

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Berdasarkan uraian di atas, salah satu tujuan dari pendidikan adalah agar individu dapat mengembangkan potensi serta keterampilan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Demi mencapai hal tersebut, pendidikan dapat dilaksanakan melalui tiga jalur, yaitu: pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal.² Ketiga jalur pendidikan tersebut diselenggarakan baik itu oleh pemerintah, pemerintah daerah, atau masyarakat.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan pendidikan nonformal sebagai jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat

¹ http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf

² Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa: Dari Teori Hingga Aplikasi* (Jakarta: Bumi Aksara 2012), hlm. 5

dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Faisal (1981) mengungkapkan bahwa ciri-ciri pendidikan nonformal antara lain: pendidikan berjangka pendek, program pendidikan merupakan paket yang sangat khusus, persyaratan pendaftarannya lebih fleksibel, tidak berjenjang kronologis, sekuensi materi lebih luwes, dan perolehan ijazah tidak seberapa terstandarisasi. Satuan pendidikan nonformal meliputi lembaga kursus dan lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim.

Bentuk lain dari pendidikan nonformal adalah komunitas yang bertujuan untuk membelajarkan masyarakat. Komunitas terbentuk atas kebutuhan, pandangan, dan tujuan yang sama dari kelompok masyarakat tertentu, atau atas keprihatinan dan kepedulian mereka terhadap kejadian-kejadian yang terjadi di masyarakat. Salah satu contohnya adalah komunitas yang terbentuk dari keprihatinan terhadap tingginya angka perokok di kalangan pelajar.

Data dari Global Youth Tobacco Survey 2014 (GYTS 2014) menyebutkan bahwa 20,3% anak sekolah merokok, 57,3% anak sekolah usia 13-15 tahun terkena paparan asap rokok di dalam rumah dan 60% terkena paparan asap rokok di tempat umum atau enam dari setiap sepuluh anak sekolah usia 13-15 tahun terkena paparan asap rokok di dalam rumah

dan di tempat-tempat umum.³ Tidak hanya itu, berdasarkan data World Health Organization (WHO), Indonesia tercatat sebagai negara ketiga dengan jumlah perokok terbanyak, yakni 80 juta perokok setelah Cina dan India. Tingkat kematian akibat merokok di Indonesia pun sudah mencapai 427.948 orang setiap tahunnya atau sekitar 1.172 orang perhari.⁴ Masih sedikitnya kesadaran masyarakat akan bahaya merokok dan belum adanya sanksi yang tegas mengenai larangan merokok merupakan salah satu penyebab terus bertambahnya jumlah perokok di Indonesia.

Data di atas juga menunjukkan bahwa bahaya merokok tidak hanya berdampak bagi si pengguna atau orang dewasa sebagai perokok aktif, melainkan orang-orang di sekitarnya termasuk anak-anak. Hal tersebut mendorong komunitas Duta Cilik Anti Rokok untuk mengambil peran dalam pencegahan munculnya perokok baru di kalangan anak-anak. Komunitas menyelenggarakan kegiatan berupa edukasi kepada anak-anak usia sekolah atau anak-anak yang berada di lingkungan yang rentan sekali terkena paparan asap rokok. Sasaran yang dipilih merupakan anak-anak sekolah dasar atau pada rentang usia 7-14 tahun, karena pada usia tersebut anak-anak sudah mulai beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya di samping

³ <http://www.depkes.go.id/article/view/15060900001/rokok-illegal-merugikan-bangsa-dan-negara.html>

⁴ <http://opini.fajarnews.com/read/2016/07/25/12279/kematian.akibat.merokok.1.172.orang.per.hari>

anggota keluarga, dan rentan terhadap pengaruh-pengaruh yang ada di lingkungan sekitarnya.

Kegiatan edukasi ini disebut sebagai *roadshow*, karena komunitas Duta Cilik Anti Rokok melakukan edukasi ke sekolah-sekolah dan komunitas yang peduli terhadap anak-anak serta lingkungan yang memiliki risiko terkena paparan asap rokok terbanyak. Proses edukasi yang berpindah dari satu tempat ke tempat lain inilah yang menyebabkan timbulnya istilah *roadshow*. Kegiatan ini juga melibatkan relawan yang akan berperan sebagai mentor.

Tugas relawan dalam kegiatan ini memegang peranan yang cukup besar. Di samping harus memahami karakteristik anak-anak yang berbeda-beda, para relawan atau mentor harus menjadi *role model* yang baik di hadapan anak-anak dan menguasai materi yang akan disampaikan kepada anak-anak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan kegiatan *mentoring* para calon mentor harus memiliki pengetahuan dasar yang cukup agar kegiatan edukasi dapat berjalan lancar dan baik.

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, mentor merupakan relawan yang berasal dari latar belakang berbeda-beda. Ada yang berasal dari latar belakang pendidikan terkait dan ada pula relawan yang bergabung karena kepeduliannya terhadap pendidikan dan kesehatan anak-anak atau bergabung karena ingin mendapatkan pengalaman baru tapi tidak menguasai materi yang harus disampaikan.

Menjadi seorang relawan ini sifatnya sukarela, tidak diwajibkan atau dipaksakan. Hal ini pula yang menyebabkan relawan yang bertugas sebagai mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok ini selalu berbeda-beda di setiap kegiatan. Banyak relawan lama yang berhalangan hadir saat komunitas mengadakan kegiatan kembali, menyebabkan pengurus komunitas harus mencari relawan-relawan baru. Hal tersebut menyebabkan kesenjangan pengetahuan antara mentor lama yang masih aktif dan mentor yang baru saja bergabung, sehingga komunitas harus kembali mengedukasi mentor-mentor baru sebelum kegiatan edukasi dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengembang selama menjadi mentor, kegiatan edukasi yang dilakukan oleh komunitas kepada mentor berlangsung tidak secara tatap muka tetapi melalui percakapan grup dengan aplikasi *WhatsApp*. Mentor diberikan sebuah alat edukasi berupa poster dan alat peraga berupa *flipchart* dalam bentuk digital dan didiskusikan bersama dengan pengurus komunitas di grup *WhatsApp* tersebut. Kurangnya partisipasi mentor dalam forum tersebut membuat diskusi tidak berjalan efektif. Sebagai tindak lanjut, pihak komunitas menyediakan sebuah modul yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mentor. Namun disayangkan, modul yang disediakan memuat sedikit sekali informasi yang harus diketahui oleh mentor baru dan dari segi tampilannya kurang menarik perhatian.

Dari masalah yang telah dijelaskan di atas, pengembang akan mengembangkan sebuah buku panduan sebagai *redesign* dari modul yang

ada sebelumnya dan memuat informasi-informasi yang dibutuhkan mentor untuk selanjutnya dapat dijadikan sebagai salah satu media belajar untuk mentor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana komunitas memfasilitasi belajar mentor?
2. Media belajar apakah yang dapat digunakan untuk memfasilitasi mentor?
3. Apakah buku panduan mentor dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mentor?
4. Bagaimana mengembangkan buku panduan mentor untuk memfasilitasi belajar mentor?

C. Ruang Lingkup

Pengembangan ini akan menghasilkan produk instruksional berupa buku panduan mentor yang digunakan untuk memfasilitasi mentor dalam meningkatkan pemahaman mentor pada saat kegiatan edukasi. Ruang lingkup dari pengembangan buku panduan ini adalah sebagai berikut:

1. Media: media yang akan dikembangkan adalah buku panduan dengan judul “Buku Panduan Mentor Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan”.

2. Materi: pengembangan ini membatasi pada kegiatan memfasilitasi belajar mentor sebelum melakukan kegiatan edukasi. Materi yang terdapat dalam buku panduan mentor meliputi materi tentang sejarah tembakau, zat berbahaya dalam rokok, penyakit yang ditimbulkan akibat merokok, jenis-jenis perokok, dan kawasan tanpa rokok.
3. Sasaran: pengguna buku panduan ini dikhususkan untuk relawan baru atau mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta ruang lingkup yang telah diuraikan, maka pengembangan ini berfokus pada:

“Bagaimana mengembangkan buku panduan mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok?”

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku panduan mentor untuk memfasilitasi mentor baru dalam memperoleh informasi dan materi edukasi yang diselenggarakan oleh komunitas Duta Cilik Anti Rokok.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini dibagi menjadi dua, yaitu menurut sisi akademis dan praktis. Berikut penjabarannya:

a) Akademis

a. Peneliti

Pengembangan ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan pengembang mengenai pengaplikasian teori-teori yang telah dipelajari.

b. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menambah referensi untuk penelitian di bidang pengembangan khususnya pengembangan bahan ajar cetak, serta sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

b) Praktis

a. Mentor

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna sebagai media belajar dan untuk meningkatkan kualitas pemahaman mentor.

b. Komunitas Duta Cilik Anti Rokok

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu komunitas dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada di komunitas dan sebagai tambahan bahan ajar di komunitas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pengembangan Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran

Pengertian pengembangan dalam teknologi pendidikan menurut AECT tahun 1994 adalah sebagai berikut,

Instructional technology is the theory and practice of design, development utilization, management, and evaluation of process and resources for learning.⁵

Berdasarkan definisi di atas Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Kata pengembangan pada definisi AECT tahun 1994 menjelaskan bidang garapan dilakukan melalui kajian teori serta penelitian. Teori digunakan untuk memandu peneliti mengenai apa yang harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan. Selanjutnya, hasil lapangan diuji coba agar menjadi masukan bagi perkembangan keilmuan Teknologi Pendidikan.

Menurut Seels & Richey, pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam

⁵ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 29

pembelajaran.⁶ Pengertian ini menunjukkan bahwa pengembangan ialah sebuah proses untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam sebuah rancangan produk dan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berdasarkan temuan-temuan uji coba lapangan.

Menurut Gay, Mills, dan Airasian (2009: 18) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan dan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.⁷

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses penerjemahan spesifik desain menjadi sebuah produk dalam bentuk fisik.

⁶ Barbara R. Seels dan Rita C. Richey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta, 1994), hlm.38

⁷ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 283

Menurut Miarso, karakteristik dari bentuk penelitian pengembangan:

Tabel 2.1
Bentuk dan Karakteristik Penelitian Pengembangan⁸

Karakteristik	Bentuk		
	Pengembangan	Penelitian	Penilaian
Tujuan	Mengerjakan, Menciptakan pemecahan baru	Mengetahui, Membuktikan pengetahuan baru	Memilih, Memperbaiki, Pemantapan hasil
Hasil	Sesuatu (produk, model, sistem yang dapat digunakan)	Kesimpulan yang dapat berlaku umum (dalam populasi)	Informasi untuk keputusan khusus
Nilai	Kesesuaian dan kemajuan	Kemampuan menjelaskan & Memperkirakan	Manfaat & kegunaan sosial
Dorongan	Inovasi	Keingintahuan	Kebutuhan
Kriteria	Standar kegunaan	Standar objektivitas	Standar kesesuaian
Landasan konseptual	Operasionalisasi prosedur	Kaitan sebab akibat	Proses: cara & hasil
Paradigma	Pragmatik & empirik fenomenologik	Idealistik & realistik positivistik	Rasionalistik Hermeneutik
Proses	Identifikasi situasi Deskripsi alternatif Rumusan Pemecahan Desain pengujian Penerapan Tindakan Standar kerja Laporan	Identifikasi masalah Landasan teoritik Desain kegiatan Pengumpulan data Analisis data Kesimpulan & saran Laporan	Identifikasi Keputusan Spesifikasi parameter Desain penulisan Pengumpulan data Analisis data Penafsiran Laporan

⁸ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2011), hlm. 207

Berdasarkan karakteristik yang dikemukakan oleh Miarso, terdapat beberapa karakteristik pengembangan yang dilakukan, di antaranya adalah memiliki tujuan untuk menciptakan pemecahan masalah. Pada penelitian pengembangan ini, masalah yang dimaksudkan adalah kesenjangan pengetahuan dan kurangnya informasi mengenai kegiatan edukasi bagi relawan baru di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok, di mana hasilnya adalah sebuah produk berupa buku panduan mentor. Proses pengembangan dimulai dari mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna. Tahap selanjutnya yaitu desain, yang merupakan tahap pengembangan yang dilakukan setelah merumuskan pemecahan masalah. Jika produk sudah selesai dikembangkan, dilakukan uji coba terhadap produk dan direvisi sebelum produk siap digunakan.

