

Pengembangan Panduan Mendesain Konten *E-learning* Pada Platform Totara

Maharani Eka Pratiwi[✉], R.A Murti Kusuma Wirasti², Kunto Imbar Nursetyo³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.012.05>

Article History

Received : 2018/08

Accepted : 2018/08

Published : 2018/08

Keywords

panduan; desain;
course content; e-
learning; totara;
rowntree; media cetak.

Abstract

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan panduan mendesain konten *e-learning* secara umum dan khusus pada platform Totara. Panduan dikemas dalam media cetak berbentuk buku dan *leaflet*. Sasaran pengguna panduan ini ialah dosen di FIP UNJ. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan model Rowntree yang memiliki tiga tahapan besar yakni tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, serta tahap penulisan dan penyuntingan. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini dilakukan melalui *expert review* dan *face-to-face tryouts*. Evaluasi tersebut melibatkan 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, dan 3 orang pengguna. Nilai rata-rata yang diperoleh dari tahap *expert review* oleh ahli materi ialah 3,6 dan menunjukkan kategori sangat baik. Nilai rata-rata yang diperoleh dari tahap *expert review* oleh ahli media ialah 3,1 dan menunjukkan kategori baik. Pada tahap *face-to-face tryouts*, diperoleh nilai rata-rata 3,8 yang menandakan secara keseluruhan panduan ini sangat baik dan dapat digunakan untuk memandu dosen dalam mendesain konten *e-learning*, khususnya pada platform Totara dengan baik.

Abstract

The development research aims to produce a guidelines for designing e-learning content in general and spesific in Totara platform. The guides are packed in a printed book and leaflet. This guidelines is meant to be used by lecturer in FIP UNJ. This development research is referring to Rowntree's model that consists of three major stages; planning; preparation of writing; writing and editing. The evaluation on this development research was conducted through expert review and face-to-face tryouts. The evaluation involving one subject matter expert, one media expert, and three users. The average value obtained from the expert review by the subject matter expert was 3,6 overall excellent. The average value obtained from the expert review by the media expert was 3,1 overall good. In face-to-face tryouts, obtained the average score 3,8 which signifies the overall guidance is excellent and can be used to guide lecturer in designing e-learning content, spesificly in Totara platform.

✉ Corresponding author :
Adress: Universitas Negeri Jakarta
Jakarta,
E-mail: maharani.mep@gmail.com

PENDAHULUAN

Kehadiran *e-learning* berbasis web dalam dunia pendidikan di Indonesia sudah bukan merupakan satu hal yang baru lagi saat ini. Kehadirannya banyak membawa manfaat dan kemudahan bagi lembaga pendidikan untuk memberikan akses pendidikan kepada peserta didik melalui pembelajaran jarak jauh. Kemudahan akses yang ditawarkan oleh *e-learning* ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik yang mayoritas berkarakter sebagai digital native. *E-learning* dinilai dapat mengakomodir kebutuhan gaya belajar digital native, maka tak ayal jika saat ini *e-learning* berbasis web dimanfaatkan oleh banyak lembaga pendidikan, mulai dari jenjang Sekolah Menengah hingga Perguruan Tinggi.

Salah satu Perguruan Tinggi yang telah mengembangkan dan memanfaatkan *e-learning* berbasis web ialah Universitas Negeri Jakarta (UNJ), khususnya di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (Prodi TP FIP). Tahun 2017, Prodi TP FIP UNJ kembali mengembangkan sebuah *e-learning* berbasis web untuk digunakan oleh seluruh Prodi di Fakultas Ilmu Pendidikan. *E-learning* berbasis web ini disematkan ke dalam website resmi UNJ yaitu <http://fip.uni.ac.id/hylearn>. Pengembangan *e-learning* berbasis web ini menggunakan platform Learning Content Management System (LCMS) yang bernama Totara. Seperti namanya, hylearn diharapkan dapat menjadi wadah untuk memfasilitasi terlaksananya hybrid learning pada proses perkuliahan mahasiswa di FIP UNJ.

