinginan anak terhadap program Kanal Anak selanjutnya.</p>	<p>Untuk mengetahui seperti apa keinginan anak terhadap tayangan program Kanal Anak selanjutnya. Hasil analisis ini akan dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan</p>	<p>1. Melakukan curah pendapat kepada anak-anak.</p>

		konsep penyajian tayangan agar menarik dan tidak menjenuhkan anak-anak.	
--	--	---	--

Hasil tahap *assess needs* ini yakni berupa deskripsi karakteristik sasaran desain program dan karakteristik peserta didik (audiens program) yang akan digunakan dalam mengembangkan prototipe desain program selanjutnya. Untuk hasil lebih lengkap, silahkan baca bab 4 (hal.198).

**b. Analyze Content**

Analisis konten dimaksudkan untuk mengetahui konten/materi apa saja yang akan diajarkan dalam program Kanal Anak. Untuk memperoleh informasi mengenai hal tersebut, maka peneliti melakukan diskusi dengan dua orang ahli, yakni pendongeng/penyaji materi di program Kanal Anak selaku ahli materi pertama dan staf ahli Departemen Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat selaku ahli pendidikan antikorupsi. Kegiatan diskusi ini akan menghasilkan kesepakatan tentang materi-materi yang akan diajarkan kepada peserta didik di dalam program Kanal Anak.

Hasil dari analisis konten ini yakni berupa deskripsi mengenai penentuan materi-materi yang akan dikembangkan dalam desain program. Untuk hasil lebih lengkap, silahkan lihat bab 4 (hal.218).

## **2. Set Objectives**

Setelah melakukan tahap pertama, *Assess Need and Analyze Content*, maka langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran umum dan khusus. Pada tahap ini, pengembang melakukan diskusi dengan ahli materi (pendongeng program Kanal Anak), ahli desain pembelajaran, dan dosen pembimbing, dalam menentukan tujuan pembelajaran umum dan khusus yang akan dicapai oleh peserta didik. Penentuan tujuan tersebut didasarkan pada hasil analisis konten dan analisis peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Perumusan tujuan pembelajaran pun berulang kali mengalami perubahan selama proses pengembangan dan sesudah prototipe desain program dikembangkan. Untuk hasil lebih lengkap mengenai proses perubahan rumusan tujuan pembelajaran, silahkan lihat tahap *set objectives* pada bab 4 (hal. 225).

## **3. Construct Prototype**

Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, maka berikutnya pengembang mulai melakukan proses pengembangan prototipe

(*construct prototype*). Dalam mengembangkan prototipe desain program ini, pengembang menggunakan acuan langkah-langkah perancangan media dari Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2009). Untuk mendesain sebuah media pembelajaran (dalam hal ini berupa program acara), pengembang perlu mendesain pembelajaran programnya terlebih dahulu. Rancangan/desain ini tertuang dalam bentuk Garis Besar Isi Media (GBIM) dan jabaran materi (JM), barulah kemudian pengembang dapat merancang kegiatan belajarnya. Selama proses pengembangan prototipe, pengembang melakukan beberapa kegiatan utama di antaranya:

**Tabel 3.2.**

**Kegiatan Utama Selama Melakukan *Construct Prototype***

No.	Kegiatan	Penjabaran Kegiatan
1.	Melakukan diskusi dengan ahli materi pertama dan ahli pendidikan antikorupsi	Diskusi yang dilakukan yakni membahas nilai-nilai antikorupsi yang akan dikembangkan selama satu tahun, beserta lama waktu yang diperlukan bagi anak untuk mempelajari masing-masing nilai tersebut. Kemudian, peneliti bersama dengan kedua ahli akan menjabarkan masing-masing nilai tersebut menjadi beberapa sub-subpokok bahasan. Diskusi ini berfungsi untuk membahas kekurangan pada materi yang disajikan selama proses pengembangan berlangsung.

