

LAPORAN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INOVATIF
UNTUK MATA KULIAH TEKNOLOGI PEMBELAJARAN**

Disusun Oleh:

**SURIANSYAH, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0010049101**

KETUA

**GHEVIN JORDIANA SAPUTRA
NIM. 20.24.023122**

ANGGOTA (1)

**Yulianto
NIM. 20.24.022833**

ANGGOTA (2)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Inovatif Untuk Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran

Nama Ketua : Suriansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0010049101

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Nomor HP : 0823 4039 6635

Alamat Email : Suriansyah1453@gmail.com

Anggota

Nama Mahasiswa/Nim : Ghevin Jordiana Saputra / 20.24.023122

Nama Mahasiswa/Nim : Yulianto / 20.24.022833

Biaya Penelitian : Pribadi

Palangka Raya, 21 Juli 2023

Mengetahui,
Pendidikan Teknologi Informasi



Muhammad Noor Fitriyanto, M.Pd
NIDN. 1101019402

Ketua



Suriansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 001004101



Menyetujui
Kepala BPPM UM Palangkaraya

M. Rizki Fadhl Pratama, M.Si
NIK. 15.0602.042

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. **Judul Penelitian** : Pengembangan Bahan Ajar Inovatif Untuk Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran

2. **Dosen Pengusul (Ketua dan Anggota)**

Nama Ketua	: Suriansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN	: 0010049101
Bidang Keahlian	: Kurikulum dan Teknologi
Alokasi Waktu (Jam/minggu)	: 3 Jam/minggu
Anggota 1	
Nama	: Ghevin Jordiana Saputra
Nim	: 20.24.023452
Anggota 2	
Nama	: Yulianto
Nim	: 20.24.022833

3. **Objek Penelitian** ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar inovatif matakuliah teknologi pembelajaran.
4. **Masa Pelaksanaan** Mulai : bulan Maret Tahun 2023 Berakhir : bulan Mei Tahun 2023
5. **Lokasi Penelitian** dilaksanakan di program studi pendidikan teknologi informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
6. **Kontribusi mendasar** pada bidang keilmuan desain intruksional produk yang dibuat akan menjadi sumber belajar yang tepat dalam meningkatkan pengetahuan terkait bahasan-bahasan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
7. Kontribusi pada pencapaian Renstra LP2M UM Palangkaraya
Hasil penelitian relevan dengan tema penelitian dari LP2M UM Palangkaraya, sehingga dapat menjadi nilai tambah dan semakin meningkatkan level LP2M UM Palangkaraya.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Pengesahan	2
Identitas dan Uraian Umum.....	3
Daftar Isi	4
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	5
2.1 Identifikasi Permasalahan	6
3.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
4.1 Spesifikasi Produk	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
1.2 Teori pembelajaran dalam konteks teknologi pembelajaran	7
2.2 Desain Intruksional untuk bahan ajar inovatif	7
3.2 Penerapan teknologi dalam pembelajaran	8
4.2 Evaluasi bahan akar inovatif	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
1.3 Pendekatan penelitian	10
2.3 Subjek penelitian	10
3.3 Tahapan pengembangan bahan ajar	10
4.3 Instrumen pengumpulan data	10
BAB IV HASIL PENELITIAN	
1.4 Hasil Validasi Ahli	12
2.4 Ujicoba	14
BAB V HASIL PENELITIAN	
1.5 Kesimpulan	21
2.5 Saran	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Teknologi pembelajaran telah menjadi faktor kunci dalam perubahan pendidikan tradisional menjadi pendidikan modern yang lebih adaptif dan interaktif. Teknologi pembelajaran menggabungkan elemen-elemen teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan menarik. Bahan ajar inovatif mencakup berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, permainan edukatif, konten multimedia, dan platform pembelajaran online. Penggunaan bahan ajar inovatif dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan responsif.

Namun, meskipun potensi besar teknologi dalam pembelajaran, pengembangan bahan ajar inovatif untuk mata kuliah teknologi pembelajaran sendiri masih terbatas. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengembangan bahan ajar inovatif meliputi pemahaman mendalam tentang teori pembelajaran, penerapan desain instruksional yang efektif, penggunaan teknologi yang sesuai, serta evaluasi dan penilaian yang tepat terhadap efektivitas bahan ajar tersebut.