Seiring dengan pengembangannya, ditemukan beberapa kendala yang berpotensi akan menghambat penggunaan hylearn, diantaranya kekhawatiran Dosen apabila tidak mampu menggunakan *e-learning* dengan maksimal dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai konsep *e-learning* yang sesungguhnya, bagaimana mendesain konten *e-learning* agar tepat guna, serta minimnya pengalaman menggunakan *e-learning* dalam proses perkuliahan.

Melihat kendala tersebut, terdapat beberapa faktor penyebab masalah yang pengembang temukan berdasarkan hasil studi pendahuluan antara lain yaitu; 1) perbedaan metode dan strategi pembelajaran yang

digunakan antara proses perkuliahan berbasis web dengan perkuliahan tatap muka, 2) pengembangan konten *e-learning* yang tidak mudah, karena bukan semata-mata memindahkan materi ajar ke dalam bentuk digital, melainkan perlu menimbulkan interaksi belajar pada mahasiswa, 3) karakteristik usia Dosen FIP UNJ yang mayoritas berusia 30 - 60 tahun, sehingga tergolong sebagai *digital immigrant*, menyebabkan keterampilan penggunaan perangkat digitalnya standar dan cenderung kurang, 4) rendahnya tingkat pengetahuan dosen di FIP UNJ mengenai *e-learning*, 5) belum adanya sebuah media yang mendokumentasikan pengetahuan terkait cara mendesain konten dalam sebuah *e-learning*.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan (TP) yang dikemukakan oleh Association for Educational Communication Communication and Technology (AECT) pada tahun 2004, yaitu :

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources

Sesuai dengan definisi tersebut, TP dapat berperan dalam memecahkan masalah belajar yang dihadapi oleh Dosen FIP UNJ sebagaimana yang telah diuraikan pada beberapa faktor penyebab masalah di atas. Pemecahan masalah belajar tersebut dapat dilakukan dengan salah satu intervensi yang ditawarkan oleh Teknologi Pendidikan pada kawasan creating, yaitu menciptakan proses-proses atau sumber-sumber teknologi yang tepat guna untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar.

Berdasarkan masalah dan penjelasan di atas, maka pengembang terdorong untuk mengembangkan sebuah panduan bagi Dosen FIP UNJ untuk mendesain konten *e-learning*. Panduan dikemas dalam bentuk media cetak yaitu buku dan *leaflet*. Pemilihan media cetak ini berdasarkan hasil data studi pendahuluan dan analisis materi yang dilakukan oleh pengembang. Dari hasil studi pendahuluan dan analisis materi tersebut, ditemukan beberapa hal antara lain : 1) karakteristik dosen FIP UNJ yang mayoritas ialah seorang digital immigrant membuat mereka lebih nyaman dan memilih

menggunakan sebuah media cetak, 2) materi yang akan disampaikan terkait panduan mendesain konten *e-learning* ini harus spesifik, sehingga membutuhkan sebuah media yang terdiri dari beberapa sub untuk menjelaskan detailnya, 3) dibutuhkan sebuah media yang merangkum secara singkat panduan teknis terkait mendesain konten di *e-learning* FIP UNJ yaitu hylearn yang menggunakan platform Totara.

Penelitian pengembangan panduan serupa sebelumnya telah dilakukan oleh Hanim, Puwaningsih dan Widjianto (2014), tetapi lebih berfokus pada blended learning yang dilakukan dalam pembelajaran fisika, bukan proses perancangan konten *e-learning* di web based learning yang digunakan. Selain itu, penelitian tersebut juga berfokus dengan platform Moodle, dan masih sangat sedikit penelitian *e-learning* yang membahas tentang platform Totara.