2.	Membuat rencana pembelajaran program yang tertuang dalam Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)	Rencana program yang dibuat disini merupakan rencana umum, dan biasa disebut dengan Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM). Dalam menyusun GBIM terdapat komponen-komponen yang perlu dituliskan seperti tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok dan subpokok bahasan untuk periode satu tahun, dan jumlah tayangan program untuk setiap TPK. Adanya GBIM dan JM akan menjadi dasar bagi pengembang untuk merancang kegiatan belajar dan bentuk tindak lanjut (asesmen) bagi audiens.
3.	Membuat penjadwalan materi tayangan	Salah satu komponen dalam desain program televisi adalah adanya penjadwalan tayangan. Sehingga pengembang akan membuat jadwal penayangan materi berdasarkan pada alur kompetensi yang telah ditetapkan untuk setiap materi.
4.	Merancang penjabaran detail kegiatan pembelajaran dalam tayangan program, yang dituangkan dalam bentuk Strategi	Dalam menyusun Strategi Pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang perlu dituliskan yaitu tujuan pembelajaran khusus, pokok bahasan, urutan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, estimasi waktu per tayangan, serta referensi yang dibutuhkan untuk menguasai materi.



	Pembelajaran Program dan <i>Template</i> Kegiatan Pembelajaran	Sedangkan <i>Template</i> Kegiatan Pembelajaran berisi penjabaran setiap kegiatan yang akan dilakukan oleh penyaji materi beserta rekomendasi cara melakukan setiap kegiatan tersebut.
5.	Merancang tindak lanjut terhadap setiap materi yang disajikan bagi peserta didik (audiens), yang dituangkan dalam bentuk kisi-kisi asesmen bagi peserta didik	Pembuatan kisi-kisi asesmen didasarkan pada tujuan pembelajaran khusus yang telah ditetapkan sebelumnya. Khusus untuk prototipe desain program ini, pengembang hanya sebatas merancang kisi-kisi sesuai dengan tujuan pembelajarannya saja, tidak sampai membuat seluruh butir pertanyaan untuk seluruh materi yang dibelajarkan dalam periode satu tahun. Butir pertanyaan harus dibuat sendiri oleh penyaji materi program Kanal Anak.
6.	Membuat sinopsis dan <i>treatment</i>	Sinopsis dan <i>treatment</i> berguna sebagai landasan alur pembuatan naskah. Dikarenakan subpokok program Kanal Anak nantinya akan berbeda di tiap episodenya, maka pengembang hanya dapat membuat sinopsis dan <i>treatment</i> secara umum, namun tetap dapat dijadikan sebagai acuan utama dalam pembuatan naskah kedepannya.
7.	Membuat naskah tayangan sebagai contoh penerapan	Pembuatan naskah dimaksudkan untuk memberikan gambaran kepada penyaji materi/pendongeng mengenai alur tayangan

	salah satu subpokok bahasan ke dalam kegiatan pembelajaran	seperti yang telah dipaparkan dalam Strategi Pembelajaran dan <i>Template</i> sebelumnya. Naskah yang dibuat disini akan lebih seperti pedoman. Artinya semua tayangan nantinya akan menggunakan alur kegiatan pembelajaran seperti dalam naskah. Penyaji materi/ pendongeng hanya perlu menyesuaikan dengan materi yang hendak dibelajarkan saja.
--	--	--

Selama proses pengembangan berlangsung, setiap form/bagian yang dihasilkan dari masing-masing kegiatan di atas akan dikonsultasikan (review) kepada para ahli yang terlibat selama proses pengembangan prototipe desain program, yakni ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi (pendongeng dari program Kanal Anak). Setelah prototipe desain program selesai dikembangkan, kemudian semuanya disusun menjadi sebuah booklet desain program dengan menggunakan software pengolah kata (Ms.Word) dan software pengolah gambar (Photoshop). Selanjutnya prototipe yang telah dikembangkan dan menjadi booklet utuh pun siap direview ke tahap berikutnya, *utilize prototype*, untuk menilai kedalaman dan kualitas prototipe desain program.