Buku ini menyediakan definisi dan penjelasan tentang istilah-istilah kunci dalam bidang teknologi pendidikan, membantu dalam memahami konsep-konsep penting dalam pengembangan bahan ajar inovatif.

Dengan menggabungkan pemahaman mendalam tentang teori pembelajaran, prinsip-prinsip desain instruksional, dan pemanfaatan teknologi yang tepat, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mata kuliah teknologi pembelajaran.

2.1 Identifikasi Permasalahan

Dalam konteks mata kuliah Teknologi Pembelajaran, permasalahan yang muncul meliputi kurangnya bahan ajar yang inovatif dan interaktif, kurangnya pemahaman tentang pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, serta tantangan dalam melakukan evaluasi dan penilaian terhadap efektivitas bahan ajar tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar inovatif yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah Teknologi Pembelajaran.

3.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan yang lebih berkualitas dan adaptif, serta memberikan panduan praktis bagi pengajar dalam merancang bahan ajar inovatif.

4.1 Spesifikasi Produk

No	Produk	Komponen dan Spesifikasi	Keterangan
1	Buku Ajar	a. Bentuk Fisik: Buku dengan ukuran A5 b. Cover : Hard Cover laminating c. Jumlah Halaman : \pm 15 halaman d. Cetak : Full Colour e. Komponen isi: ✓ Judul ✓ Kata Pengantar dan Daftar Isi ✓ Petunjuk Penggunaan ✓ Peta Kompetensi ✓ Tujuan pembelajaran ✓ Uraian Materi ✓ Rangkuman ✓ Soal ✓ Kunci Jawaban	Keterangan : Bahan ajar dalam bentuk pdf akan diberikan kepada mahasiswa

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.2 Teori Pembelajaran dalam Konteks Teknologi Pembelajaran

Dalam pengembangan bahan ajar inovatif untuk mata kuliah Teknologi Pembelajaran, pemahaman mendalam tentang teori pembelajaran menjadi dasar penting. Teori-teori pembelajaran memberikan kerangka konseptual untuk merancang bahan ajar yang efektif. Beberapa teori pembelajaran yang relevan dalam konteks ini adalah:

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran melibatkan proses aktif konstruksi pengetahuan oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pengembangan bahan ajar inovatif, prinsip konstruktivisme dapat diimplementasikan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah, proyek, atau simulasi interaktif yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

2. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika informasi disajikan dalam bentuk multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Penggunaan berbagai media dalam bahan ajar dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih baik dan membangun koneksi antar konsep.

3. Teori Konstruktivisme Sosial

Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar inovatif, kolaborasi dan diskusi daring dapat digunakan untuk mendorong siswa berinteraksi, berbagi ide, dan belajar bersama.

2.2 Desain Instruksional untuk Bahan Ajar Inovatif.

Desain instruksional adalah pendekatan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan menyampaikan bahan ajar. Beberapa prinsip desain instruksional yang relevan untuk pengembangan bahan ajar inovatif adalah:

1. **Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementatio, Evaluation*)**

Model ADDIE merupakan pendekatan berbasis fase yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa bahan ajar inovatif dirancang dengan tujuan dan tujuan pembelajaran yang jelas.

2. **Teori Pengaruh Teknologi Media (*Media Richness Theory*)**

Teori ini menyatakan bahwa pilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan mempengaruhi pemahaman siswa. Dalam pengembangan bahan ajar inovatif, pemilihan media yang tepat seperti video, simulasi, atau platform pembelajaran online dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran.

3.2 Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran

Penerapan teknologi dalam pembelajaran memiliki peran krusial dalam pengembangan bahan ajar inovatif. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapan teknologi adalah:

1. ***E-Learning dan Blended Learning***

Pemanfaatan platform pembelajaran online dalam bentuk e-learning atau blended learning dapat memperkaya pengalaman pembelajaran. Referensi ini memberikan wawasan tentang strategi penerapan teknologi dalam pembelajaran.

2. **Gamifikasi dalam Pembelajaran**

Penggunaan elemen gamifikasi seperti skor, penghargaan, dan tantangan dalam bahan ajar inovatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Referensi ini membahas konsep dan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.