2. Klasifikasi Model Pengembangan

Prawiradilaga (2007) menyebutkan bahwa istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Berdasarkan analisis Andrews dan Goodson (dalam Anglin, 1992, bab 13; cf. Suparman) terdapat empat belas kegiatan serta empat puluh ragam model dengan kecenderungan yang berbeda-beda.⁹ Gustafson dan Branch (2002) mengklasifikasikan model desain sistem

⁹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm.33

pembelajaran menjadi tiga kelompok. Pembagian klasifikasi ini didasarkan pada orientasi penggunaan model, yaitu (a) *Classroom oriented model*; (b) *System oriented model*; dan (c) *Product oriented model*.¹⁰

a. Model Berorientasi Kelas (*Classroom Oriented Model*)

Dalam penggunaannya, model ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada hal ini, tugas guru memilih isi/materi pelajaran yang tepat, merencanakan strategi pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Para guru menganggap bahwa model desain pembelajaran pada dasarnya berisi langkah-langkah yang harus diikuti.

Contoh dari model pembelajaran berorientasi kelas adalah model ASSURE yang dicetuskan oleh Heinich, dkk. Langkah-langkah pada model ini adalah: 1) melakukan analisis karakter peserta didik, 2) menetapkan tujuan pembelajaran, 3) memilih media, metode pembelajaran, dan bahan ajar, 4) memanfaatkan bahan ajar, 5) melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, 6) mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran.

¹⁰ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm.88

<p>A nalyze learner (menganalisis peserta didik)</p> <p>S tate objectives (merumuskan tujuan pembelajaran)</p> <p>S elect methods, media, material (memilih metode, media, dan bahan ajar)</p> <p>U tilize media and materials (memanfaatkan media dan bahan ajar)</p> <p>R equire learner participation (mengembangkan peran serta peserta didik)</p> <p>E valuate and revise (menilai dan memperbaiki)</p>
--

Gambar 2.1
Model ASSURE¹¹

b. Model Berorientasi Sistem (*System Oriented Model*)

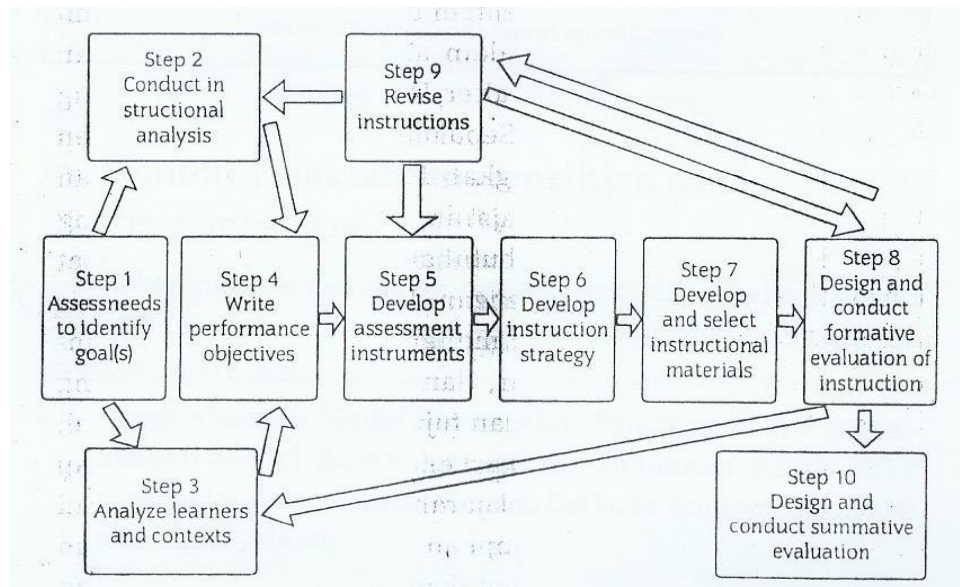
Model ini berdasarkan pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan dan *front-end analysis* secara intensif. Model yang berorientasi sistem senantiasa menerapkan proses evaluasi formatif dan proses uji coba yang intensif.

Salah satu contoh model berorientasi sistem adalah model Dick & Carey. Komponen model sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick,dkk. terdiri atas:

- 1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran,
- 2) Melakukan analisis instruksional,
- 3) Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran,

¹¹ Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, hlm. 48

- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus,
- 5) Mengembangkan instrumen penilaian,
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran,
- 7) Mengembangkan dan memilih bahan ajar,
- 8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif,
- 9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran,
- 10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.



Gambar 2.2
Model Dick & Carey¹²

c. Model Berorientasi Produk (*Product Oriented Model*)

Pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analisis

¹² Emzir, *Op.Cit.*, hlm. 276

kebutuhan yang sangat ketat. Model yang tergolong sebagai model yang berorientasi produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu:

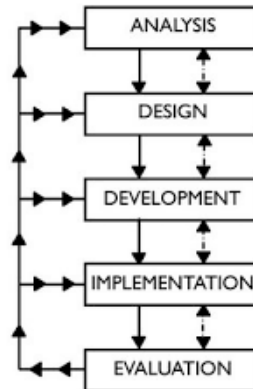
- 1) Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan,
- 2) Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi,
- 3) Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi, dan
- 4) Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

Model pengembangan produk merupakan model yang sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan buku panduan mentor, karena akan menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai panduan untuk mentor dalam melakukan kegiatan edukasi. Terdapat berbagai macam model pengembangan produk, di antaranya yaitu ADDIE, Hanafin & Peck, dan Rowntree.

3. Model – Model Pengembangan Produk

a. ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 2.3
Model ADDIE¹³

1) Tahap 1: Analisis

Analisis dapat dimaknai secara beragam. Terkait dengan pengembangan kurikulum, analisis dapat ditafsirkan sebagai analisis kebutuhan untuk organisasi, pembelajaran/pelatihan. Analisis dapat juga digunakan untuk mengkaji materi ajar, atau sebagai analisis materi/topik. Selain itu, analisis dapat digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2) Tahap 2 : Desain

Pada tahapan desain, dibuat rancangan berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis. Adapun perincian kegiatan dalam desain ini meliputi :

¹³ Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, hlm. 21

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran (umum dan khusus) berdasarkan analisis tugas.
- b) Menentukan strategi pembelajaran atau mengolah materi dan penyajian materi, teknik, metode, dan bentuk.
- c) Membuat desain program atau produk, atau memodifikasi pembelajaran yang ada, menjadi bagian dari proses desain ini. Dalam tahapan ini desainer pembelajaran perlu merujuk pada landasan teoritis belajar dan pembelajaran.
- d) Menyusun penilaian belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Tahap 3: Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap desain. Pada tahap ini, desainer pembelajaran menyiapkan segala sesuatunya terkait dengan pelaksanaan uji coba. Tidak hanya menyiapkan *prototype* program atau produk yang akan digunakan, tetapi juga menyusun pola evaluasi dari *one-to-one* hingga evaluasi lapangan atau implementasi.

4) Tahap 4: Implementasi

Pada tahap ini, rancangan program atau produk yang telah dikembangkan selanjutnya diterapkan atau diuji ketepatannya.

5) Tahap 5: Evaluasi

Pada tahap ini evaluasi dilakukan untuk memperbaiki program atau produk berdasarkan data-data yang diperoleh dari uji coba di tahapan implementasi. Istiah lainnya adalah merevisi program atau produk. Namun, ada pula yang mengartikan evaluasi ini sebagai proses yang dilakukan secara terus-menerus selama proses pengembangan berlangsung.

b. Hanafin & Peck¹⁴

Model ini terdiri dari tiga fase yaitu: fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck (1988)). Model yang termasuk kedalam model yang berorientasi produk ini menjalankan penilaian serta pengulangan di setiap fasenya.

1) Fase 1: Analisis Kebutuhan

Pada fase ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran, termasuk tujuan dan objektif media yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh pengguna, serta peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi, dilakukan

¹⁴ Cecep Kustandi, *Prosedur Pengembangan Media*, hlm. 20

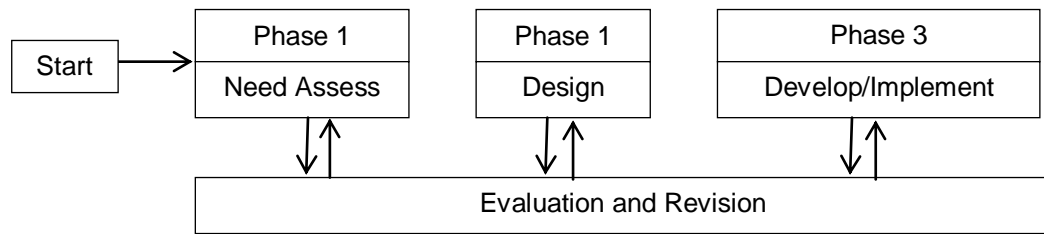
penilaian terhadap hasil tersebut sebelum meneruskan ke fase desain.

2) Fase 2: Desain

Pada fase ini, analisis yang sudah dilakukan dipindahkan dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Salah satu dokumen yang dihasilkan pada fase ini adalah *storyboard* yang mengikuti aktivitas pembelajaran yang berdasarkan keperluan dan objektif media yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan. Sebelum melanjutkan ke fase berikutnya, dilakukan penilaian seperti fase sebelumnya.

3) Fase 3: Pengembangan dan Implementasi

Hasil dari fase ini ialah diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan sumatif. *Storyboard* yang telah dibuat dijadikan landasan dalam membuat diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan, pengujian dan penilaian juga dilakukan pada fase ini. Hasil dari proses pengujian dan penilaian akan digunakan untuk perbaikan agar mencapai kualitas media yang diharapkan.



