

## PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/2112>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2112>

Naskah Dikirim: 2022-09-10

Naskah Direview: 2022-12-25

Naskah Diterbitkan: 2022-12-31

### **Sungkono**

Universitas Negeri  
Yogyakarta  
sungkono@uny.ac.id,

### **Novi Trilisiana**

Universitas Negeri  
Yogyakarta  
trilisiana@gmail.com

### **Mulyo Prabowo**

Universitas Negeri  
Yogyakarta  
mulyo\_prabowo@uny.ac.id

**Abstract:** *This study aims to 1) produce a proper multimedia learning assessment guidebook, 2) determine the feasibility level of a multimedia learning assessment guidebook. This research is a type of three-stage research and development of the four stages of Thiagarajan namely Define, Design, and Development. The research subjects are the review media, review instruments, and students. The results of this research are made into a book that has an ISBN so that it can be widely used by the public. The resulting multimedia assessment guidebook product is in the form of a printed book that has a variety of colors; physical appearance; design text, images, and charts according to the characteristics of students and validators. The results of the media expert's assessment of the guidebook are offered as very feasible. The results of the expert assessment (material) of the guidebook are categorized as very feasible. So, the overall assessment of the book means that it is very worthy of publication. Multimedia assessment guidebooks are recommended for use in tertiary institutions that focus on research and development of multimedia learning products. The guidebook can be disseminated to the campus academic community as users to find out the effectiveness and usefulness of the guidebook for further research.*

**Keywords:** *Guide Book, Learning Multimedia, Develop*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan 1) menghasilkan buku panduan penilaian multimedia pembelajaran yang layak, 2) Mengetahui tingkat kelayakan buku panduan penilaian multimedia pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan tiga tahap dari empat tahap dari Thiagarajan yaitu Define, Design, dan Development. Dengan subjek penelitian adalah pengkaji media, pengkaji instrumen, dan mahasiswa. Hasil penelitian ini dijadikan buku yang memiliki ISBN agar dapat dimanfaatkan secara luas oleh khalayak. Produk buku panduan penilaian multimedia yang dihasilkan berupa buku cetak yang memiliki variasi warna; tampilan fisik; desain teks, gambar, dan bagan sesuai karakteristik mahasiswa dan validator. Hasil penilaian ahli media terhadap buku panduan dikategorikan sebagai sangat layak. Hasil penilaian ahli penilaian (materi) terhadap buku panduan dikategorikan sebagai sangat layak. Jadi, penilaian keseluruhan buku disimpulkan sangat layak untuk disebarluaskan. Buku panduan penilaian multimedia disarankan untuk dimanfaatkan di perguruan tinggi yang fokus dalam penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran. Buku panduan dapat disebarluaskan kepada civitas akademika kampus sebagai pengguna untuk mengetahui efektivitas dan kebermanfaatan buku panduan pada penelitian selanjutnya

**Kata kunci:** Buku Panduan, Multimedia Pembelajaran, Pengembangan

## PENDAHULUAN

Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, yang umumnya dikenal dengan berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi (Anang, 2019). Penerapan penilaian terhadap multimedia pembelajaran adalah penting dilakukan supaya konten pembelajaran pada multimedia pembelajaran dapat terjamin kebenaran dan kualitasnya. Penilaian multimedia dapat berangkat dari rancangan pengembang multimedia seperti, tujuan maupun kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Sungkono, mahasiswa pada praktiknya mengembangkan produk berawal dari kesukaannya pada teknologi tertentu, dan bukan murni dari kebutuhan pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik (Sungkono et al, 2020). Kenyataan ini adalah sesuatu yang mungkin terjadi sebagaimana yang Mayer teliti bahwa ada pandangan tentang desain multimedia: berpusat ke teknologi atau berpusat ke peserta didik (Mayer, 2009). Mayer lebih mengutamakan berpusat pada peserta didik dengan cara mengadaptasi teknologi multimedia untuk membantu kognisi manusia. Mayer lebih menekankan bagaimana multimedia dirancang dengan desain sistem pembelajaran yang tepat. Jadi pandangan desain yang berpusat pada teknologi perlu digeser kepada yang berpusat pada pembelajaran peserta didik (Mayer, 2009).