Pengembangan ini penting dilaksanakan karena dapat mengurangi risiko kegagalan Dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diselenggarakan melalui hylearn karena tidak memiliki pengetahuan tentang cara mendesain konten *e-learning*. Hal ini disebabkan mendesain konten *e-learning* harus dilakukan secara spesifik dan fokus agar mahasiswa yang akan belajar menggunakan *e-learning* ini dapat berinteraksi dengan materi ajar dengan maksimal, sehingga proses belajar mandiri benar-benar terjadi karena tidak sekedar membaca sekilas dan selesai. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah panduan guna memberi petunjuk atau arahan kepada Dosen untuk mendesain konten *e-learning*. Demi terlaksananya hybrid learning pada hylearn yang menggunakan platform Totara, maka harus dipastikan semua Dosen mampu memanfaatkan *e-learning* semaksimal mungkin, disamping melaksanakan pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

Artikel ini menguraikan proses pengembangan panduan mendesain konten *e-learning* untuk dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Pengembangan ini diharapkan dapat berguna secara teoritis karena menjelaskan mengenai proses pengembangan panduan mendesain konten *e-learning* di sebuah lembaga, serta dapat pula dijadikan referensi bagi pengembangan serupa dikemudian hari agar

terlaksana secara lebih baik dan mendalam. Selain itu, hasil produk pengembangan ini yang berupa buku dan *leaflet*, dapat digunakan oleh pihak lembaga untuk memfasilitasi belajar para Dosen terkait mendesain konten *e-learning* dan menjadi aset lembaga yakni dokumentasi pengetahuan mengenai *e-learning*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Derek Rowntree. Model pengembangan Rowntree terdiri dari tiga tahapan besar yaitu: tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, tahap penulisan dan penyuntingan.

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (FIP UNJ). Adapun durasi penelitian dilakukan selama 7 bulan dimulai dari bulan Januari hingga Juli 2018, dengan sasaran penelitian yaitu dosen di FIP UNJ. Dosen yang dijadikan sasaran penelitian ini dipilih dari perwakilan tujuh program studi yang ada di FIP UNJ.

Pengembangan panduan mendesain konten *e-learning* ini melibatkan satu orang pengkaji materi, satu orang pengkaji media dan tiga orang pengguna. Teknik evaluasi yang digunakan ialah *expert review* dan *face-to-face tryouts*. Pada tahap evaluasi, digunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Kuesioner yang dibuat menggunakan skala 1-4 untuk menilai aspek-aspek sebagai berikut: 1) materi/konten, 2) karakteristik panduan, 3) visual, 4) verbal, 5) tipografi, 6) fisik buku, 7) fisik *leaflet*. Untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner, digunakan teknik analisis data menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui skor rata-rata yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan panduan ini dilakukan melalui tiga tahap sesuai dengan model pengembangan Rowntree (1994), dengan penjabaran hasil sebagai berikut:.

A. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini pengembang melakukan analisis karakteristik pengguna

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

Tabel 1 Profil Pengguna Panduan

Aspek	Deskripsi
Demografi	<ul style="list-style-type: none"> • Rentang usia Dosen FIP UNJ 25 - 57 tahun • Hambatan belajar yang dimiliki oleh mayoritas dosen di FIP UNJ ialah terbatasnya pengetahuan tentang <i>e-learning</i>, serta minimnya pengalaman mendesain konten <i>e-learning</i> • Seluruhnya termasuk ke dalam golongan ekonomi menengah ke atas • Telah memiliki kemampuan dasar penggunaan komputer dan internet
Latar Belakang Bidang Studi	<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang studi responden sangat beragam dan hanya sedikit yang benar-benar mendalami tentang <i>e-learning</i> • Dosen FIP UNJ tertarik untuk menggunakan <i>e-learning</i> dalam proses perkuliahan.
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi pengguna untuk menggunakan panduan yaitu karena memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan profesi dosen dan kewajibannya dalam memfasilitasi mahasiswa

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

Selanjutnya, pengembang juga merumuskan tujuan umum dan khusus panduan sebagai berikut :

Tujuan Pembelajaran Umum:

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

Tujuan Pembelajaran Khusus:

1. Pengguna dapat menjelaskan *e-learning* yang digunakan di FIP UNJ
2. Pengguna dapat mengidentifikasi tahapan desain konten *e-learning*
3. Pengguna dapat merancang konten *e-learning* konten *e-learning* pada mata kuliah tertentu dengan tepat.