Gambar 2.4
Model CAI *Design Model* oleh Hannafin & Peck¹⁵

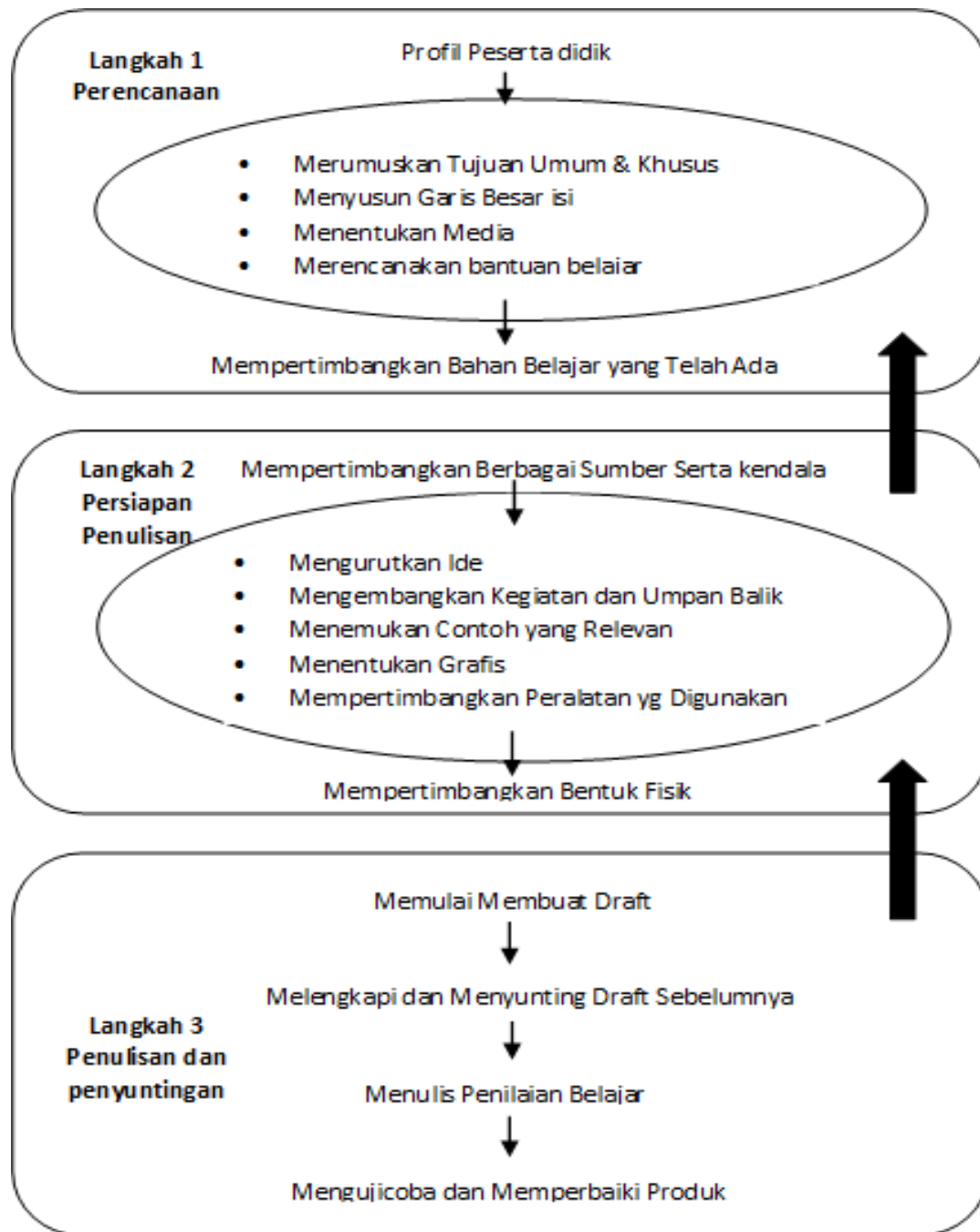
c. Rowntree

Model Rowntree adalah model yang didesain untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Model ini hanya digunakan untuk menghasilkan sesuatu hal, misalnya penulisan modul.¹⁶ Menurut Rowntree dalam pengembangan bahan ajar terdapat tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan.¹⁷

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 21

¹⁶ Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, hlm. 45

¹⁷ Derek Rowntree, *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning* (London: Kogan Page, 1994), hlm. 4



Gambar 2.5
Model Rowntree¹⁸

¹⁸ *Ibid.*,

1) Tahap 1: Perencanaan

a) Profil Peserta Didik

Pada tahap ini, Informasi yang perlu diketahui berkaitan dengan profil peserta didik antara lain sebagai berikut:

- Faktor Demografi

Faktor demografi meliputi jumlah peserta didik, usia, jenis kelamin, pekerjaan, keterbatasan fisik, dan lingkungan sosial peserta didik.

- Faktor Motivasi

Faktor motivasi berkaitan dengan alasan peserta didik ingin belajar, apakah kegiatan belajar yang dilakukannya berkaitan dengan pekerjaan atau kehidupan mereka, dan harapan serta ketakutan peserta didik terhadap kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

- Faktor Belajar

Faktor belajar meliputi gaya belajar peserta didik, pengalaman mereka, pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya, dan keinginan peserta didik untuk belajar.

- Faktor Latar Belakang Bidang Studi

Faktor latar belakang bidang studi ini meliputi keterampilan atau pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik, dan

minat serta pengalaman yang dimiliki peserta didik relevan/sesuai pada kegiatan belajar yang dilaksanakan.

- Faktor Sumber Belajar

Faktor sumber belajar meliputi di mana, kapan dan bagaimana peserta didik belajar, lamanya waktu yang diperlukan, fasilitas atau media apa yang digunakan, dan pendukung belajar lainnya seperti tutor, mentor, atau peserta didik lainnya.

b) Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus

Setelah memperoleh informasi mengenai profil peserta didik, langkah selanjutnya ialah menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini meliputi tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.

- Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan pernyataan umum tentang apa yang akan dipelajari oleh peserta didik dan disampaikan oleh tenaga pendidik. Secara sederhana, tujuan umum dapat diartikan sebagai kualifikasi minimal yang harus dicapai oleh peserta didik.

- Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan pernyataan yang lebih spesifik tentang apa yang harus dilakukan peserta didik atau apa

yang harus dicapai oleh peserta didik sebagai sebuah hasil. Secara singkat, tujuan khusus merupakan upaya-upaya yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan umum.

c) Menyusun Garis Besar Isi

Dalam menyusun garis besar isi dilakukan dua pendekatan, yaitu *subject-centered* dan *learner-centered*. Pada pendekatan *subject-centered* pengembang melakukan pengkajian kembali tentang materi yang akan dikembangkan atau berdiskusi dengan ahli materi. Sementara pendekatan *learner-centered* pengembang menyusun garis besar ini berdasarkan kebutuhan peserta didik.

d) Menentukan Media

Dalam menentukan media pembelajaran, pengembang menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan konten pembelajaran yang akan diterapkan.

e) Merencanakan Pendukung Belajar

Pada tahap ini akan ditentukan pendukung belajar. Pendukung belajar di sini merupakan sumber belajar manusia seperti tutor, pelatih atau kelompok *sharing* yang bisa membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

f) Mempertimbangkan Bahan Belajar yang Telah Ada

Dalam mempersiapkan media pembelajaran terbuka ada tiga pilihan utama, yaitu: (1) menggunakan media yang sudah tersedia, dengan atau tanpa penambahan media baru; (2) mengembangkan media pembelajaran dengan mengadopsi bahan ajar konvensional seperti buku, video, atau pamflet; (3) merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran sendiri.

2) Tahap 2: Persiapan Penulisan**a) Mempertimbangkan Sumber dan Hambatan**

Tahapan ini mengidentifikasi harapan sasaran tentang media yang dikembangkan, mengidentifikasi sumber-sumber atau orang-orang yang dapat membantu mengembangkan media baik ahli materi maupun ahli media, dan membuat perencanaan waktu.

b) Mengurutkan Ide dan Gagasan

Tahap ini membuat jabaran tentang materi yang akan dikembangkan, serta dibuat juga urutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c) Mengembangkan Aktivitas dan Umpan Balik

Tahap ini membuat aktivitas dan umpan balik yang akan ada dalam media yang ingin dikembangkan.

d) Menentukan Contoh Terkait

Pemberian contoh yang terkait dengan materi yang akan dikembangkan bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam pencapaian belajar.

e) Menentukan Grafis

Penggunaan grafis harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran pengembangan produk, karena akan berpengaruh pada daya tarik produk tersebut.

f) Menentukan Peralatan yang Dibutuhkan

Menentukan peralatan-peralatan lain yang mungkin akan dibutuhkan pada saat pengembangan produk.

g) Menentukan Bentuk Fisik

Kegiatan terakhir dalam tahapan persiapan penulisan adalah menentukan bentuk fisik produk yang akan dikembangkan.

3) Tahap 3: Penulisan dan Penyuntingan**a) Memulai Pembuatan *Draft***

Draft merupakan gambaran kasar tentang isi media yang akan dibuat. Pada tahap ini, yang perlu dilakukan dalam membuat *draft* adalah menuliskan materi sesuai dengan urutan yang telah dibuat sebelumnya.

b) Melengkapi *Draft* dan Menyunting

Pada tahap ini, *draft* yang telah dibuat digabungkan dan diatur tata letaknya. Serta ditambahkan ilustrasi, aktivitas belajar, dan umpan balik yang telah disusun sebelumnya.

c) Menulis Asesmen Belajar

Assesmen belajar dibuat untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Assesmen belajar dapat berupa teori dan praktik.

d) Menguji Coba dan Memperbaiki

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji coba untuk melihat kualitas media. Menurut Rowntree tahapan menguji coba media adalah sebagai berikut:

- *Face to Face Tryouts*

Menguji coba media dengan meminta pendapat dari dua atau tiga orang peserta didik untuk menilai keunggulan dan kelemahan media yang digunakan. Uji coba dilakukan dengan cara wawancara.

- *Field Trials*

Peserta didik diminta mengisi kuesioner tentang kualitas media yang digunakan. Semua hasil dari uji coba tersebut

kemudian dijadikan acuan untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

Pada tahap penulisan dan penyuntingan, khususnya pada bagian melakukan uji coba dan memperbaiki, model Rowntree hanya memaparkan dua tahap uji coba, yaitu *face to face tryouts*, dan *field trials*. Oleh karena itu, pengembang akan memadukan dengan prosedur evaluasi yang dikemukakan oleh Atwi Suparman, yang mana tahapan tersebut terdiri dari:

a. *Expert Review*

Evaluasi ini terdiri dari satu sampai tiga orang ahli materi, ahli media, atau ahli pengembang pembelajaran lain yang dapat membantu pengembang untuk mengkaji dan merevisi produk pembelajaran yang sedang dikembangkan.

b. *One-to-one Evaluation*

Evaluasi *one-to-one* dilakukan antara pengembang dengan dua atau tiga peserta didik secara individual. Peserta didik yang dipilih memiliki ciri-ciri populasi sasaran dan memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai materi maupun desain atau bentuk fisik produk pembelajaran.

c. *Small Group Evaluation*

Setelah melakukan evaluasi *one-to-one*, pengembang melakukan revisi terhadap produk pembelajaran dan kembali melakukan evaluasi pada kelompok kecil peserta didik. Evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan kegiatan pembelajaran setelah direvisi berdasarkan evaluasi *one-to-one*¹⁹

Berdasarkan deskripsi model pengembangan di atas, pengembang memilih menggunakan model Rowntree sebagai acuan dalam proses pengembangan yang akan dilakukan. Model Rowntree dipilih karena tahap pengembangannya didesain untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa media cetak. Mengingat pengembangan yang akan mengembangkan sebuah produk dalam bentuk media cetak berupa buku panduan.

B. Kajian Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media diartikan secara luas diartikan sebagai saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

¹⁹ Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 276-282

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.²⁰

Dalam arti yang terbatas (mikro), media diartikan sebagai alat bantu pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian penting, memberi variasi pembelajaran, dan memperjelas struktur pembelajaran.²¹

Berdasarkan definisi di atas, media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan informasi/pesan pembelajaran kepada peserta didik.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam klasifikasi media pembelajaran menurut ahli. Di antaranya klasifikasi media pembelajaran menurut Briggs dan Gagne.

Klasifikasi menurut Briggs lebih mengarah pada karakteristik berdasarkan stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari

²⁰ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 6-7

²¹ Rusman, Kurniawan, dan Riyana, *Op.Cit.*, hlm.65

media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.

Briggs mengidentifikasi tiga belas macam media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar.

Sementara itu, Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya. Pengelompokan tersebut yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.²²

Berdasarkan klasifikasi media di atas, maka buku panduan yang akan dikembangkan termasuk ke dalam media cetak.

3. Karakteristik Media Cetak

Media cetak mencakup representasi dan reproduksi teks, grafis dan fotografis. Secara khusus, media cetak memiliki karakteristik sebagai berikut :²³

- a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual direkam menurut ruang.

²² Sadiman, *Loc.Cit.*, hlm. 6

²³ Seels dan Ritchey, *Op.Cit.*, hlm. 40-41

- b. Keduanya biasanya memberikan komunikasi satu arah yang pasif (hanya bisa menerima).
- c. Keduanya berbentuk visual yang statis.
- d. Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip linguistik dan persepsi visual.
- e. Keduanya berpusat pada pemelajar.
- f. Informasi dapat diorganisasikan dan distrukturkan kembali oleh pemakai.

C. Kajian Buku Panduan (*Job Aid*)

1. Job aid sebagai Intervensi

Pengembangan *job aids* merupakan contoh intervensi non-pembelajaran. Intervensi merupakan upaya organisasi untuk meningkatkan kinerja karyawan disesuaikan dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam pekerjaannya. *Job Aid* merupakan alat bantu kerja yang membuat kemudahan dan membantu meminimalisir masalah dasar serta mau mengurangi ketidakpuasan konsumen atas produknya.²⁴ Beberapa contoh yang termasuk ke dalam *job aid* adalah *template*, buku pedoman/buku panduan, lembar kerja, dan *checklist*.

²⁴ Chandrasekar, Workplace Environment and It's Impact on Organisational Performance in Public Sector Organisations, (International Journal of Enterprise Computing and Business Systems (Online) <http://www.ijecbs.com>, 2011).