4.2 Evaluasi Bahan Ajar Inovatif

Evaluasi bahan ajar inovatif sangat penting untuk memastikan efektivitas dan kualitasnya. Beberapa pendekatan evaluasi yang dapat digunakan adalah:

1. **Formatif dan Sumatif**

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memantau kemajuan dan memperbaiki bahan ajar, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk mengukur hasil pembelajaran.

2. Penggunaan Survei dan Kuesioner

Survei dan kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman pembelajaran dan efektivitas bahan ajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.3 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (research and development) yang dikenal dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pendekatan ini memungkinkan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan bahan ajar inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mata kuliah Teknologi Pembelajaran.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian melibatkan pengajar dan mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran. Partisipasi dari subjek penelitian ini penting untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan, tanggapan, dan evaluasi terhadap bahan ajar inovatif yang dikembangkan.

3.3 Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

Tahapan pengembangan bahan ajar inovatif meliputi:

1. Analisis kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran.
2. Perancangan: Merancang struktur bahan ajar, konten multimedia, dan interaksi siswa dengan teknologi.
3. Pengembangan: Mengembangkan bahan ajar inovatif berdasarkan desain yang telah dibuat.
4. Implementasi: Mengimplementasikan bahan ajar dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan data tanggapan siswa dan pengajar.
5. Evaluasi: Mengevaluasi efektivitas bahan ajar melalui analisis data dan umpan balik dari pengajar dan siswa.

4.3 Instrumen Pengumpulan Data

Data akan dikumpulkan melalui survei, wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Survei akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa dan pengajar, sedangkan wawancara dan observasi akan memberikan informasi lebih

mendalam tentang pengalaman pembelajaran dan respons terhadap bahan ajar inovatif.

Dengan pendekatan penelitian pengembangan dan metodologi yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mata kuliah Teknologi Pembelajaran, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan yang lebih adaptif dan efektif.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini akan dipaparkan lebih lanjut hasil pengembangan produk bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran. Adapun bagian-bagian yang akan disampaikan dalam bab ini antara lain: kegiatan prosedur pengembangan, penyajian analisis data, uji coba produk pengembangan, dan hasil uji coba *pretest* dan *posttest*.

1.4 Hasil validasi Ahli

Bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran yang sudah dikembangkan terlebih dahulu di validasi oleh validator ahli desain instruksioanal, dan ahli isi terkait teknologi pembelajaran Bapak Pradana Din Permadi, M.Pd. beliaw dosen di Universitas Negeri Palangkaraya program studi teknologi pendidikan dan mengampu mata kuliah pengantar teknologi pendidikan/teknologi pembelajaran. Ahli media pembelajaran adalah Ibu Winda Lestiani, M.Pd. beliaw dosen di Universitas Negeri Palangkaraya program studi teknologi pendidikan dan mengampu mata kuliah media-media teknologi pendidikan/teknologi pembelajaran. Adapun rincian dari hasil validasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari:

1. Hasil Validasi Desain Intruksional

Aspek yang divalidasi dalam rancangan pembelajaran ini meliputi: indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, Bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia, alokasi waktu dan aktivitas pembelajaran. Paparan penilaian validator terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di sajikan pada table 4.1

Table 4.1 Paparan Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang di nilai	Skor	Katagori
1	Kesesuaian indikator pencapaian hasil belajar	4	Sangat layak
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	4	Sangat layak

3	Kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang akan diajarkan	3	Layak
4	Penggunaan Bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia	4	Sangat layak
5	Sifat komunikasi Bahasa yang digunakan	3	Layak
6	Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan	3	Layak
7	Kejelasan penjabaran aktivitas Dosen dan Mahasiswa	4	Sangat layak

Keterangan :

$3 \leq P < 4$: Sangat layak / valid

$2 \leq P < 3$: Layak / valid

$1 \leq P < 2$: Sedang

$0 \leq P < 1$: Kurang

Diadaptasi dari Khadibah, (dalam Azizah, 2006)

Berdasarkan tabel 4.1 Paparan validasi Desain Intruksional pada bahan ajar memperoleh penilaian sangat layak.