Pengembang mengembangkan media dengan mengadopsi dari bahan ajar yang sudah ada yaitu Bahan Ajar Lokakarya Content Design of Web Based Learning yang dikembangkan oleh Dewi S. Prawiradilaga, Murti K. Wirasti, Eveline

Siregar, Suprayekti, Kunto Imbar N dan Diana Ariani pada tahun 2011. Namun, tentunya dengan beberapa modifikasi agar lebih sesuai dengan platform LCMS yang digunakan.

Pengembang menyusun garis besar isi panduan mendesain konten *e-learning* sebagai berikut :

Tabel 2 Garis Besar Isi Buku Panduan

Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
Mengidentifikasi tahapan desain konten e-learning	Tahapan Mendesain Konten e-learning	1 Siapkan identitas mata kuliah	Buku Mozaik Teknologi Pendidikan : E-learning, karya, karya Dewi S Prawiradilaga, dkk, 2013
		2 Analisis muatan kognitif topik	
		3 Merumuskan capaian pembelajaran, aktivitas dan asesmen	
		4 Chunking materi menjadi learning object	
		5 Menentukan format media sesuai dengan ragam pengetahuan materi	
		6 Membuat worksheet	
Merancang konten e-learning pada mata kuliah tertentu dengan tepat	Men-desain Konten E-Learning	1 Menuliskan identitas mata kuliah	Buku Mozaik Teknologi Pendidikan : E-learning, karya, karya Dewi S Prawiradilaga, dkk, 2013
		2 Memilih topik, capaian pembelajaran dan asesmen	
		3 Menchunking materi menjadi learning object	
		4 Menentukan format, bedi dan menuangkanya dalam worksheet	

Menjelaskan e-learning yang digunakan di FIP UNJ	E-Learning di FIP UNJ	1. Hylearn FIP UNJ http://www.totara.com 2. Platform Totara
--	-----------------------	--

Tabel 3 Garis Besar Isi Leaflet

Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
Membuat akun dan log-in di hylearn	Flowchart Login	Tahapan register dan log-in di hylearn	http://fip.uni.ac.id/hylearn
Membuat coursesite di hylearn	Flowchart Membuat Coursesite	Tahapan membuat coursesite di hylearn	
Mengunggah Learning Object dalam coursesite yang telah dibuat	Tahapan mengunggah Learning Object dalam Coursesite	1 Mengunggah identitas mata kuliah 2 Mengatur Topik 3 Mengunggah rumusan oembelajaran 4 Mengunggah Learning Object sesuai worksheet	

Pengembang mengusulkan adanya sebuah workshop pengembangan konten *e-learning* untuk dosen di FIP UNJ sebagai salah satu pendukung belajar panduan ini.

B. Tahap Persiapan Penulisan

Pada tahap ini pengembang mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatan yang mungkin akan dihadapi, yaitu keterbatasan biaya produksi dan waktu pengerjaan media. Selanjutnya, pengembang membuat urutan Jabaran Materi (JM) dari panduan. Pengembang mengembangkan kegiatan dalam panduan dengan menyediakan kolom-kolom lembar kerja yang dapat diisi. Selain itu, pengembang memberikan satu contoh mata kuliah di setiap tahapan desain konten *e-learning* yaitu, mata kuliah umum Kewarganegaraan dengan topik Pancasila.

Panduan ini menggunakan beberapa dukungan grafis berupa ilustrasi, ikon dan gambar sebagai pelengkap atau penjelas materi yang disampaikan, sehingga materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks. Selanjutnya, pengembang mengidentifikasi peralatan yang dibutuhkan dalam proses produksi panduan sebagai berikut :

Tabel 4 Identifikasi Peralatan yang dibutuhkan

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

Terakhir, pengembang merumuskan bentuk fisik buku yaitu berukuran B5, menggunakan art carton sebagai kertas cover dan hvs sebagai kertas isi, penjilidan soft cover, berjumlah 32 halaman, dicetak penuh warna, menggunakan jenis huruf Coco Gothic Heavy dan TwCenMT yang berukuran 18 pt, 16 pt dan 11 pt. Sedangkan bentuk fisik *leaflet* yaitu berukuran legal, dicetak pada kertas art carton, berjumlah 2 halaman (bolak-balik), dicetak penuh warna, menggunakan jenis huruf TwCenMT Bold dan TwCenMT CondensedExtraBold yang berukuran 18 pt, 16 pt dan 11 pt.