Pengertian *job aid* dalam buku George M. Piskurich yang berjudul *The ASTD Handbook of Training Design and Delivery*, yaitu:

Job aid (performance aid) is a printed or on-line device, product or tool designed for use on the job to provide guidance in the performance of a specific task.²⁵

Job Aid merupakan cetakan atau perangkat satu arah, produk, atau alat yang didesain untuk digunakan dalam pekerjaan untuk menyediakan petunjuk kinerja dari tugas yang spesifik. Penggunaan *job aid* biasanya untuk pekerjaan atau tugas yang baru diketahui maupun yang bersifat berkelanjutan dan digunakan sebagai panduan atau *support* bagi karyawan selama dia melakukan tugas.

Job Aid atau buku panduan dalam pengembangan ini merupakan sebuah intervensi yang dilakukan oleh komunitas Duta Cilik Anti Rokok untuk memfasilitasi belajar relawan baru atau mentor pada kegiatan edukasi. Pengembangan buku panduan ini dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman relawan baru atau mentor terkait dengan kegiatan edukasi dan materi *mentoring*.

2. Pengertian Buku Panduan

Sebelum belajar berbasis teknologi berkembang, buku merupakan sumber belajar utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

²⁵ George M. Piskurich, *The ASTD Handbook of Training Design and Delivery*, (New York:McGraw-Hill, 2000) hal,. 429

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.²⁶

Ensiklopedia Indonesia (1980:538) dalam B.P. Sitepu menjelaskan bahwa buku tidak hanya merupakan kumpulan kertas, tetapi juga bisa lembaran papirus, lontar, dan perkamen serta tidak hanya dalam bentuk yang terjilid, tetapi juga dapat berwujud gulungan.²⁷ Buku merupakan sumber belajar yang dibuat untuk keperluan umum dan biasanya seorang siswa yang membaca buku masih membutuhkan orang lain (guru atau orang tua) untuk menjelaskan kandungannya.²⁸

Dari ketiga definisi mengenai buku di atas, dapat disimpulkan bahwa buku adalah lembaran kertas, papirus, dan perkamen yang berjilid maupun yang berbentuk gulungan dan dibuat untuk keperluan umum.

Istilah buku pedoman dan buku panduan sering kali dipergunakan dengan maksud yang sama. Secara umum, kedua istilah tersebut diartikan sebagai sumber informasi yang siap dalam bidang ilmu pengetahuan yang sudah berkembang dengan baik. William A. Kartz membedakan buku pedoman dengan buku panduan adalah buku pedoman berisi petunjuk bagaimana melakukan atau melaksanakan sebuah proses atau kegiatan;

²⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, <http://kbbi.web.id/buku> (diakses pada tanggal 7 Maret 2017)

²⁷ B.P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 12

²⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010), hlm. 98

sementara buku panduan adalah buku yang berisi berbagai macam informasi mengenai sesuatu masalah atau subjek.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, buku yang akan dikembangkan termasuk dalam kategori buku panduan. Buku panduan akan berisi tentang informasi mengenai profil komunitas Duta Cilik Anti Rokok, deskripsi kegiatan edukasi yang dilakukan oleh komunitas, dan materi ajar yang perlu diketahui oleh mentor. Buku yang dikembangkan dapat dijadikan oleh mentor baru sebagai panduan dalam melakukan kegiatan di komunitas.

3. Karakteristik Buku Panduan

Karakteristik media pembelajaran menurut Newby, Stepich, Lehman & Russell (2000) khususnya pada media cetak yaitu dapat dibawa ke mana-mana, dapat digunakan sebagai alat bantu atau referensi setelah pelajaran selesai, dapat digunakan secara independen, dapat dimodifikasi dengan mudah, dapat dipesan kembali dengan mudah, dan memungkinkan pesertanya menanggapi secara simultan.³⁰

²⁹ Abdur Rahman Saleh dan Janti G. Sujana, *Pengantar Kepustakaan* (Jakarta: CV Sagung Seto, 2009), hlm. 80

³⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 41

Buku pedoman maupun buku panduan harus memenuhi syarat-syarat tertentu agar dapat menjadi buku panduan yang baik dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Syarat-syarat tersebut antara lain:³¹

- a. Jelas, informasi yang disajikan harus jelas dan bersumber dari fakta bukan berdasarkan opini orang lain.
- b. Mudah, secara fisik buku harus praktis dan mudah dibawa.
- c. Ringkas, isi materi ringkas dan mudah dipahami.
- d. Lengkap, seluruh informasi yang dibutuhkan tersedia dan dilengkapi dengan ilustrasi/gambar untuk memperjelas materi.
- e. *Up to date*, informasi yang tersedia sesuai dengan perkembangan yang ada.

Menurut George R. Terry yang dikutip oleh Sutarto mengemukakan isi komponen buku panduan adalah sebagai berikut:³²

- a. *Title*
- b. *Foreword*
- c. *Table of content*
- d. *Company history*
- e. *Organization*
- f. *Company departement-fungsion, authorities and responsibilities*
- g. *Office regulation*
- h. *Office supplies and maintetance*
- i. *Index*

³¹ Sutarto, *Dasar-Dasar Organisasi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2015), hlm. 270

³² *Ibid.*, hlm. 299

Berbeda dengan komponen yang terdapat pada modul kakak mentor yang menjadi sumber belajar di komunitas sebelumnya, yang memiliki komponen sebagai berikut:

- a. Cover
- b. Visi
- c. Misi
- d. Indikator
- e. Rincian kegiatan
- f. Persamaan persepsi
- g. Prinsip duta cilik anti rokok Indonesia
- h. Materi singkat
- i. Klasifikasi usia, sifat anak, dan solusi mengajar.

Berdasarkan sistematika atau komponen buku panduan yang telah dijabarkan, maka pengembang akan menggunakan sistematika dari modul yang sudah ada sebelumnya, tetapi dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini rencana komponen buku panduan mentor yang akan dikembangkan :

- a. Sampul depan
- b. Tim penyusun
- c. Kata pengantar
- d. Daftar isi
- e. Petunjuk penggunaan buku
- f. Profil komunitas
 - Visi & Misi
 - Tujuan
 - Prinsip Duta Cilik Anti Rokok

- Persamaan Persepsi Mentor
- g. Kegiatan Edukasi
 - *Mentoring*
 - Menulis surat harapan
 - *Campaign on the road*
 - *Parent visit*
- h. Materi *mentoring*
 - Sejarah tembakau
 - Zat berbahaya dalam rokok
 - Dampak merokok
 - Penyakit akibat merokok
 - Jenis perokok
 - Kawasan tanpa rokok
- i. Panduan *mentoring*
- j. Daftar istilah
- k. Daftar pustaka
- l. Lampiran
- m. Catatan mentor

4. Prinsip Desain Pesan Merancang Buku

Menurut Smaldino terdapat unsur-unsur visual dan unsur-unsur verbal yang harus dicermati dalam desain pesan. Unsur-unsur tersebut meliputi:³³

³³ Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology and Media for Learning* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 80

a) Pengaturan

Salah satu cara untuk menyusun unsur visual adalah menyatukannya dalam sebuah bentuk yang telah akrab bagi pembaca. Tempatkan unsur-unsur utama di dalam satu visual sehingga memiliki hubungan visual yang jelas satu sama lain. Bentuk-bentuk yang hampir menyerupai huruf alfabet sering kali digunakan sebagai pola mendasar dalam tata letak. Untuk mengarahkan perhatian dapat menggunakan petunjuk visual seperti anak panah dan untuk memberikan penekanan, kata-kata kunci dapat menggunakan butir-butir (*bullets*) atau dengan menebalkannya. Konsistensi sangat diperlukan dalam merencanakan visual, seperti menempatkan unsur-unsur yang sama pada tempat yang sama, menggunakan jenis huruf yang sama untuk judul utama, dan menggunakan skema warna yang sama di sepanjang tampilan.

b) Keseimbangan

Dalam membuat visual yang dapat memikat mata dan menginformasikan sesuatu, sebaiknya menetapkan tujuan apakah untuk mencapai keseimbangan yang simetris atau informal. Keseimbangan informal lebih disukai karena dianggap lebih menarik daripada keseimbangan formal. Dengan keseimbangan yang

asimetris terdapat kesamaan berat yang tidak merata, tetapi dengan unsur-unsur yang berbeda di tiap sisinya.

c) Warna

Keharmonisan warna perlu diperhatikan dalam menyusun visual. Berikut alasan-alasan penggunaan warna dalam materi pembelajaran menurut Pett dan Wilson:

- 1) Untuk menambahkan realitas
- 2) Untuk membedakan antara unsur-unsur sebuah visual
- 3) Untuk memfokuskan perhatian pada isyarat-isyarat yang relevan
- 4) Untuk mengodekan dan mengaitkan secara logis unsur-unsur yang berkaitan
- 5) Untuk menarik perhatian dan menciptakan respons emosional

d) Kemudahan Dibaca

Sebuah visual tidak bisa dipahami, kecuali pembaca dapat melihat kata-kata dan gambar. Kemudahan untuk dibaca dapat diperbaiki dengan meningkatkan ukuran, jenis huruf, dan kontras di antara benda-benda dalam sebuah visual. Tujuan dari perancangan visual yang baik adalah menghilangkan halangan sebanyak mungkin yang menghambat penafsiran atas pesan yang ingin disampaikan.

e) Menarik

Visual tidak akan berpengaruh kecuali jika visual tersebut menarik dan mempertahankan perhatian pembacanya. Beberapa teknik untuk menghasilkan daya tarik antara lain gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi. Pembaca yang berada pada situasi berbeda akan membutuhkan gaya desain yang berbeda pula. Pilihan huruf dan jenis gambar sebaiknya konsisten satu sama lain dan sesuai dengan preferensi pembaca. Hal yang tidak biasa seperti kombinasi kata dan gambar yang tidak serasi, pencampuran warna yang tidak sepadan, perubahan ukuran yang sangat jauh berbeda, akan membuat pembaca lama dalam mengolah informasi.

Sebagian besar pesan menyertakan informasi tekstual selain visual.

Unsur-unsur verbal yang perlu diperhatikan di antaranya:

1) Gaya

Gaya teks sebaiknya konsisten dan selaras dengan unsur visual lainnya. Gunakan ketikan model Sans Serif untuk visual dan tampilan terproyeksi dan ketikan model Serif untuk bahan-bahan cetakan seperti buku petunjuk. Gunakan tidak lebih dari dua jenis gaya ketikan yang berbeda dan sebaiknya selaras satu sama lain.

2) Spasi

Saat membuat visual menggunakan komputer, spasi teks otomatis disesuaikan untuk mencapai keterbacaan maksimum. Jika sebuah

efek desain yang diinginkan membutuhkan spasi yang berbeda, spasi di antara huruf-huruf bisa dirapatkan atau dilonggarkan dengan memformat ulang teks.

Ketika huruf-huruf yang tidak teratur dipadukan dengan huruf-huruf lainnya, pola-pola dengan spasi berwarna putih bisa menjadi sangat tidak merata. Cara untuk mengatasi ketidakrataan yang berpotensi mengalihkan perhatian ini adalah dengan menentukan spasi seluruh huruf dengan menggunakan penentuan spasi optik. Versi ketikan dari mode ketik seperti Helvetica, Arial dan Verdana telah disesuaikan untuk penentuan spasi optik yang bagus. Penentuan spasi vertikal di antara baris-baris material cetakan juga penting untuk kemudahterbacaan. Jika baris-baris terlalu berdekatan, akan cenderung terlihat mengabur, dan apabila terlalu berjarak akan terlihat terpisah-pisah. Untuk media yang baik, spasi vertikal di antara baris-baris sebaiknya kurang dari tinggi rata-rata huruf kecil semua.

3) Warna

Warna teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang agar mudah dibaca dan memberi penekanan-penekanan tertentu. Sebuah pesan dapat mudah dibaca atau tidak tergantung pada kontras antara warna teks dan latar belakang.

4) Penggunaan huruf besar

Untuk memudahkan keterbacaan, gunakan huruf kecil dan tambahkan huruf-huruf besar pada bagian-bagian tertentu saja. Judul utama dapat menggunakan huruf besar, tetapi frasa yang terdiri dari tiga kata sebaiknya mengikuti aturan teks huruf kecil semua.

