

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBOOK UNTUK
MATA KULIAH MEDIA TELEVISI DAN VIDEO**

Erica Gusvita¹, Hamsi Mansur², Agus Hadi Utama³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹gusvitaerica@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

This research and development (R&D) aim to develop Ebook learning media for television and video broadcasting courses to support an interesting, interactive, independent, and collaborative learning process. Television and video broadcasting courses are the targets of the development of Ebook learning media that focus on mastering the concept of broadcasting. The development procedure in this study was adapted from the Alessi & Trollip model which has 3 stages of the planning, design, and development process. Then, which consists of 3 attributes, namely: standard, ongoing evaluation, and project management. The subjects of this Ebook learning media application model are lecturers, students, and the general public which was carried out using a purposive random sampling technique. The research data instruments were then analyzed by the researcher by describing the data obtained by interactive models of triangulation of data sources: data collection, reduction, and presentation of data, as well as verification/drawing conclusions. The results of this study are the creation of Ebook learning media that are suitable for use by students, academic community, and the general reader interest.

Keywords: R&D, Ebook, Alessi & Trollip Model, Video and Television Broadcasting.

Abstrak

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ebook untuk mata kuliah media televisi dan video pada usaha untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif. Mata kuliah media televisi dan video adalah target sasaran dari pengembangan media pembelajaran Ebook yang menitikberatkan pada penguasaan konsep *broadcasting*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang memiliki 3 (tiga) tahapan proses pengembangan *planning*, *design*, dan *developmet*. Instrumen uji kelayakan yang terdiri dari 3 (tiga) atribut, yaitu: *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Subyek model penerapan media pembelajaran Ebook ini adalah dosen, mahasiswa, dan khalayak umum yang dilakukan dengan teknik *purposive random sampling*. Instrumen data penelitian kemudian dianalisis oleh peneliti dengan menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya melalui teknik analisis data model interaktif triangulasi sumber data: pengumpulan data, reduksi, dan penyajian data, serta verifikasi/penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran Ebook yang layak digunakan untuk pembelajar mahasiswa, civitas akademika, dan atau khalayak umum.

Kata kunci: R&D, Model Alessi & Trollip, Ebook, Media Televisi dan Video.

Pendahuluan

Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat menunjang segala bentuk model pembelajaran, terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 ini model pembelajaran digital dan atau daring sangat diperlukan. Media pembelajaran digital dan atau daring merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran di sekolah maupun lembaga pendidikan yang menggunakannya. Di era revolusi industri 4.0 ini, inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, dengan adanya inovasi dalam dunia pendidikan maka kualitas pendidikan dan pembelajaran dapat ditingkatkan. Kegiatan belajar mengajar di setiap satuan pendidikan diharapkan dapat mengarah pada basis teknologi informasi dan komunikasi/digitalisasi (Admadja, I. P., & Marpanaji, E., 2016).

Media pembelajaran digital bertujuan untuk mengefektifkan dan menyederhanakan media pembelajaran konvensional dan selaras dengan gaya belajar peserta didik masa kini yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0 ini. Ada berbagai platform teknologi yang biasa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital, contohnya ialah Ebook. Sebagai fasilitator seorang pengajar/dosen yang profesional dituntut untuk mampu mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di kelas dengan optimal, salah satunya adalah Ebook untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif bagi mahasiswa (Budiman, H., 2017).

Ebook merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat mempermudah dosen dan mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran utamanya pada pokok bahasan mata kuliah media televisi dan video (*broadcasting*). Ebook bisa di akses

menggunakan perangkat komputer/laptop dan gawai yang didalamnya tidak hanya berisikan materi pembelajaran berupa test, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, animasi video, dan suara yang tentunya dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif (Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah media televisi dan video pada 11 Februari 2020. Dosen tersebut menuturkan beberapa kendala dalam mengajar, ialah keterbatasan media pembelajaran berbasis *power point* yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) akibat pandemi Covid-19. Berdasarkan 2 (dua) kendala yang ada pada mata kuliah media televisi dan video, maka perlu dilakukannya suatu penelitian dan pengembangan Ebook pada mata kuliah ini, dengan menggunakan strategi inkuiri dari model pembelajaran *proyek based learning* (PjBL) yang dilakukan peneliti dan rekan-rekan mahasiswa lainnya. Ebook mata kuliah media televisi dan video ini dikemas dengan menarik yang terdiri dari komponen desain grafis, audio-visual, dan video, interaktif ialah ada teks pertanyaan umpan balik kepada pembaca, mandiri ialah dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, diakses dimana saja, dan kapan, serta kolaboratif ialah termuat tautan referensi berbasis web yang relevan (Mansur, H., & Rafiudin, R., 2020).