Selain mahasiswa, praktisi pengembang media yang ada di seluruh Indonesia memerlukan panduan penilaian yang mendukung kelayakan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Terutama bagi pengembang multimedia pembelajaran komersil dimana belum tentu melakukan serangkaian prosedur riset dan pengembangan yang memadai. Buku panduan penilaian multimedia pembelajaran menjadi sumber acuan yang kompatibel.

Hasil kajian pada penelitian Sungkono merekomendasikan kebutuhan mahasiswa secara khusus dan dosen secara umum pada adanya panduan penilaian multimedia berbentuk buku panduan yang tercetak dan yang elektronik (Sungkono et al, 2020). Hampir 80% membutuhkan buku panduan tersebut dengan mempertimbangkan topik-topik seperti; pengenalan evaluasi multimedia, tujuan evaluasi, strategi evaluasi, perencanaan evaluasi, ukuran validitas, pengembangan instrumen, pengumpulan data, dan analisis data.

Berdasarkan analisis kebutuhan dalam rangka menyelesaikan ambiguitas dalam praktik penilaian multimedia pembelajaran, terciptalah buku panduan penilaian multimedia. Kemudian buku panduan melalui serangkaian proses penelitian agar layak untuk digunakan. Buku panduan juga perlu dikaji tingkat keefektifannya dalam mempengaruhi tingkat pemahaman pembaca. Buku panduan juga perlu dikaji dari segi format pengemasan dan desain pesan agar terjamin dalam memandu pembaca yang menjadi khalayak sasaran. Tentu saja buku panduan dapat diberikan kepada siapa saja, tetapi dalam hal ini bagaimana pandangan para peneliti terdahulu tentang buku panduan bagi orang dewasa menjadi fokus penelitian ini.

Penelitian terkait buku panduan dengan tujuan memudahkan penggunaannya telah dilakukan seperti penelitian Arufendra, Hasmalena, Syafdaningsih yang menghasilkan buku panduan dengan 90% dianggap sangat praktis digunakan (Syafdaningsih, 2019). Tujuan adanya buku panduan adalah untuk memudahkan pembaca dalam melakukan suatu tugas tertentu sesuai dengan tingkat kesulitan tugas tersebut.

Buku panduan juga harus disusun untuk memenuhi mutu yang baik. Oleh karena itu, unsur-unsur buku yang tergolong ke dalam kualitas yang baik dapat diperinci. Dewayani melalui Pusat Kurikulum dan Perbukuan menyarankan dalam pemilihan buku sebagai panduan perlu mempertimbangkan perkembangan daya nalar dan psikologi pembaca sasaran, agar efektif untuk menumbuhkan minat membaca dan menambah wawasan mereka. Lebih lanjut Sofie Dewayani (2018) tentang kualitas buku harus memperhatikan (1) kover buku, (2) bagian awal buku/prelim, (3) bagian isi, dan (4) bagian akhir buku (Dewayani, 2018).

Kegiatan penilaian menjadi salah satu syarat untuk mengetahui suatu hal berjalan dengan semestinya atau sebaliknya. Ketika penilaian disandingkan dengan frase kata 'produk pembelajaran' maka prosedur penilaian harus disesuaikan juga dengan produk pembelajaran yang dinilai. Supaya penilaian produk dapat dikategorikan shahih dan terpercaya maka harus memperhatikan syarat-syarat keshahihannya. Kajian mengenai penilaian ini adalah penilaian multimedia pembelajaran. Penilaian produk multimedia pembelajaran dapat dinilai dari aspek-aspek yang sudah sering dikembangkan oleh pakar media maupun multimedia. Seperti Lee & Owens (2004); Arief (2006) yang membagi penilaian media ke dalam evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif menilai pada tataran kualitas media yang dapat ditinjau mulai dari analisis kebutuhan, desain, dan tahapan pengembangan multimedia (Lee & Owens, 2004). Adapun evaluasi sumatif menilai tentang efektivitas multimedia pembelajaran pada subjek pengguna. Vaughan membagi penilaian dalam prosedur pengembangan multimedia pembelajaran ke dalam dua jenis, uji alfa dan uji beta (Vaughan, 2011). Pada uji alfa, media dapat dinilai dari perspektif ahli sebagai evaluasi formatif dan uji beta merupakan evaluasi sumatif yang ditujukan kepada pengguna akhir multimedia.