Menurut B.P Sitepu terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah buku. Beberapa hal tersebut di antaranya: 1) ukuran buku, 2) ukuran huruf dan spasi baris, 3) jenis huruf, 4) spasi dan susunan, 5) ilustrasi.³⁴

1) Ukuran buku

Pemilihan ukuran buku biasanya didasarkan pada kepraktisan memakainya dan agar tidak membuang dan menghabiskan kertas. Berikut ukuran buku yang mengacu pada standar yang ditetapkan oleh International Organization for Standardization (ISO).

Tabel 2.2
Standar Ukuran Kertas Menurut ISO

Seri A		Seri B	
Jenis	Ukuran (mm)	Jenis	Ukuran (mm)
A0	841 x 1189	B0	1000 x 1414
A1	594 x 841	B1	707 x 1000
A2	420 x 594	B2	500 x 707

³⁴ Sitepu, *Op.Cit.*, hlm. 127

A3	297 x 420	B3	353 x 500
A4	210 x 297	B4	250 x 353
A5	148 x 210	B5	176 x 250
A6	105 x 148	B6	125 x 176
A7	74 x 105	B7	88 x 125
A8	52 x 74	B8	62 x 88
A9	37 x 52	B9	44 x 62
A10	26 x 37	B10	31 x 44

Pertimbangan lain dalam menentukan ukuran buku di antaranya: berat dan ukuran buku setelah dicetak, cara menjilid buku, cara penyimpanan buku, dan biaya produksi.

2) Ukuran huruf

Ukuran huruf yang lazim digunakan untuk buku adalah 10, 11, dan 12 point. Ukuran huruf 24 *point* biasanya dipakai untuk judul dan ukuran 22 *point* untuk subjudul. Sementara ukuran 6 atau 8 *point* digunakan untuk menulis catatan-catatan tertentu.

Spasi antara satu baris dengan baris berikutnya hendaknya tidak terlalu rapat dan juga tidak terlalu renggang, karena apabila terlalu rapat atau terlalu renggang akan menyulitkan saat membaca dan membuat mata cepat lelah.

3) Jenis huruf

Jenis huruf digunakan sebagai penekanan pada teks. Berdasarkan bentuknya jenis huruf dikategorikan ke dalam jenis huruf serif dan

jenis huruf sans-serif. Jenis huruf sans-serif cocok apabila digunakan sebagai judul dan huruf serif dipergunakan untuk isi/uraian dalam naskah. Selain menggunakan jenis huruf, penekanan dapat dilakukan dengan menggunakan huruf miring, huruf tebal, atau garis bawah.

4) Spasi dan susunan

Spasi dibedakan menjadi dua, yaitu spasi antarkata dan spasi antarbaris. Spasi antarkata memisahkan satu huruf dengan dengan huruf yang lainnya serta satu kata dengan kata lainnya. Spasi antarbaris memisahkan teks dari baris satu dengan baris berikutnya dan dapat digunakan untuk memisahkan judul dengan subjudul, subjudul dengan teks penjelasnya, serta satu paragraf dengan paragraf lainnya.

5) Ilustrasi

Secara konvensional simbol dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu ikonik dan digital, simbol ikonik menggambarkan benda atau keadaan yang sebenarnya, seperti fotografi lukisan, ilustrasi, sedangkan simbol digital adalah huruf, kata, kode *morse*, dan simbol *semaphore*.

Fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut :

- a) Menarik perhatian pembaca daripada teks.

- b) Membuat konsep lebih konkret, untuk menjelaskan perbedaan dua unsur yang sejenis akan lebih nyata dan lebih jelas jika disajikan dalam bentuk gambar daripada hanya menggunakan kata-kata saja.
- c) Menghindari istilah-istilah teknis, dengan melihat gambar orang dapat mengoperasikan peralatan elektronik seperti televisi, mesin cuci, dan kamera.
- d) Menjelaskan konsep visual dan spasial.
- e) Membantu mengingat lebih lama.

Ilustrasi juga dapat dibuat dalam bentuk tabel dan grafik untuk menyampaikan konsep/ilustrasi secara menyeluruh tanpa menggunakan banyak kata atau kalimat.

D. Kajian Mentor

Menurut Smith (dalam Maryadi dkk, 2012: 6) yang dikutip oleh Fatimah, *mentoring* adalah suatu proses interaksi antar mentor (individu yang lebih berpengalaman) dengan mentee (sasaran dari *mentoring* atau objek *mentoring*) untuk membantu beberapa hal di antaranya yaitu untuk mencapai pengembangan diri, pengetahuan dan memperbesar jaringan, serta mencapai prestasi dan karier.³⁵

³⁵ Maryadi, dkk, *Risalah Manajemen Mentoring Kampus* (Semarang. TIM Kurikulum BK Menas, 2012)

Sementara Parsloe mendefinisikan *mentoring*:

Mentoring is to support and encourage people to manage their own learning in order that they may maximize their potential, develop their skills, improve their performance and become the person they want to be.³⁶

Mentoring adalah untuk mendukung seseorang untuk mengelola pembelajaran mereka sendiri agar dapat memaksimalkan potensi mereka, mengembangkan keterampilan, meningkatkan kinerja, dan menjadi pribadi yang mereka inginkan.

Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *mentoring* adalah interaksi antara mentor dan mentee untuk membantu sasaran *mentoring* (mentee) mengelola pembelajaran, meningkatkan kinerja, mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Kegiatan *mentoring* melibatkan dua pihak, yakni mentor atau orang dengan disiplin ilmu tertentu yang memiliki pengalaman dan mentee yang merupakan sasaran atau objek dari kegiatan *mentoring*.

Seorang mentor adalah pemandu yang dapat membantu mentee untuk menemukan arah yang benar dan seseorang yang dapat membantu mereka mengembangkan solusi untuk masalah karier.³⁷ Dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki, mentor membantu memecahkan masalah

³⁶ <http://www.mentorset.org.uk/what-is-mentoring.html> (diakses pada 25 April 2017)

³⁷ *Ibid.*

yang dialami oleh mentee serta membantu mereka menemukan kepercayaan diri dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok ini adalah relawan dengan usia minimal 18 tahun yang berdomisili di wilayah Jabodetabek. Sebelum menjadi mentor, relawan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada situs www.indorelawan.org yang kemudian diseleksi oleh pengurus di komunitas Duta Cilik Anti Rokok.

Mentor memiliki tanggung jawab yaitu memberikan edukasi mengenai bahaya merokok, zat-zat yang terkandung dalam rokok, memberi pemahaman bahwa merokok tidak hanya dapat merugikan diri sendiri tetapi juga merugikan orang lain di sekitarnya, serta menciptakan kondisi yang menyenangkan selama proses edukasi berlangsung.

E. Kajian Materi Dampak Buruk Rokok bagi Kesehatan

Tembakau telah dikenal sejak 6000 tahun sebelum masehi. Para pakar meyakini bahwa tumbuhan tembakau telah tumbuh di Amerika. Pakar juga yakin bahwa penduduk asli Amerika telah menggunakan tembakau sejak 1 tahun sebelum masehi, termasuk untuk mengunyah dan merokok tembakau.

Secara umum, zat yang terdapat dalam rokok dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu komponen gas dan padat. Komponen padat dibagi menjadi nikotin dan tar. Nikotin merupakan bahan adiktif yang dapat

membuat orang menjadi ketagihan dan menimbulkan ketergantungan. Sementara itu, tar merupakan kumpulan bahan kimia yang mengandung bahan-bahan karsinogen atau dapat menyebabkan kanker. Bahan-bahan tersebut di antaranya *4-aminobiphenyl, arsenic, benzene, chromium, nickel, vinyl chloride*.

Pada jangka pendek, merokok dapat menimbulkan dampak seperti nafas dan rambut berbau rokok; gigi berbecak; kekurangan oksigen ke otak dan paru-paru; dan tekanan darah meningkat. Sedangkan untuk jangka panjang, merokok dapat menimbulkan beberapa penyakit seperti penyakit jantung, kanker, dan infeksi saluran pernapasan.

F. Profil Komunitas

Komunitas Duta Cilik Anti Rokok awalnya merupakan program lanjutan dari *event* World No Tobacco Day 2014 yang dilaksanakan oleh Yayasan Mahasiswa Penyayang Kanak-Kanak (SWAYANAKA) Jakarta pada tanggal 1 Juni 2014.

Komunitas ini memiliki visi yaitu: “*menuju generasi Indonesia sehat tanpa rokok*”. Untuk menjalankan visi tersebut, komunitas memiliki misi yaitu: (1) melakukan program edukasi bahaya rokok pada anak-anak, (2) mendorong terbentuknya *agent* “Duta Cilik Anti Rokok” yang mampu melindungi diri sendiri dari rokok dan mampu menjadi agen anti rokok bagi teman sebaya dan lingkungan sekitar, dan (3) berkolaborasi dengan

komunitas-komunitas yang memiliki afiliasi terhadap perlindungan anak-anak dari bahaya rokok.

Komunitas dibentuk atas dasar keprihatinan terhadap peningkatan jumlah perokok baru di Indonesia melakukan edukasi ke beberapa tempat, di antaranya sekolah dasar, komunitas/rumah belajar, atau lingkungan yang memiliki resiko terkena paparan asap rokok. Kegiatan edukasi yang dilakukan adalah *mentoring*, menulis surat harapan, *campaign on the road*, dan *parent visit*.

Keanggotaan dalam komunitas Duta Cilik Anti Rokok meliputi empat bagian dengan tugas dan tanggung jawab yang berbeda. Komponen tersebut yaitu : (1) pengurus inti, yang terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan tujuh divisi, (2) *volunteer* atau relawan, yang bertugas sebagai mentor dalam kegiatan edukasi, (3) supervisor bidang, dan (4) dewan pembina.

G. Rasional Pengembangan

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Global Youth Tobacco Survey* menunjukkan bahwa 6 dari 10 anak usia 13 – 15 tahun terkena paparan asap rokok dari dalam rumah dan tempat umum. Tidak hanya itu, data *World Health Organization* menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga

negara dengan jumlah perokok terbanyak. Fenomena tersebut mengundang keprihatinan sekelompok masyarakat yang peduli terhadap anak-anak untuk melindungi dan mencegah munculnya perokok baru dikalangan anak-anak, khususnya di usia sekolah. Duta Cilik Anti Rokok merupakan komunitas yang mewadahi kegiatan edukasi untuk anak-anak usia sekolah mengenai bahaya merokok dan dampaknya bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Kegiatan edukasi dirancang dengan cara *mentoring* oleh mentor kepada anak-anak di sekolah dasar, komunitas, dan lingkungan yang memiliki dampak paparan asap rokok. Perekrutan relawan yang rutin dilakukan menjelang acara komunitas karena banyaknya mentor lama yang berhalangan hadir, munculnya mentor baru yang belum berpengalaman, perbedaan latar belakang sosial pendidikan mentor baru, dan kurang tersedianya sumber belajar bagi mentor menjadi salah satu kendala keaktifan mentor pada kegiatan *mentoring*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembang memilih untuk mengembangkan buku panduan untuk mentor sebagai solusi untuk permasalahan belajar mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok. Dipilihnya buku panduan sebagai solusi belajar untuk mentor dengan pertimbangan bahwa buku merupakan media yang praktis dan mudah dibawa ke mana-mana. Prosedur pengembangan buku panduan untuk mentor ini mengacu pada model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu

tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan.

Pada tahap perencanaan, pengembang melakukan analisis peserta didik, kemudian pengembang merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus, kemudian pengembang menyusun garis besar isi dan menentukan media, merencanakan bantuan belajar, dan mempertimbangkan bahan belajar yang ada.

Pada tahap persiapan penulisan, pengembang mempertimbangkan berbagai sumber dan kendala, kemudian mengurutkan ide dan gagasan dalam jabaran materi, mengembangkan kegiatan umpan balik, kemudian menentukan contoh terkait, serta menentukan grafis, peralatan yang dibutuhkan dan menentukan bentuk fisik dari buku yang akan dikembangkan.