C. Tahap Penulisan dan Penyuntingan

Tahap ini dimulai dengan membuat draf sesuai dengan sistematika yang telah dibuat. Sistematika buku panduan mendesain konten *e-learning* ialah sebagai berikut:

1. Sampul Depan

2. Tim Penyusun
3. Daftar Isi
4. Hylearn FIP UNJ
5. Kemampuan Prasyarat
6. Tujuan Pembelajaran
7. Bagian 1 : Tahapan Mendesain Konten *E-learning*
 - a. Flowchart Tahapan Mendesain Konten *E-learning*
 - b. Tahap 1 : Siapkan Identitas Mata Kuliah
 - c. Tahap 2 : Analisis Muatan Kognitif Topik
 - d. Tahap 3 : Merumuskan Tujuan Pembelajaran, Aktivitas dan Asesmen
 - e. Tahap 4 : Chunking Materi menjadi Learning Object
 - f. Tahap 5 : Menentukan Format Media sesuai dengan Ragam Pengetahuan Materi
 - g. Tahap 6 : Membuat Worksheet
8. Bagian 2 : Mendesain Konten *E-learning*
 - a. Tahap 1 : Menuliskan Identitas Mata Kuliah
 - b. Tahap 2 & 3 : Pilih Topik, Rumuskan Tujuan Pembelajaran, Aktivitas dan Asesmen
 - c. Tahap 4 : Chunking Materi menjadi Learning Object
 - d. Tahap 5 & 6 : Menentukan Format Media dan Menuangkannya dalam Worksheet
9. Sekilas tentang Platform Totara
10. Glosarium
11. Referensi

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

1. Tujuan Pembelajaran
2. Flowchart Log In di Hylearn
3. Flowchart Membuat Coursesite
4. Penerapan Tahapan Mendesain Konten *E-learning* di Hylearn
 - a. Mengunggah identitas mata kuliah
 - b. Menambahkan dan Menyunting Topik Mata Kuliah
 - c. Mengunggah Rumusan Tujuan Pembelajaran
 - d. Mengunggah Learning Object sesuai Worksheet.

Setelah menyelesaikan draf, pengembang memasukkan materi berupa

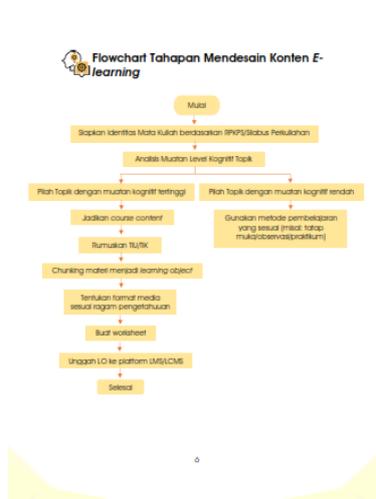
teks, gambar dan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya, berdasarkan urutan dan tata letak yang telah dirancang. Proses melengkapi dan penyuntingan panduan ini dilakukan oleh pengembang berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media serta dibimbing oleh dosen pembimbing.

Berikut merupakan contoh desain cover dan layout panduan mendesain konten e-learning :



Gambar 1 Desain Cover Buku

Tim Penyusun	2
Daftar Isi	3
Hyleam FIP UNJ	4
Kemampuan Prasyarat	5
Tujuan Pembelajaran	5
Glosarium	6
Bagian 1 : Tahapan Mendesain Konten E-learning	8
Flowchart Tahapan Mendesain Konten E-Learning	9
Tahap 1 : Siapkan Identitas Mata Kuliah	10
Tahap 2 : Analisis Muatan Kognitif Topik	11
Tahap 3 : Merumuskan Capaian Pembelajaran, Aktivitas dan Asesmen	12
Tahap 4 : Chunking Materi Menjadi Learning Object	13
Tahap 5 : Menentukan Format Media Sesuai Dengan Ragam Pengetahuan Materi	14
Tahap 6 : Membuat Worksheet	16
Bagian 2 : Mendesain Konten E-learning	19
Tahap 1 : Tuliskan Identitas Mata Kuliah Anda	20
Tahap 2 & 3 : Pilih Topik, Rumuskan Capaian Pembelajaran, Aktivitas dan Asesmen	21
Tahap 4 : Chunking Materi Menjadi Learning Object	22
Tahap 5 & 6 : Menentukan format media dan menunggangkannya dalam Worksheet	23
Sekilas Tentang Platform Totara	24
Referensi	29