Aspek-aspek penilaian multimedia pembelajaran dapat didasari oleh teori yang berkembang dan mendukung yang berdasarkan hasil penelitian. Seperti Mayer yang menghasilkan prinsip-prinsip multimedia berdasarkan hasil penelitian. Prinsip multimedia dapat dibahas dalam kajian prinsip-prinsip multimedia (Mayer, 2009). Berdasarkan pemaparan diatas, Penelitian ini bertujuan 1) menghasilkan buku panduan penilaian multimedia pembelajaran yang layak, 2) Mengetahui tingkat kelayakan buku panduan penilaian multimedia pembelajaran.

## **Metode**

Prosedur pengembangan yang dirancang dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Langkah-langkah tersebut meliputi; *Define, Design,*

*Development* dan *Dissemination*. Penelitian ini dirancang hanya akan menggunakan ketiga langkah yaitu *define*, *design* dan *development*. Langkah *dissemination* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini mengingat singkatnya waktu penelitian.

Langkah *define* dalam penelitian ini sudah dilaksanakan pada penelitian terdahulu oleh Sungkono . Pada tahap pendefinisian merupakan tahapan analisis kebutuhan sebagai dasar dalam pengembangan (Sungkono et al, 2020).. Tahap ini dilakukan dengan kegiatan *focus group discussion* (FGD) untuk menggali terkait buku panduan penilaian multimedia pembelajaran yang bagaimanakah yang sesuai. Selain kegiatan FGD, pada tahapan ini dilakukan kajian pustaka terkait untuk menggali teori multimedia pembelajaran. Langkah *desain* atau perancangan dilakukan dengan menyusun *prototipe* buku panduan meliputi bentuk buku panduan, pemilihan bahan pembuatan buku panduan, jenis dan ukuran huruf yang akan digunakan, dan isi buku panduan. Langkah *development* dalam penelitian ini mencakup validasi ahli *assessment* dan ahli media cetak khususnya buku panduan penilaian, perbaikan berdasarkan hasil validasi, analisis data skala penilaian, revisi dan finalisasi produk buku panduan penilaian multimedia pembelajaran.

Data diperoleh melalui penilaian dari seorang ahli media, seorang ahli materi, dan pengguna buku. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 4 untuk mengetahui kualitas produk.

**Table 1.** Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 4

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
4	$X \geq Xi + 1.Sbi$	Sangat Baik
3	$Xi + 1.Sbi > X \geq Xi$	Baik
2	$Xi > X \geq -1.Sbi$	Kurang
1	$X \geq Xi + 1.Sbi$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini kelayakan buku panduan ditentukan dengan nilai minimal kategori baik (skor 3). Apabila hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media memberikan hasil akhir lebih dari atau sama dengan kategori 'baik', maka modul yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

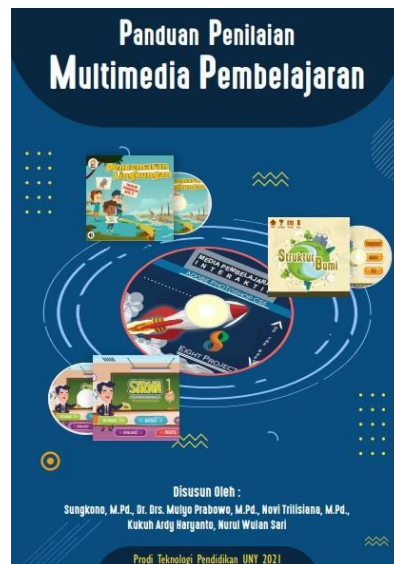
## Hasil

Penelitian dan Pengembangan ini dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNY, terhitung bulan Maret hingga Agustus 2021. Subjek penelitian ini 2 (dua) orang ahli yaitu ahli media

pembelajaran dan ahli evaluasi media pembelajaran, dan 9 (sembilan) mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mengikuti mata kuliah evaluasi media pembelajaran baik mahasiswa yang belum lulus maupun yang telah lulus (alumni) namun belum lama lulusnya dengan pertimbangan agar ingatannya tentang evaluasi media pembelajaran masih segar.