Pada tahap terakhir, yaitu penulisan dan penyuntingan, pengembang mulai menulis *draft*, melengkapi *draft* dan menyunting, membuat assesmen belajar dan menguji coba dan memperbaiki produk dengan melakukan uji coba satu-satu, uji coba lapangan, reviu oleh ahli.

H. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini. Kajian penelitian

pengembangan yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta yang relevan dengan penelitian pengembangan buku panduan mentor adalah penelitian yang dilakukan oleh Mas Wahono Hayatudin pada tahun 2016 dengan judul penelitian: Pengembangan Buku Panduan Belajar Komputer Dasar untuk Guru di SDN Semper Barat 16 Pagi. Penelitian ini diterbitkan pada tahun 2016 di Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar cetak, yaitu buku panduan belajar komputer dasar untuk memberikan pengetahuan kepada guru tentang cara mengoperasikan komputer. Hasil penelitian tahap *review* produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 3; dengan rincian ahli materi diperoleh nilai sebesar 3,2; ahli media diperoleh nilai sebesar 2,5. Pada tahap evaluasi diperoleh nilai sebesar 3,5 pada *one-to-one evaluation* dan nilai 3.6 pada *small group evaluation*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini secara umum yaitu menghasilkan produk berupa buku panduan mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok dalam memperoleh informasi dan materi edukasi dengan menerapkan model pengembangan.

Secara khusus tujuan pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan Rowntree yang meliputi:

- Tahap perencanaan yang terdiri dari: profil peserta didik, merumuskan tujuan umum dan khusus, menyusun garis besar isi, menentukan media, merencanakan pendukung belajar, dan mempertimbangkan bahan belajar yang ada.
- Tahap persiapan penulisan yang terdiri dari: mempertimbangkan sumber dan hambatan, mengurutkan ide dan gagasan, mengembangkan aktivitas dan umpan balik, menentukan contoh terkait, menentukan grafis, menentukan peralatan yang dibutuhkan, dan menentukan bentuk fisik.

- Tahap penulisan dan penyuntingan yang terdiri dari: memulai pembuatan *draft*, melengkapi *draft* dan menyunting, menulis asesmen belajar, serta menguji coba dan memperbaiki.

2. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam mengembangkan buku panduan mentor ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Derek Rowntree. Dipilihnya model Rowntree karena model ini termasuk ke dalam model pengembangan yang berorientasi pada produk pembelajaran, khususnya media cetak. Tahapan model ini meliputi perencanaan, persiapan penulisan, serta penulisan dan penyuntingan.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok yang terletak di Jalan Kapuk 70A, Pondok Cina, Beji, Depok, sedangkan untuk pelaksanaan uji coba produk dilakukan di SD Johar Baru 18 Petang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sejak bulan Oktober 2017 sampai dengan bulan Januari 2018.

4. Responden

Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa pengkaji yang meliputi ahli materi, ahli media, serta pengguna buku panduan yaitu mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok. Buku panduan mentor ini akan dikaji oleh seorang ahli materi dari komunitas Duta Cilik Anti

Rokok, dan ahli media yang merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

5. Instrumen

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, pengembang menggunakan instrumen evaluasi formatif berupa kuesioner, dan lembar pengamatan.

- a) Kuesioner berfungsi untuk menilai kualitas produk yang telah selesai dikembangkan. Kuesioner diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan relawan baru atau mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok yang merupakan pengguna buku panduan mentor. Kuesioner menggunakan skala likert 1-4 dan disertai dengan kolom masukan terbuka untuk memperoleh komentar, kritik, maupun saran dari responden. Kuesioner diberikan kepada ahli materi dan ahli media pada tahap uji coba *expert review*, dan diberikan untuk diisi oleh pengguna pada tahap uji coba *one-to-one* dan uji coba *small group*.
- b) Lembar pengamatan digunakan untuk menilai bagaimana mentor melakukan edukasi setelah mempelajari buku panduan. Lembar pengamatan digunakan pada saat uji coba lapangan dan diisi oleh fasilitator komunitas yang mengamati secara langsung kegiatan edukasi mentor di dalam kelas atau kelompok *mentoring*.

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan menghindari kesalahan, maka perlu adanya definisi konseptual dan definisi operasional, yaitu sebagai berikut:

1) Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari buku panduan mentor “Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan” ini merupakan bahan ajar cetak yang akan digunakan sebagai panduan bagi mentor yang di dalamnya berisi informasi kegiatan edukasi secara keseluruhan yang dilakukan oleh komunitas Duta Cilik Anti Rokok dan materi *mentoring* berdasarkan teori dari B.P Sitepu William A. Katz dan Kamus Besar Bahasa Indonesia daring.

Model pengembangan yang digunakan adalah model Rowntree yang merupakan model pengembangan berbasis produk. Model tersebut memiliki tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan.

2) Definisi Operasional

Definisi operasional dari pengembangan buku panduan mentor “Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan” di komunitas Duta Cilik Anti Rokok adalah skor yang terdapat dalam aspek buku panduan mentor yang diperoleh melalui penyebaran instrumen berupa kuesioner pada tahap uji coba ahli, satu-satu

dan kelompok kecil, dan dan lembar pengamatan pada saat uji coba lapangan.

Kuesioner dan lembar pengamatan yang diberikan menggunakan skala likert 1-4, dengan kategori 4 sangat baik/sangat sesuai, 3 sesuai/baik, 2 cukup sesuai/cukup baik, dan 1 kurang sesuai/kurang baik.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner

Aspek	Indikator	Sumber data dan butir soal			Rujukan
		Ahli materi	Ahli media	Sasaran	
Komponen Buku Panduan	Kelengkapan komponen buku panduan	1		1	Sutarto, <i>Dasar-Dasar Organisasi</i> , (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995)
	Urutan penyajian komponen buku panduan	2		2	
Materi/Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan yang dirumuskan	3			Bambang Warsita, <i>Teknologi Pembelajaran; LAndasan dan Aplikasinya</i> , (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
	Kejelasan materi	4		3	
	Kesesuaian materi dengan sasaran	5			
	Kesesuaian sistematika penyajian	6		4	
	Kesesuaian materi dengan perkembangan terbaru	7			
Verbal	Kesederhanaan bahasa	8	1	5	B.P. Sitepu, <i>Penulisan Buku Teks Pelajaran</i> , (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
	Kejelasan struktur kalimat	9	2	6	

	Kesesuaian kalimat dengan karakteristik peserta didik	10	3	7	Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, <i>Instructional Technology & Media for Learning</i> . Terj. Arif Rahman. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011)
	Kesesuaian gaya bahasa yang digunakan	11	4	8	
Visual	Kesesuaian ilustrasi yang digunakan		5	9	B.P. Sitepu, <i>Penulisan Buku Teks Pelajaran</i> , (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
	Kejelasan ilustrasi		6	10	
	Daya tarik ilustrasi		7	11	
	Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)		8	12	Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, <i>instructional Technology & Media for Learning</i> . Terj. Arif Rahman. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011)
	Daya tarik warna		9	13	
	Keselarasan <i>layout</i> dengan <i>cover</i>		10	14	
Tipografi	Kejelasan huruf		11	15	B.P. Sitepu, <i>Penulisan Buku Teks Pelajaran</i> , (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan		12	16	
	Kesesuaian tipe huruf yang digunakan		13	17	Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, <i>instructional Technology & Media for Learning</i> . Terj. Arif Rahman. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011)
	Kesesuaian ukuran spasi		14	18	
	Penggunaan variasi ukuran dan jenis huruf konsisten		15	19	
Produksi	Kesesuaian jenis kertas		16	20	B.P. Sitepu, <i>Penulisan Buku Teks Pelajaran</i> , (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
	Kesesuaian ukuran buku		17	21	
	Kualitas cetak		18	22	
	Kualitas penjilidan		19	23	

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Pengamatan

Aspek	Indikator	Butir Soal	Rujukan
Dapatkan perhatian	Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri	1	Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. <i>Mozaik Teknologi Pendidikan; E-Learning</i> , (Jakarta: Kencana, 2013)
Jelaskan tujuan pembelajaran	Menjelaskan tujuan kegiatan mentoring dan tujuan edukasi Duta Cilik Anti Rokok,	2,3	
Rangsang pengetahuan sebelumnya	Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang rokok dan bahayanya.	4,5	
Penyajian materi	Menjelaskan materi ajar yang terdiri dari 1. sejarah tembakau 2. zat berbahaya dalam rokok, 3. dampak buruk rokok, 4. penyakit yang disebabkan oleh rokok, 5. jenis-jenis perokok, dan 6. kawasan tanpa rokok.	6,7,8, 9,10,11, 12,13	
Menggunakan petunjuk belajar	Menggunakan poster dan flipchart sebagai alat bantu pembelajaran	14	
Memberi kesempatan tampil	Mendemonstrasikan lagu asap rokok dengan gerakan	15	
Sediakan umpan balik	Mendeskrripsikan materi yang telah dipelajari secara garis besar.	16, 17	
Penilaian hasil belajar	Mengevaluasi hasil belajar peserta didik	18	
Meningkatkan pemahaman dan penerapannya	Mendemonstrasikan kegiatan eksperimen dan kampanye anti rokok.	19,20	

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Rowntree, kegiatan pengembangan buku panduan mentor ini melalui tiga tahapan, yaitu: tahap perencanaan; tahap persiapan penulisan; dan tahap penulisan dan penyuntingan.

1) Tahap Perencanaan

a. Profil Peserta Didik

Peserta didik yang dimaksud dalam pengembangan ini adalah relawan baru yang akan menjadi mentor untuk kegiatan edukasi yang diselenggarakan oleh komunitas Duta Cilik Anti Rokok. Pada tahap ini, pengembang melakukan observasi awal untuk mengetahui informasi awal tentang profil pengguna buku nantinya. Profil peserta didik secara umum dapat dilihat dari beberapa faktor:

- Data relawan yang mendaftar sebagai mentor, jenis kelamin, usia, dan kondisi sosial calon mentor.
- Motivasi relawan mendaftar sebagai mentor.
- Pendapat/ pengalaman relawan saat pertama kali menjadi mentor.
- Persiapan apa saja yang dilakukan oleh mentor sebelum kegiatan edukasi.

b. Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus

Pengembang merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus dengan berkonsultasi dengan pengurus komunitas. Tujuan umum dan khusus ini disusun berdasarkan isi materi dalam buku panduan.

c. Menyusun Garis Besar Isi

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, pengembang menyusun garis besar isi. Garis besar isi ini mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan daftar pustaka.

d. Menentukan Media

Dalam menentukan media, pengembang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan menyesuaikan dengan media yang sudah ada sebelumnya.

e. Merencanakan Pendukung Belajar

Dalam menentukan pendukung belajar, pengembang melakukan diskusi dengan pengurus komunitas untuk mengetahui sumber daya manusia yang dapat mendampingi mentor dalam menggunakan buku panduan yang dikembangkan.

f. Mempertimbangkan Bahan Belajar yang Telah Ada

Bahan belajar yang digunakan oleh pengembang dalam mengembangkan buku panduan mentor merupakan *redesign* dari modul yang sudah ada sebelumnya. Pengembang juga akan

mempertimbangkan bahan-bahal lain dalam mengembangkan materi dalam buku.