#### **4. Utilize Prototype (Research)**

Pada tahap ini, pengembang melakukan tiga kegiatan yaitu (1) Merancang instrumen penilaian; (2) Melakukan review kepada para ahli; (3) Memperbaiki prototipe desain program sesuai dengan hasil review para ahli. Sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah berupa prototipe desain program dan bukan produk tayangan program (video), maka proses ujicoba hanya akan dilakukan kepada para ahli saja, bukan ujicoba ke pengguna.

##### **a. Merancang instrumen penilaian desain program**

Setelah prototipe dikembangkan, pengembang perlu merancang instrumen yang dapat menilai apakah desain program yang telah dikembangkan layak untuk digunakan oleh TV Kanal KPK kedepannya. Dalam merancang instrumen penilaian, pengembang melakukan diskusi dengan dosen pembimbing hingga akhirnya menghasilkan kisi-kisi instrumen penilaian untuk selanjutnya dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan instrumen. Pengembang merancang dua buah instrumen yang berbeda, instrumen pertama untuk menilai kedalaman setiap indikator yang dinilai dari desain program yang telah dikembangkan dan instrumen kedua untuk menilai kualitas kelayakan desain program yang telah dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang perlu dinilai dari tiap bagian di dalam desain program. Data hasil dari instrumen pertama

(*expert review* kedalaman) digunakan sebagai bahan perbaikan untuk prototipe desain program yang telah dikembangkan. Sedangkan data hasil dari instrumen kedua (*expert review* kualitas) digunakan sebagai tolak ukur untuk menilai apakah prototipe yang telah dikembangkan berkualitas dan layak untuk diteruskan ke tahap pengembangan program atau tidak. Adapun untuk kisi-kisi dan instrumen penilaian dapat dilihat pada lampiran (hal.329-394).

Peneliti menggunakan pendekatan evaluasi responsif dari Robert Stake (1975) dan Guba & Lincoln (1981) dalam melakukan review terhadap para ahli. Proses review ahli (*expert review*) ini menekankan pada kontak tatap muka dan keterbukaan peneliti terhadap perspektif nilai yang berbeda dari berbagai para ahli. Proses review oleh ahli dilakukan secara terus menerus (berulang) hingga prototipe desain program layak untuk diproduksi. Inilah yang menjadi dasar peneliti perlu melakukan *expert review* kedalaman terlebih dahulu sebelum akhirnya melakukan *expert review* kualitas. Karena pada hakikatnya, penelitian pengembangan (R&D) lebih membutuhkan review/uji kedalaman sebagai bentuk evaluasi formatifnya (artinya tidak menggunakan pengukuran skala apapun). Kemudian, setelah tidak ada lagi perbaikan barulah dilakukan evaluasi sumatif untuk melihat apakah prototipe layak

untuk diproduksi oleh TV Kanal KPK kelak. Evaluasi sumatif pada penelitian ini berupa uji/review kualitas, dimana sudah melibatkan pengukuran menggunakan skala).

b. Melakukan review kepada para ahli

Setelah kisi-kisi instrumen dan butir-butir instrumen divalidasi oleh ahli instrumen, selanjutnya pengembang dapat memulai proses review kepada para ahli. Adapun *expert reviewer* yang menilai kedalaman dan kualitas prototipe adalah sebagai berikut:

1) Review oleh ahli desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran akan menilai kesesuaian prototipe desain program, khususnya dari segi pembelajaran. Ahli desain pembelajaran yang menilai prototipe pada tahap *utilize prototype* merupakan orang yang sama dengan ahli desain pembelajaran yang dilibatkan selama proses pengembangan prototipe yaitu dosen Teknologi Pendidikan UNJ.