4. Chunking materi menjadi Learning Object

Setelah dipilih, maka topik besar yang telah ditetapkan harus dipotong-potong lagi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, atau kerap disebut chunking. Kegiatan ini berfungsi untuk menghasilkan Learning Object (LO) yang akan memudahkan dalam penentuan format media untuk materi.

Standar Besar Learning Object :

- Slide tidak lebih dari 10 slide
- Video clip dengan durasi kurang dari 5 menit
- Makalah tidak lebih dari 5 halaman

Jika digambarkan dalam sebuah bagan, maka kedudukan materi dan LO ialah sebagai berikut :



Possibly LO's yang dimaksud ialah Learning Object dapat berasal dari Sub Topik, atau bisa juga berasal dari pemecahan Sub Topik menjadi bagian materi yang lebih kecil lagi.

	suatu pendekatan/pemilihan. Contoh: Teori, perkembangan, Piaget, dll.	contoh dan bukan contoh / infografis / sketsa / slide
Prosedur	pekerjaan / pelaksanaan / literatur yang dituliskan secara berurutan atau beraturan atau beraturan.	Dapat dituliskan melalui Video / flowchart / instruksi manual

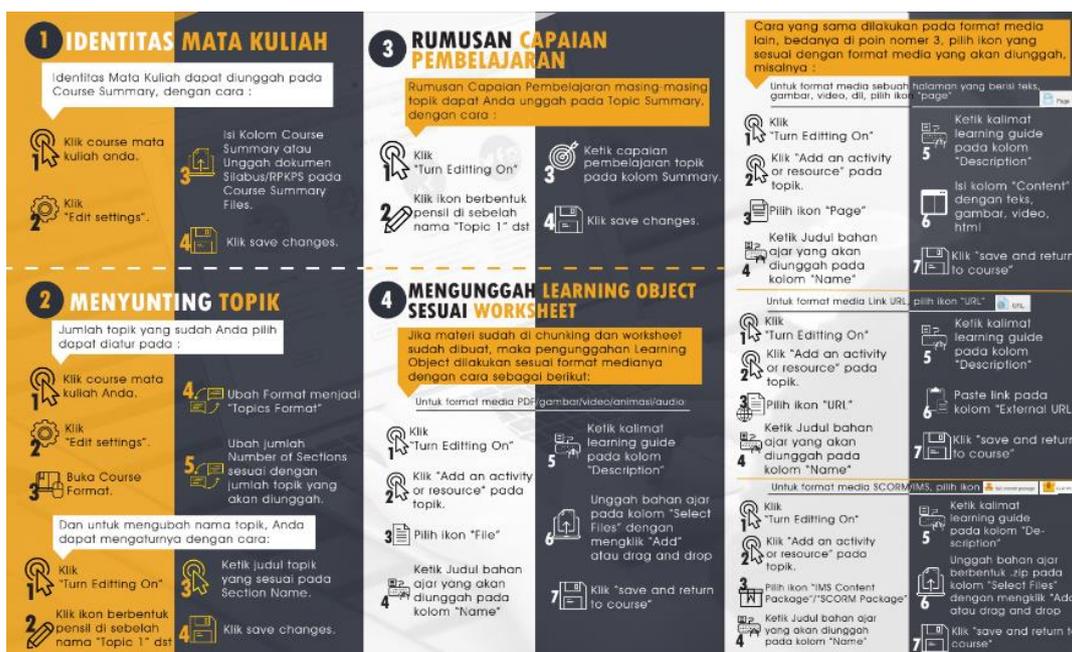
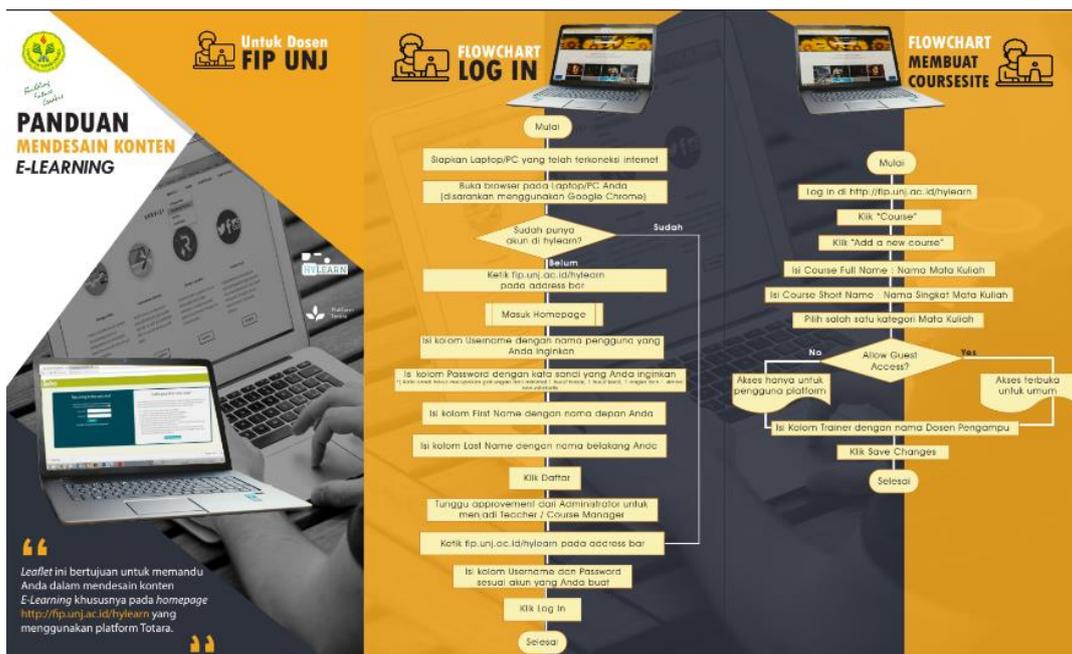
Contoh penentuan format media yang sesuai dengan ragam pengetahuan :

Learning Object	Jenis Ragam Pengetahuan	Teknik Penyajian
Definisi Pancasila Menurut ABS	Konsep	Infografis
Sajarah Pancasila	Fakta	Bahan Bacaan PDF dan Link
Nilai Sila Ka-1	Konsep	Slide PPT
Nilai Sila Ka-2	Konsep	Slide PPT