2) Tahap Persiapan Penulisan

a. Mempertimbangkan Sumber dan Hambatan

Pada tahap ini, pengembang mempertimbangkan sumber-sumber apa saja yang diperlukan untuk membantu dalam mengembangkan buku panduan ini. Pertimbangan lain adalah mengenai hambatan yang akan pengembang hadapi ketika mengembangkan buku panduan mentor.

b. Mengurutkan Ide dan Gagasan

Pada tahap ini, pengembang mengurutkan ide dan gagasan mengacu pada tujuan umum yang kemudian dijabarkan lagi menjadi tujuan khusus, dan dapat dibagi menjadi materi atau topik yang akan menjadi isi dari buku panduan mentor.

c. Mengembangkan Aktivitas dan Umpan Balik

Aktivitas dan umpan balik yang dilakukan oleh mentor setelah membaca dan memahami topik di dalam buku panduan mentor dikembangkan oleh pihak komunitas bersama dengan pengembang.

d. Menentukan Contoh Terkait

Pengembang mengkaji materi untuk menentukan contoh yang dapat memudahkan pengguna buku dalam memahami isi materi. Dalam

menentukan contoh sebagai penguat materi, pengembang berkonsultasi dengan ahli materi terlebih dahulu.

e. Menentukan Grafis

Pengembangan akan menggunakan beberapa ilustrasi untuk memperjelas isi, sehingga pengguna akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penataannya pun disesuaikan dengan letak teks atau materi agar tidak mengganggu keterbacaan.

f. Menentukan Peralatan yang Dibutuhkan

Peralatan yang dibutuhkan untuk pengembangan produk ini adalah perangkat komputer yang memiliki program pengolah gambar dan program untuk *layouting*, serta alat digital untuk mencetak dan memproses hasil akhir.

g. Menentukan Bentuk Fisik

Buku panduan mentor dibuat dengan ukuran A5. Ukuran A5 dipilih agar lebih praktis dan mudah dibawa ke mana-mana. Dengan pemilihan kertas jenis HVS 80 gram berwarna putih untuk isi dan keras art cartoon yang dilaminasi doff agar tidak mudah rusak untuk *cover*.

3) Tahap Penulisan dan Penyuntingan

a. Memulai Pembuatan *Draft*

Pengembang mulai membuat *draft* dengan menuliskan materi yang telah dijabarkan sebelumnya pada garis besar isi media dan jabaran materi.

b. Melengkapi *Draft* dan Menyunting

Pada tahap ini, materi yang sudah lengkap dimasukkan ke dalam *layout* dan diatur tata letak teks dan ilustrasi.

c. Menulis Assesmen Belajar

Buku panduan ini tidak disertakan dengan latihan soal di dalamnya, namun pengembang telah mempersiapkan satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh mentor untuk mengukur pemahaman mentor terhadap materi yang disampaikan.

d. Menguji Coba dan Memperbaiki

Buku panduan mentor yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya pengembang melakukan uji coba untuk mengetahui kualitas produk, apakah sudah siap atau masih perlu dilakukan perbaikan.

C. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efisiensi bahan-bahan

pembelajaran (termasuk ke dalamnya media).³⁸ Tahap evaluasi yang digunakan adalah uji coba *expert review*, uji coba *one-to-one*, *small group*, dan uji coba *field trials*.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kuesioner dan lembar pengamatan diolah dan dianalisis secara deskriptif untuk mengambil kesimpulan. Data yang dihasilkan dari kuesioner dan lembar pengamatan diolah menggunakan rumus statistik sederhana. Data yang telah terkumpul dari responden uji coba *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test* dapat diketahui melalui skor rata-rata :

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}} \times 100\%$$

Keterangan hasil nilai rata-rata

50% - 60%	= Sangat kurang
61% - 70%	= Kurang baik
71 % - 80%	= Cukup baik
81% - 90%	= Baik
91% - 100%	= Sangat baik

³⁸ Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 182

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah buku panduan mentor dengan judul “Buku Panduan Mentor: Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan”. Buku panduan mentor ini bertujuan untuk memfasilitasi mentor dalam memperoleh informasi mengenai deskripsi kegiatan edukasi dan materi ajar untuk kegiatan *mentoring*. Garis besar isi dalam buku panduan ini antara lain profil komunitas, deskripsi kegiatan edukasi, materi *mentoring*, dan panduan *mentoring*.

B. Deskripsi Hasil

Buku panduan mentor ini dikembangkan dengan menerapkan model pengembangan Rowntree yang melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan; tahap persiapan penulisan; dan tahap penulisan dan penyuntingan.

1. Tahap Perencanaan

a. Profil Peserta Didik

Kegiatan analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan informasi awal tentang profil pengguna buku panduan yaitu relawan atau mentor baru. Informasi yang diperoleh, yaitu:

- Jumlah relawan yang terdaftar sebagai mentor di komunitas Duta Cilik Anti Rokok pada awal periode kepengurusan yaitu sebanyak 30 orang. Kisaran usia relawan atau calon mentor adalah sekitar 17-25 tahun dan berdomisili di daerah Jabodetabek.
- Relawan memiliki semangat dan antusias dalam memberikan edukasi kepada anak-anak. Namun, saat pertama kali menjadi mentor, relawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai kegiatan edukasi dan masih kaku dalam menyampaikan materi.
- Komunitas telah memiliki sumber informasi berupa modul kakak mentor dan membuat grup *WhatsApp*. Namun, modul dinilai kurang menarik dan isinya tidak lengkap. Selain itu, mentor juga cenderung pasif dalam diskusi di grup *Whatsapp*.

b. Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus

1) Tujuan Pembelajaran Umum

Setelah mempelajari buku panduan mentor ini, mentor dapat melakukan kegiatan edukasi di komunitas dengan baik.

2) Tujuan Pembelajaran Khusus

a) Mentor dapat mendeskripsikan profil komunitas Duta Cilik Anti Rokok dengan baik.

b) Mentor dapat mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan selama edukasi.

c) Mentor dapat mendeskripsikan materi *mentoring* dengan baik

d) Mentor dapat melakukan kegiatan *mentoring* dengan tepat dihadapan peserta didik.

c. Menyusun Garis Besar Isi

Setelah menentukan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya adalah menentukan garis besar isi buku panduan yang akan dikembangkan. Tujuan pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya dijadikan acuan dalam menyusun garis besar isi buku panduan mentor yang dikembangkan. (terlampir pada halaman 97)

d. Menentukan Media

Pengembang memilih media cetak berupa buku panduan sebagai media yang akan dikembangkan dengan alasan fleksibilitas agar pengguna dapat memanfaatkannya di mana saja dan kapan saja.

e. Merencanakan Pendukung Belajar

Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mentor ialah fasilitator komunitas. Fasilitator merupakan *supervisor* bidang di komunitas yang sudah berpengalaman dalam kegiatan *mentoring*. Mentor dapat berdiskusi atau berbagi pengalaman dengan fasilitator pada saat *briefing* sebelum kegiatan *roadshow* dilaksanakan.

f. Mempertimbangkan Bahan Belajar yang Telah Ada

Bahan yang digunakan oleh pengembang untuk mengembangkan buku panduan mentor adalah modul kakak mentor yang telah dimiliki komunitas. Pengembang kemudian melakukan beberapa kajian kembali untuk mengembangkan materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Tahap Persiapan Penulisan**a) Mempertimbangkan Sumber dan Hambatan**

Sumber-sumber yang dapat membantu pengembang dalam mengembangkan buku panduan mentor, antara lain: ahli media

yang dapat menilai kualitas media yang dikembangkan, khususnya media cetak yaitu seorang dosen dari Universitas Negeri Jakarta program studi Teknologi Pendidikan. Sedangkan ahli materi yang menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran merupakan seorang dosen dari Universitas Indonesia program studi Ilmu Farmasi. Responden pada penelitian pengembangan ini merupakan relawan komunitas yang telah terdaftar sebagai mentor pada periode kepengurusan 2017/2018. Adapun hambatan pada penelitian pengembangan ini adalah keterbatasan waktu dan biaya produksi.

b) Mengurutkan Ide

Pada tahap mengurutkan ide, pengembang membuat jabaran materi yang mengacu pada garis besar isi yang telah dibuat sebelumnya, yaitu berupa materi-materi yang harus dipahami oleh relawan baru sebelum menjadi mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok. (terlampir pada halaman 99)

c) Mengembangkan Aktivitas dan Umpan Balik

Aktivitas yang akan dilakukan oleh mentor setelah membaca dan memahami isi buku panduan adalah melaksanakan kegiatan *mentoring* kepada peserta didik. Sedangkan umpan baliknya berupa penilaian dalam bentuk instrumen lembar pengamatan sebagai bentuk evaluasi mentor.

d) Menentukan Contoh Terkait

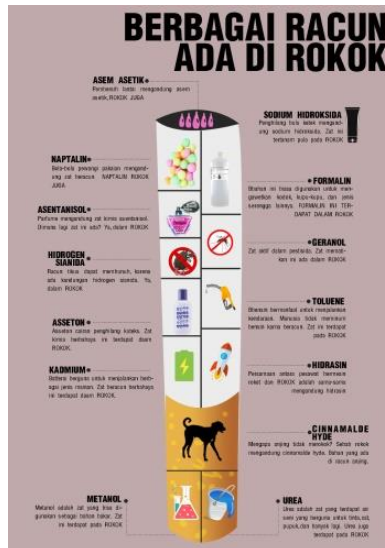
Contoh terkait disajikan dalam bentuk gambar yang berhubungan dengan materi yang terdapat pada buku panduan. Contohnya, pada deskripsi kegiatan *campaign on the road*, disertakan pula contoh poster yang digunakan pada lampiran buku.



Gambar 4.1
Poster *Campaign on the Road*.

e) Menentukan Grafis

Penggunaan ilustrasi atau grafis berupa gambar disertakan untuk menambah daya tarik buku panduan mentor dan disesuaikan dengan materi. Peletakan teks dan grafis disesuaikan dengan prinsip desain pesan sehingga tidak mengganggu keterbacaan. Berikut contoh grafis pada salah satu materi yang terdapat dalam buku panduan mentor.



Gambar 4.2
Ilustrasi Racun dalam Rokok.

f) Mempertimbangkan Peralatan yang Dibutuhkan

Dalam mengembangkan buku panduan mentor, peralatan yang dibutuhkan untuk pengembangan produk adalah laptop yang memiliki program pengolah gambar (Adobe Photoshop) dan juga program untuk *layouting* (Adobe Indesign), printer untuk mencetak produk dan alat untuk memproses hasil akhir cetakan (penjilidan).

g) Mempertimbangkan Bentuk Fisik

Spesifikasi Produk

Ukuran Buku : A5 (14,8 cm x 21 cm)

Kertas : - Cover : Art Cartoon 230gr laminasi doff
- Isi : HVS 80gr

Jilid : menggunakan straples
Halaman : 76 halaman
Warna : Full Colour
Jenis huruf : Calibri, DJB Sticky Tape

3. Langkah Penulisan dan Penyuntingan

a) Memulai Membuat Draft

Pada tahap ini, pengembang membuat draft berdasarkan garis besar isi yang telah dirancang sebelumnya. Adapun sistematika yang digunakan dalam mengembangkan buku panduan mentor adalah:

- 1) Sampul depan
- 2) Tim penyusun
- 3) Kata pengantar
- 4) Daftar Isi
- 5) Pendahuluan
- 6) Profil komunitas
 - Visi
 - Misi
 - Tujuan
 - Prinsip Duta Cilik Anti Rokok
 - Persamaan persepsi mentor

7) Kegiatan edukasi

- *Mentoring*
- Menulis surat harapan
- *Campaign on the road*
- *Parent visit*

8) Materi *mentoring*

- Sejarah tembakau
- Zat berbahaya dalam rokok
- Dampak buruk merokok
- Penyakit akibat merokok
- Perokok aktif & perokok pasif
- Kawasan tanpa rokok

9) Panduan *mentoring*

10) Daftar Istilah

11) Daftar pustaka

12) Lampiran

13) Catatan mentor

b) Melengkapi dan Menyunting Draft Sebelumnya

Setelah menyusun *draft*, pengembang mulai menyusun materi sesuai dengan tata letak yang sesuai dengan ukuran kertas.

c) Mengujicoba dan memperbaiki Produk

Dalam menguji coba dan perbaikan ada empat hal yang dilakukan, yaitu: *expert review*, *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Berikut adalah hasilnya:

1. Expert Review

Pada tahap ini, produk diuji kepada dua orang ahli. Pertama oleh seorang ahli materi yaitu Ibu Rosita Handayani S.Farm., M.Si. Kedua adalah ahli media yaitu Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. Berikut merupakan hasil uji coba ahli materi dan ahli media:

Tabel 4.1
Rekapitulasi hasil uji coba ahli media dan ahli materi

Responden	Nilai rata-rata dalam %
Ahli materi	97,7
Ahli media	89,4
Rata-rata keseluruhan	94

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

50% - 60% = Sangat Kurang

61% - 70% = Kurang Baik

71% - 80% = Cukup Baik

81% - 90% = Baik

91% - 100% = Sangat Baik.