Langkah *define*; Dalam penelitian ini sudah dilaksanakan pada penelitian terdahulu oleh Sungkono dkk (2020). Pada tahap pendefinisian merupakan tahapan analisis kebutuhan sebagai dasar dalam pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan kegiatan *focus group discussion* (FGD) untuk menggali terkait buku panduan penilaian multimedia pembelajaran yang bagaimanakah yang sesuai. Selain kegiatan FGD, pada tahapan ini dilakukan kajian pustaka terkait untuk menggali teori terkait evaluasi/penilaian multimedia pembelajaran.

Langkah *desain* atau perancangan; dilakukan dengan menyusun *prototipe* buku panduan meliputi bentuk buku panduan, pemilihan bahan pembuatan buku panduan, jenis dan ukuran huruf yang akan digunakan, dan isi buku panduan. Adapun karakteristik buku panduan penilaian multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut: 1) Buku panduan yang dikembangkan ini berukuran A5 dan terdiri 6 bab; 2) Penulisan buku panduan ini menggunakan bentuk/jenis huruf Times New Roman ukuran 12pt untuk teks dan judul pada cover berukuran 16 pt; 3) Buku panduan multimedia pembelajaran ini dalam bentuk *softfile* dan *hardcopy*; 4) Warna font untuk teks hitam, sedangkan warna font pada sampul adalah kuning dan putih. Adapun buku panduan yang dihasilkan sebagai berikut, sebelum dan setelah mengalami revisi:



Gambar 1. Sampul buku sebelum revisi



**Gambar 2.** Sampul buku setelah revisi

Produk awal buku panduan yang telah terwujud dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi maupun ahli media dipilih berdasarkan kapasitas yang mumpuni. Pada tahap validasi ahli materi, diperoleh kesimpulan bahwa produk buku panduan ini sangat layak dan dapat diuji coba lapangan pada penelitian selanjutnya.

Angket penilaian yang diisi oleh ahli materi terdiri dari 6 aspek yang menjadi indikator penilaian pengembangan buku panduan dari segi materi. Enam aspek tersebut antara lain; kebenaran isi, organisasi materi, tujuan pembelajaran, kemudahan dan ruang lingkup materi, penggunaan ilustrasi, dan penggunaan bahasan. Adapun skor penilaian ahli materi memiliki rata-rata sebesar 3,08. Bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi, maka hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan adalah 'sangat layak'.

Lembar penilaian yang diisi oleh ahli media terdiri dari 5 aspek yang menjadi indikator penilaian pengembangan buku panduan dari segi media. Lima aspek tersebut antara lain; Bentuk fisik, desain cover, warna, tipografi, dan penggunaan ilustrasi. Adapun skor penilaian ahli media memiliki rata-rata sebesar 3,9. Bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi, maka hasil penilaian ahli media secara keseluruhan adalah 'sangat layak'.

Angket penilaian yang diisi oleh pengguna terdiri dari 6 aspek yang menjadi indikator penilaian pengembangan buku panduan. Enam aspek tersebut antara lain; bentuk buku, desain cover, warna, tipografi, ilustrasi, dan bahasa. Adapun skor penilaian pengguna memiliki rata-rata sebesar 3,72. Bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi, maka hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan adalah 'sangat layak'.

## **Pembahasan**

Buku panduan penilaian multimedia dikembangkan berdasarkan tujuan untuk memudahkan mahasiswa maupun validator melakukan

evaluasi secara formatif dan sumatif suatu produk multimedia pembelajaran. Sebab sifat buku panduan adalah memandu, banyak langkah-langkah praktis yang dimuat dalam buku agar pembaca mudah mengaplikasikannya. Buku panduan ini tercipta berdasarkan proses penelitian dan pengembangan: pendefinisian, desain, dan pengembangan.