Nilai Sila Ka-3	Konsep	Slide PPT
Nilai Sila Ka-4	Konsep	Slide PPT
Nilai Sila Ka-5	Konsep	Slide PPT
Implementasi Nilai-nilai Pancasila dalam Masyarakat	Konsep	Video

Setelah selesai menentukan format media yang sesuai dengan ragam pengetahuan masing-masing materi, Anda dapat menggunakan media yang sudah ada, seperti halnya mengambil gambar dari Google Images atau pun video dari Youtube.

Jangan lupa untuk menyatikan link sumber gambar atau video tersebut dan dicantumkan pada e-learning Anda untuk menghargai hak cipta media tersebut.

Gambar 2 Desain Layout Buku



Gambar 3 Desain Leaflet

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Expert review

Terakhir ialah menguji coba dan memperbaiki melalui *expert review* dan *face-to-face tryouts*. *Expert review* dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Hasil *expert review* tersebut tersaji pada tabel rekapitulasi berikut:

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

Berdasarkan hasil perhitungan serta acuan penilaian di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah baik, dengan nilai rata-rata keseluruhan

sebesar 3,3. Panduan mendesain konten *e-learning* yang dikembangkan telah memiliki kualitas yang baik dalam aspek materi maupun aspek media. Namun, ada beberapa masukan dari ahli materi dan ahli media untuk perbaikan panduan seperti halnya yang tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6 Masukan Para Ahli