Penelitian dan pengembangan media televisi dan video ini melalui proses uji kelayakan dan uji coba produk, sehingga hasil akhir produk nantinya dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa pada khususnya dan untuk khalayak umum pada umumnya, gaya belajar yang dimaksud ialah: visual, auditif, dan kinestetik yang dapat disajikan kedalam bentuk bahan ajar elektronik Ebook. Dengan adanya hasil pengembangan Ebook ini mahasiswa dan dosen dapat menerapkan strategi inkuiri dan model pembelajaran PjBL khususnya pada penguasaan konsep *broadcasting* dan praktek pengembangan media televisi dan video yang produk *broadcasting*-nya nanti di tautkan didalam Ebook tersebut. Sedangkan bagi khalayak umum dan atau civitas akademika

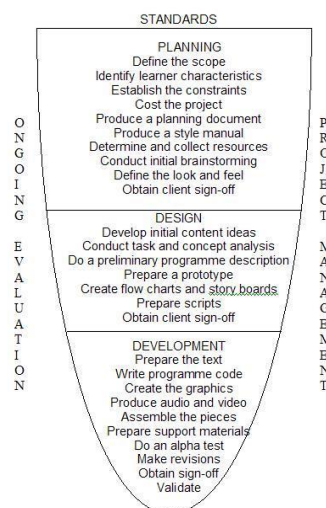
dapat dipergunakan sebagai bahan bacaan referensi terkait manajemen proyek *broadcasting* (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif terkait penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran Ebook pada usaha untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif di masa pandemi Covid-19. Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang memiliki 3 (tiga) atribut tingkat kesiapan teknologi (TKT) dan 3 (tiga) tahapan proses pengembangan. Instrumen uji kelayakan pengembangan produk media pembelajaran Ebook dilakukan dengan cara mengadopsi prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang terdiri dari 3 (tiga) atribut, yaitu: *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Adapun tiga tahapan proses pengembangannya, yaitu: *planning*, *design*, dan *development* (Alessi, Stephen, M, and Trollip, Stanley, R., 2001).

Data penelitian ini akan dikumpulkan melalui instrumen penelitian; survey dan studi literatur dan data instrumen uji kelayakan TKT 1-3 dengan melibatkan rekan-rekan tim proyek mahasiswa untuk melakukan pengumpulan data melalui survey dan studi literatur terkait indikator-indikator uji kelayakan produk yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif. Subyek model penerapan media pembelajaran Ebook ini adalah dosen, mahasiswa, dan khalayak umum yang dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* (Sugiyono, 2016). Instrumen data penelitian kemudian dianalisis

oleh peneliti dengan menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya melalui teknik analisis data model interaktif triangulasi sumber data: pengumpulan data, reduksi, dan penyajian data, serta verifikasi/penarikan kesimpulan. Validasi pakar ahli media dan konten dilakukan untuk memenuhi syarat instrumen uji kelayakan TKT 4-6 yang merupakan target peneliti untuk menghasilkan produk pengembangan Ebook yang layak digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran pada khususnya dan khalayak umum atau civitas akademika pada umumnya sebagai bahan bacaan referensi (Riduwan, 2007).