2) Review oleh ahli media

Ahli media akan menilai kelengkapan komponen prototipe desain program serta menilai keseluruhan wujud fisik desain program. Ahli media yang menilai prototipe pada tahap *utilize prototype* merupakan orang yang sama dengan ahli media yang dilibatkan selama

proses pengembangan prototipe yaitu dosen Teknologi Pendidikan UNJ.

3) Review oleh ahli materi

Ahli materi yang menilai prototipe yang telah dikembangkan pada tahap *utilize prototype* ini merupakan orang yang berbeda dari ahli materi selama proses pengembangan prototipe. Ahli materi yang menilai pada tahap ini adalah *team leader* dari *Anti-Corruption Learning Center (ACLC)* di KPK. akan menilai kesesuaian materi antikorupsi pada prototipe desain program yang telah dikembangkan.

4) Review oleh ahli bahasa

Ahli bahasa akan menilai kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada prototipe desain program, khususnya untuk komponen strategi pembelajaran dan naskah, dengan usia sasaran program (anak). Ahli bahasa yang menilai pada tahap ini adalah guru SD.

c. Memperbaiki prototipe desain program sesuai dengan hasil review para ahli

Melalui instrumen *expert review* kedalaman, pengembang dapat mengetahui secara detail apa saja kekurangan dari prototipe desain program yang telah dikembangkan, tetapi juga sekaligus memberikan pengetahuan langsung kepada pengembang apa

alasan kekurangan tersebut dan bagaimana cara mengatasinya. Setelah memperbaiki prototipe sesuai dengan hasil data yang diperoleh dari instrumen kedalaman, selanjutnya pengembang melakukan review kualitas kelayakan menggunakan instrumen *expert review* kualitas kepada para ahli.

### **5. *Install & Maintain System***

Setelah melakukan beberapa kali revisi terhadap prototipe desain program, maka diperoleh hasil final dari prototipe desain program. Prototipe desain program final ini selanjutnya akan digunakan oleh tim produksi program Kanal Anak bersama dengan pendongeng yang menjadi penyaji materi dalam tayangan program (*install and maintain system*) untuk diproduksi menjadi suatu tayangan program berbentuk video yang disiarkan melalui internet. Namun sebelum prototipe siap digunakan, pengembang perlu membuat petunjuk penggunaan desain program sebagai petunjuk bagi tim produksi program Kanal Anak dan para penyaji materi tentang bagaimana cara menggunakan prototipe desain program yang telah dikembangkan.

### C. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini diperoleh melalui cara penyebaran kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup kepada *expert reviewer*. Data yang dihasilkan dari penyebaran kuesioner terbuka selanjutnya akan dijadikan bahan perbaikan untuk prototipe desain program, sedangkan data dari kuesioner tertutup merupakan data kuantitatif yang akan diolah menggunakan statistik deskriptif sederhana.

Langkah pertama adalah dengan mencermati data kuesioner tertutup (instrumen expert review kualitas) untuk meneliti kelengkapan dan kebenaran responden (*expert reviewer*) dalam mengisi instrumen tersebut. Langkah selanjutnya adalah mentabulasi data yang terkumpul tersebut untuk disajikan secara kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, yakni distribusi frekuensi dan nilai rata-rata yang digunakan untuk menilai responden. Rumusnya dijelaskan di bawah ini:<sup>6</sup>

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil jawaban (prosentase)

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah responden

Dari perhitungan sederhana tersebut, akan diperoleh hasil dalam bentuk prosentase. Berdasarkan prosentase yang didapat, peneliti

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 129



menafsirkan hasil kuantitatif tersebut menjadi kualitatif melalui narasi deskripsi data yang dikategorikan menurut kriteria sebagai berikut:<sup>7</sup>

**Tabel 3.3.**  
**Interpretasi Analisis Data Hasil Penilaian *Expert Reviewer***

<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Bobot Nilai</b>
86% - 100%	Sangat Baik
70% - 85%	Baik
55% - 69%	Cukup
Di bawah 55%	Kurang

---

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), h.241.