Ahli Materi	Ahli Media	Perbaikan
Penjabaran tentang Hylearn FIP ditaruh di depan sebagai pengantar	Background <i>leaflet</i> dibuat lebih soft	Pengembang mengubah sistematika buku panduan di Bagian 3 menjadi Sekilas tentang Platform Totara dan penjelasan mengenai Hylearn dipindahkan ke awal
Bagian 3 diganti menjadi sekilas mengenai platform Totara	Ganti font pada buku panduan agar lebih mudah dibaca, atau disamakan dengan font di <i>leaflet</i>	
Pada bagian 2 di tahap <i>chunking</i> , berikan format bagan <i>chunking</i>	Berikan highlight pada contoh di setiap tahap	Pengembang menambahkan format bagan <i>chunking</i> di bagian 2
Tambahkan halaman prancis berisi Tim Penyusun	Pertebal tulisan overview isi panduan yang ada di cover buku panduan	Pengembang menambahkan halaman prancis berisi tim penyusun di halaman sebelum daftar isi
		Pengembang melakukan transparansi background <i>leaflet</i> agar terlihat lebih soft
		Pengembang mengganti font pada buku panduan

menjadi TwCenMT
Pengembang memberikan highlight pada contoh di setiap tahap
Pengembang mempertebal tulisan di cover buku panduan

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

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil *Expert review*

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

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

1. Samakan istilah yang dikenal oleh dosen dengan yang berada di panduan, contoh : tujuan pembelajaran diubah menjadi capaian pembelajaran
2. Istilah-istilah yang kurang *familiar* ditambahkan kembali di glosarium
3. Penulisan daftar glosarium dapat lebih konsisten

4. Penjelasan tentang *e-learning* di FIP ditaruh di awal/pengantar
5. Tambahkan identitas tim penyusun dalam isi panduan
6. Tingkatkan konsistensi penggunaan istilah
7. Tekankan penggunaan panduan untuk hylearn

SIMPULAN

Produk hasil yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini ialah panduan mendesain konten *e-learning* untuk dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta berbentuk buku dan *leaflet*. Buku dan *leaflet* panduan ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dosen di FIP UNJ, sehingga produk dapat dijadikan sebuah alternatif sumber belajar dosen dalam hal mendalami proses mendesain konten *e-learning* di FIP UNJ. Pengembangan buku panduan ini dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada model Rowntree, yang mencakup tiga tahapan besar yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan.

Reviu ahli materi menyatakan bahwa Panduan Mendesain Konten *E-learning* secara umum bila ditinjau dari aspek materi dinilai sangat baik, dengan skor 3,6 dan layak untuk digunakan. Reviu ahli media menyatakan bahwa Panduan Mendesain Konten *E-learning* secara umum bila ditinjau dari aspek media dinilai baik, dengan skor 3,1 dan layak untuk digunakan. Uji coba *face-to-face tryouts* yang melibatkan tiga orang dosen FIP UNJ dari program studi BK, PenMas dan MP menyatakan bahwa Panduan Mendesain Konten *E-learning* secara umum dinilai sangat baik dengan skor 3,8 dan layak untuk digunakan.

Dengan demikian, berdasarkan prosedur tahapan mengembangkan panduan serta uji coba yang telah dilakukan, maka dapat dinyatakan bahwa panduan mendesain konten *e-learning* yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan untuk memfasilitasi dosen di FIP UNJ untuk belajar mendesain konten *e-learning* yang sesuai dengan kaidah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing, keluarga, teman-teman dan pihak-pihak yang telah mendukung selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Januszewski, Alan & Molenda, Michael. (2010) *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Routledge,
- Rowntree, Derek. (1994) *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning*, London: Kogan Page
- Hanim, Masita Raisa, Purwaningsih, Endang & Widjianto. (2014) *Pengembangan Buku Panduan untuk Guru dalam Merencanakan Pembelajaran Fisika Berbasis Blended Learning Menggunakan Moodle*, Malang: Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Malang