Gambar 1. Model Pengembangan Alessi dan Trollip

Tabel 1. Komponen Model Pengembangan Alessi & Trollip

Tim Proyek (PjBL-Inkuiri)	Atribut Prosedur R&D Model Alessi & Trollip	TKT Scale
Peneliti dan Rekan-Rekan Mahasiswa	<i>Standard (Wajib)</i>	1-3 (Target Mata Kuliah)
Validasi Pakar Ahli Media dan Konten	<i>Ongoing Evaluation (Wajib)</i>	4-6 (Target Hasil Produk Peneliti)
Peneliti, Rekan-Rekan Mahasiswa, dan Dosen Pengampu Mata Kuliah	<i>Project Management (Tambahan)</i>	7-9 (Target Luaran Produk)
Kolaborasi Tim Peneliti – Mahasiswa – Lembaga Mitra Sekolah – DUDI	<i>Project Management + Maintenance (Tambahan)</i> <i>Automatic Update Feature</i> <i>Google Playstore Rating</i> <i>Micro-Transaction</i>	10 (Target Pemasaran Produk)

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini ialah media pembelajaran berbentuk Ebook dengan format *HTML5 yang dapat diakses melalui web browser diperangkat komputer/laptop dan gawai. Model pengembangan Alessi dan Trolip dirasa sesuai dengan kebutuhan peneliti karena prosedur pengembangan dan atribut kelayakannya cukup sederhana melalui 3 (tiga) tahapan pengembangan: *planning*, *design*, dan *development*, serta atribut kelayakan yang terdiri dari *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Penentuan kelayakan media pembelajaran Ebook ini telah melewati tahap uji coba guna mendapatkan penilaian kelayakan dari pakar ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, serta survey mahasiswa sebagai responden uji coba produk (Nawawi, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian survey pakar ahli media dari dosen teknologi pendidikan, diperoleh jumlah skor 66 dengan skor maksimum 76 dari 19 indikator. Hasil rata-rata dari validasi yang dilakukan adalah 86% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk dari ahli media secara umum memenuhi karakteristik Ebook adalah “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Tampilan	48	Sangat Layak
2	Pemrograman	18	
	Jumlah Skor	66	
	Skor maksimum	76	
	Persentasi	86%	

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian survey pakar ahli materi dari dosen pengampu mata kuliah, diperoleh jumlah skor 73 dengan skor maksimum 76 dari 19 indikator. Hasil rata-rata dari skor penilaian adalah 96% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk dari ahli materi/konten yang didapatkan adalah “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Materi	31	Sangat Layak
2	Pembelajaran	27	
3	Kebahasaan	15	
	Jumlah Skor	73	
	Skor Maksimum	76	
	Persentasi	96%	

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian survey pakar ahli desain pembelajaran dari dosen teknologi pembelajaran, diperoleh jumlah skor 46 dengan skor maksimum 52 dari 13 indikator. Hasil rata-rata dari skor penilaian adalah 88% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk mandiri dan kolaboratif dari ahli desain pembelajaran adalah “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Pendahuluan	15	Sangat Layak
2	Kurikulum	16	
3	Penutup	15	
	Jumlah Skor	46	
	Skor Maksimum	52	
	Persentasi	88%	

4. Hasil Respon Mahasiswa

Berdasarkan hasil penilaian survey mahasiswa dan penilaian tim proyek, diperoleh jumlah skor 377 dengan skor maksimum 448 dari 14 indikator. Hasil rata rata dari skor penilaian adalah 84% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk Ebook yang menarik dan interaktif adalah “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Respon Mahasiswa

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Manfaat Mata Kuliah	223	Sangat Layak
2	Manfaat Khalayak Umum	73	
3	Manfaat Media Keseluruhan	81	
	Jumlah skor	377	
	Skor maksimum persentasi	448 84%	

Simpulan

Proses penelitian dan pengembangan produk Ebook mata kuliah media televisi dan video (*broadcasting*) ini diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang memiliki 3 (tiga) tahapan proses pengembangan *planning*, *design*, dan *developmet* dan instrumen uji kelayakan yang terdiri dari 3 (tiga) atribut, yaitu: *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran Ebook yang layak digunakan untuk mahasiswa, civitas akademika, dan khalayak umum karena telah melalui tahapan pengembangan dan uji kelayakan sampai pada atribut *ongoing evaluation* dari pakar ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan survey mahasiswa sebagai responden uji coba produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173-183.
- Alessi, Stephen, M, and Trollip, Stanley, R. (2001). *Multimedia for Learning*. Needham Heights,Massachussets: A Pearson Education Company
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam volume 8 no.1*, 41
- Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Sman. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 35-39.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(1), 17-25.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48.
- Nawawi, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Pop-Up Book Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SD. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 22-29.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.