Hasil penelitian terhadap buku panduan ini mendapatkan hasil dengan kategori 'sangat layak'. Hal ini menandakan kualitas buku panduan dari penilaian ahli dan penilaian pengguna dapat dipertanggung jawabkan secara objektif. Jika buku panduan dikembangkan dengan memperhatikan unsur buku panduan, seperti bentuk dan desain buku, ilustrasi dan topografi, serta bahasa yang disesuaikan dengan sasaran pengguna, maka buku akan layak dibaca dan dijadikan panduan. Sebagaimana Smaldino (2012: 78) menilai buku panduan sebagai unsur visual perlu mempertimbangkan aspek pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, dan menarik (Smaldino, 2012).

Buku panduan dapat menarik untuk dipelajari harus dilihat dari unsur visualnya seperti, tipografi dan warna pada sampul buku dan isi buku. Sasaran buku panduan adalah orang dewasa, sehingga jenis huruf tidak berekor menjadi pilihan terbaik dan warna huruf didominasi warna hitam. Warna dingin menjadi warna rujukan untuk orang dewasa (Philips, 1997).

Kelayakan buku panduan ini juga dapat dilihat dari sajian materi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, dan prosedur. Materi dikemas berdasarkan pemahaman struktur kognitif secara deduktif yaitu dimulai dari penyajian uraian/konsep diikuti langkah-langkah praktis yang dapat dilakukan oleh validator multimedia.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan kepada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan produk buku panduan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa: Produk buku panduan penilaian multimedia yang dihasilkan berupa buku cetak yang memiliki variasi warna; tampilan fisik; desain teks, gambar, dan bagan sesuai karakteristik mahasiswa dan validator. Buku panduan yang dihasilkan telah sesuai dengan prosedur pengembangan define, design dan development.

Modul yang dihasilkan telah melewati uji validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna berdasarkan instrumen yang tervalidasi pula. Hasil penilaian ahli media terhadap buku panduan dikategorikan sebagai sangat layak. Hasil penilaian ahli penilaian (materi) terhadap buku panduan dikategorikan sebagai sangat layak. Jadi, penilaian keseluruhan buku disimpulkan sangat layak untuk disebarluaskan.

Buku panduan penilaian multimedia disarankan untuk dimanfaatkan di perguruan tinggi yang fokus dalam penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran. Buku panduan dapat disebarluaskan kepada civitas akademika kampus sebagai pengguna untuk mengetahui efektivitas dan kebermanfaatan buku panduan pada penelitian selanjutnya.

## Daftar Pustaka

- AnangJ., & YasinF. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(01), 15-32. Retrieved from <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/491>
- Arufendra, K., Hasmalena, Syafdaningsih, “Pengembangan Buku Panduan Bermain dan Alat Permainan Berbasis Scientific Approach Anak”, *Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya*, Vol 6 (2): 171-179 (2019).
- Lee. W.W. & Owens. D L., *Multimedia-Based Instructional Design*, (2nd Ed.). San Francisco: Pfeiffer, 2004.
- Mayer, Richard E., *Multimedia learning: prinsip-prinsip dan aplikasi*. (penyunting: Baroto Tavip Indrojarwo). Pustaka Pelajar, 2009.
- Philips, R., “*The Developers Handbooks to Interactive Multimedia: A Practical Guide for Educational Aplications*”, Kogan Page, 1997.
- Smaldino, S.E., Russel, J.D., Heinich, R., and Molenda, M., *Instructional Technology and Media and for Learning, Eight Edition*, New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2012.
- Sofie Dewayani (kontributor), *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran/Pusat Kurikulum dan Per-bukuan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2018.
- Sungkono, Prabowo, M., & Trilisiana, N., “Pengembangan Buku Panduan Penilaian Multimedia Pembelajaran Sekolah Dasar”. *Laporan hasil research group*. FIP UNY: Tidak dipublikasikan (2020).
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S, Semmel, M.I., “*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*,” Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota, 1974.
- Vaughan, T., “*Multimedia Making It Work Eighth Edition*,” Mcgraw-hill, 2011.