Dengan melihat kategori di atas, maka hasil penelitian rata-rata keseluruhan yang dicapai pada tahap *expert review* adalah sangat baik, yaitu dengan persentase sebesar 94%. Buku panduan mentor memiliki kualitas yang sangat baik dalam aspek materi maupun aspek tampilan dan desain. Namun, terdapat masukan dari ahli materi yaitu untuk menambahkan beberapa beberapa materi dan memberikan penekanan pada materi yang dianggap penting, serta masukan dari ahli media yaitu untuk memperbaiki *cover*, dan menambahkan tujuan pembelajaran, lembar kerja untuk mentor, dan aktivitas pada buku panduan.

2. *One-to-one Evaluation*

Pada tahap evaluasi *one-to-one* pengembang menguji coba produk pada tiga orang mentor yang sudah pernah melakukan *mentoring*. Adapun hasil evaluasi *one-to-one* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rekapitulasi hasil uji coba satu-satu

Responden	Nilai Rata-Rata dalam %
Mentor 1	90,2
Mentor 2	78,3
Mentor 3	96,7
Rata-Rata Keseluruhan	88,4

Berdasarkan uji coba evaluasi *one-to-one*, buku panduan mentor mendapat nilai rata-rata sebesar 88,4%. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan mentor memiliki kualitas yang baik menurut sudut pandang pengguna. Berikut merupakan komentar yang diperoleh dari hasil uji coba satu-satu:

- a. Isi buku panduan sudah baik dan mudah dipahami serta hasil cetaknya juga bagus.
- b. Masih terdapat beberapa kesalahan penulisan.
- c. Tambahkan gambar dan warna agar lebih menarik.

3. *Small Group Evaluation*

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap sembilan orang mentor. Responden diambil secara acak dan menggunakan instrumen yang sama seperti pada tahap *one-*

to-one evaluation. Adapun hasil evaluasi pada *small group* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Rekapitulasi hasil uji coba *Small Group*.

Responden	Nilai rata-rata dalam %
Responden 1	88,0
Responden 2	77,1
Responden 3	85,8
Responden 4	91.3
Responden 5	88.0
Responden 6	90.2
Responden 7	79.3
Responden 8	85.8
Responden 9	92.3
Rata-Rata Keseluruhan	86,4

Berdasarkan uji coba evaluasi *small group*, buku panduan mentor mendapat nilai rata-rata sebesar 86,4%. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan mentor memiliki kualitas yang baik menurut sudut pandang pengguna dalam kelompok kecil.

4. Field Test

Pada tahap uji coba *field test*, mentor mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dari buku panduan pada kegiatan

mentoring di dalam kelas. Pada saat mentor melakukan *mentoring*, pengembang selaku observer di dalam mengisi lembar pengamatan untuk menilai kegiatan yang dilakukan oleh mentor. Berikut merupakan rekapitulasi hasil uji coba field test:

Tabel 4.4
Rekapitulasi hasil uji coba *Field Test*

Butir Soal	Bobot nilai	
	Mentor 1	Mentor 2
1	4	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
5	4	3
6	3	4
7	4	4
8	3	3
9	3	3
10	4	3
11	3	4
12	4	4
13	3	3
14	4	3
15	3	4
16	4	3
17	4	4

18	3	4
19	1	1
20	1	1
Rata-rata dlm %	82,5	83,7
Rata-rata Keseluruhan	83,1%	

Berdasarkan hasil perhitungan lembar pengamatan di atas, mentor mendapat nilai rata-rata sebesar 83,1% atau dapat dikatakan bahwa mentor mendapat nilai yang baik. berdasarkan hasil pengamatan, mentor hampir melaksanakan seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku panduan. Hanya dua kegiatan yang tidak dilakukan oleh mentor, yaitu mentor tidak melakukan kegiatan *campaign on the road* dan tidak melakukan kegiatan eksperimen karena kedua aktivitas tersebut harus dilakukan di luar kelas dan pada saat uji coba lapangan, tidak memungkinkan melakukan aktivitas di luar kelas karena terkendala oleh cuaca.

C. Prosedur Pemanfaatan

Buku panduan mentor “Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan” digunakan sebagai panduan oleh mentor sebelum melakukan kegiatan

edukasi. Prosedur pemanfaatan buku panduan mentor diawali dengan pembuatan grup di aplikasi *WhatsApp* oleh pihak komunitas yang terdiri relawan baru atau mentor yang sudah pernah bergabung dengan komunitas. Pada grup tersebut, relawan baru yang telah mendaftarkan diri sebagai relawan di situs www.indorelawan.org dan lolos seleksi diperkenalkan kepada pengurus komunitas dan mentor lama. Selanjutnya pihak komunitas mengumumkan jadwal kegiatan *briefing* dan jadwal kegiatan edukasi di grup tersebut.

Sebelum melakukan edukasi, mentor diharapkan menghadiri kegiatan *briefing* yang diselenggarakan satu minggu sebelum kegiatan edukasi. Pada kegiatan *briefing*, mentor akan dibekali pengetahuan baru dari narasumber tentang kegiatan komunitas atau organisasi nonprofit dan dilakukan sosialisasi kegiatan edukasi. Pada kegiatan sosialisasi ini, alat-alat edukasi yang akan digunakan oleh mentor diperlihatkan dan didemonstrasikan bagaimana penggunaannya. Pada kegiatan ini pula, dibagikan buku panduan kepada mentor agar mentor mempelajari sendiri materi yang akan disampaikan kepada peserta didik pada kegiatan edukasi.

Setelah menerima buku panduan, mentor dapat mempelajarinya secara individu. Mentor juga dapat berdiskusi dengan mentor lain atau bertanya kepada fasilitator komunitas jika ada hal-hal yang perlu

ditanyakan mengenai buku panduan atau kegiatan edukasi. Mentor harus sudah memahami materi yang terdapat dalam buku panduan sebelum melakukan edukasi kepada anak-anak di sekolah, komunitas-komunitas anak atau tempat *roadshow* yang telah ditetapkan.

D. Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan yang dihadapi ketika pengembang melakukan pengembangan buku panduan mentor. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

1. Terbatasnya waktu pengembang dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga buku panduan mentor yang dihasilkan masih terdapat banyak kekurangan.
2. Uji coba *small group* tidak dilakukan secara langsung melainkan melalui *e-mail* sehingga mentor tidak dapat melihat bentuk fisik buku panduan yang dikembangkan.
3. Uji coba lapangan hanya dilakukan pada dua orang mentor dalam satu kelas karena terbatasnya waktu penelitian dan banyaknya mentor yang berhalangan hadir.
4. Uji coba lapangan hanya terbatas pada menilai mentor saja, dan tidak adanya kriteria yang diberikan oleh komunitas untuk menilai peserta didik yang pantas dikatakan sebagai “Duta Cilik Anti Rokok”.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media cetak berupa buku panduan mentor “Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan” di komunitas Duta Cilik Anti Rokok. Buku ini dapat digunakan untuk memfasilitasi mentor dalam memperoleh informasi kegiatan dan materi edukasi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan produk yang dikemukakan oleh Rowntree yang melalui tiga tahapan utama, yaitu tahapan perencanaan, tahapan persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan. Berikut rincian tahap pengembangan buku panduan mentor:

1. Tahap perencanaan;

Pada tahap ini pengembang melakukan analisis dokumen untuk mendapatkan informasi mengenai profil calon pengguna. Pada tahapan ini dihasilkan rumusan tujuan umum dan tujuan khusus, garis besar isi media, dan jabaran materi.

2. Tahap persiapan penulisan;

Pada tahap ini pengembang mulai menentukan sumber dan hambatan, mengurutkan ide dan gagasan, mengembangkan aktivitas dan umpan balik, menentukan contoh, dan pada tahap ini juga ditentukan ilustrasi, *cover*, *layout*, dan grafis yang akan digunakan, serta menentukan perangkat yang digunakan dan merumuskan bentuk fisik buku panduan agar menjadi media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pengguna.

3. Tahap penulisan dan penyuntingan;

Pada tahap ini pengembang mulai membuat draft materi berdasarkan garis besar isi dan jабaran materi, kemudian materi yang sudah lengkap di masukkan ke tahap *layouting* dan penentuan tata letak teks dan ilustrasi. Kemudian buku panduan diuji coba melalui empat tahapan, yaitu *expert review*, evaluasi satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*). Dengan perolehan hasil sebagai berikut.

a. Uji coba ahli

Uji coba ahli dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Uji coba ahli materi mendapat nilai rata-rata 97,7% dan dapat dikatakan sangat baik. Uji coba ahli media mendapat nilai rata-rata 89,4% dan dapat dikatakan sangat baik.

b. Evaluasi satu-satu

Evaluasi satu-satu dilakukan kepada tiga orang mentor yang sudah pernah melakukan *mentoring*. Dari uji coba tersebut didapat nilai rata-rata 88,4% dan dapat dikatakan baik.

c. Evaluasi kelompok kecil

Evaluasi kelompok kecil dilakukan kepada sembilan orang mentor. Dari uji coba tersebut didapat nilai rata-rata 86,4% dan dapat dikatakan baik.

d. Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, buku panduan yang telah dipelajari oleh mentor diaplikasikan pada kegiatan *mentoring*. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,1% dan dapat dikatakan baik.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh pengembang, maka dapat disimpulkan bahwa buku panduan mentor yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh komunitas untuk mengedukasi mentor sebelum melakukan kegiatan di komunitas Duta Cilik Anti Rokok.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian pengembangan “Buku Panduan Mentor Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan di Komunitas Duta Cilik Anti

Rokok” adalah buku panduan ini dapat digunakan oleh mentor baru dalam kegiatan *mentoring* di komunitas.

Buku panduan mentor ini juga memberikan kontribusi kepada komunitas Duta Cilik Anti Rokok khususnya dalam ketersediaan media belajar tambahan yang dapat digunakan dalam mengedukasi mentor-mentor baru.

Pengembangan buku panduan mentor juga memberikan implikasi bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan, yaitu sebagai bahan referensi untuk penelitian serupa maupun penelitian lanjutan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, yaitu:

1. Bagi mentor, buku panduan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media belajar sebelum kegiatan *mentoring* sehingga mentor dapat mengikuti kegiatan edukasi dengan baik.
2. Bagi komunitas, agar terus meningkatkan kualitas terhadap proses pengembangan buku panduan dan memanfaatkannya sebagaimana mestinya.
3. Bagi peneliti lain, agar terus meningkatkan kreatifitas dalam mengelola konten media yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan dan mempertimbangkan perlengkapan dalam proses produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra Sekar. *Workplace Environment and It's Impact on Organisational Performance in Public Sector Organisations*, (*International Journal of Enterprise Computing and Business Systems [Online]* <http://www.ijecbs.com>, 2011).
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Kustandi, Cecep. *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Maryadi, dkk. 2012. *Risalah Menejemen Mentoring Kampus*. Semarang. TIM Kurikulum BK Menas.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Piskurich, George M. 2000. *The ASTD Handbook of Training Design and Delivery*. New York: McGraw-Hill.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi , Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rownthree, Derek. 1994. *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning*. London: Kogan Page.

- Sadiman, Arief S., dkk. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada.
- Saleh, Abdur Rahman dan Janti G. Sujana. 2009. *Pengantar Kepustakaan*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Seels, Barbara R. dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sharon E., Smaldino, dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sitepu, B.P. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. 2004. *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijanto. 2012. *Pendidikan Orang Dewasa: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutarto. 2015. *Dasar-Dasar Organisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.
- <http://opini.fajarnews.com/read/2016/07/25/12279/kematian.akibat.merokok.1.172.orang.per.hari>.
- <http://risbang.ristekdikti.go.id/regulasi/uu-18-2002.pdf> (diakses pada 28 Maret 2017).
- <http://www.depkes.go.id/article/view/15060900001/rokok-illegal-merugikan-bangsa-dan-negara.html>.
- <http://www.mentorset.org.uk/what-is-mentoring.html> (diakses pada 25 April 2017).