2. Hasil Validasi Materi

Aspek yang divalidasi dari materi pada bahan ajar teknologi pembelajaran meliputi: kelayakan isi, kebebasan, dan kejelasan sajian. Paparan penilaian validator disajikan pada table 4.2

Table 4.2 Paparan Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian	
		Skor	Kategori
I	KOMPONEN KELAYAKAN ISI		
	1. Kebenaran isi	4	Sangat Layak
	2. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	4	Sangat Layak
	3. Contoh-contoh materi disesuaikan dengan kehidupan sekarang	3	Layak
	4. Kesesuaian tugas dengan urutan materi.	4	Sangat Layak
II	KOMPONEN KEBAHASAAN		
	1. Ketepatan Bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	Sangat Layak
	2. Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan mahasiswa	3	Layak
	3. Kesederhanaan struktur kalimat	4	Sangat Layak
	4. Keterpahaman mahasiswa terhadap pesan	3	Layak
	5. Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	3	Layak
III	KOMPONEN SAJIAN		
	1. Kesesuaian / ketepatan ilustrasi dengan materi	4	Sangat Layak
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	Sangat Layak
	3. Ilustrasi gambar memiliki daya tarik	4	Sangat Layak

	4. Kemampuan merangsang daya berfikir peserta didik melalui ilustrasi	4	Sangat Layak
	5. Pengaturan ruang dan tata letak	4	Sangat Layak

Keterangan :

$3 \leq P < 4$: Sangat layak / valid

$2 \leq P < 3$: Layak / valid

$1 \leq P < 2$: Sedang

$0 \leq P < 1$: Kurang

Diadaftasi dari Khadibah, (dalam Azizah, 2006)

Berdasarkan tabel 4.2 Paparan validasi bahan ajar mata kuliah teknologi pembelajaran memperoleh penilaian sangat layak.

2.4 Uji Coba

1. Uji Coba Perorangan

Setelah melewati proses *review* ahli pada rancangan pembelajaran, ahli isi atau materi dan ahli media pembelajaran, maka langkah berikutnya yang dilakukan adalah melakukan uji coba perorangan terhadap bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran dengan tujuan melihat sejauh mana kelayakan bahan ajar yang di kembangkan dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar.

Uji coba ini berguna untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang tidak terdeteksi pada saat pembuatan produk. Data uji coba perorangan ini terkumpul dalam angket yang diberikan kepada mahasiswa pendidikan teknologi informasi di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

Dari data angket yang disebar pada responden yang terdiri atas 3 mahasiswa saat uji coba perorangan diperoleh data sebagai berikut:

Table 4.3 Data pada Uji Coba Perorangan

No	Aspek yang di Nilai	Skala Penilaian			Jumlah (Σ) Skor	Rata-rata (Σ skor/ Responden)	Present (%)
		1	2	3			
	Bagaiman pendapatmu terhadap komponen bahan ajar berikut ini:						
1	a. Materi / isi pelajaran pada bahan ajar	4	4	3	11	3.67	73
2	b. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5	5	5	15	5.00	100
3	c. Ilustrasi atau gambar memiliki daya tarik	4	4	5	13	4.33	87
4	d. Kemudahan Bahasa yang digunakan untuk dipahami	5	4	4	13	4.33	87
5	e. Kesesuaian soal-soal materi dengan kehidupan sekarang	4	5	5	14	4.67	93
6	f. Cara penyajian materi oleh guru	4	4	4	12	4.00	80
Rata-rata presentase keseluruhan							88

Dari data yang dihasilkan saat uji coba perorangan yang terdiri atas 3 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palangkaraya nilai rata-rata persentase bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran adalah 88%, berdasarkan koefisien tingkat pencapaian maka nilai ini berada pada kualifikasi “sangat tinggi”.

Hasil analisis pada data tabel ujicoba perorangan yang diberikan kepada responden sejumlah 3 mahasiswa ini digunakan untuk merevisi produk bahan ajar yang nantinya digunakan pada saat pembelajaran yang lebih baik.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melewati proses ujicoba perorangan, maka langkah berikutnya yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil dalam menguji produk bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran. Ujicoba ini diberikan kepada 8 orang mahasiswa dengan tujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran dikembangkan dapat memudahkan mahasiswa

dalam belajar memahami ilmu teknologi pembelajaran. Uji coba ini berguna untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang tidak terdeteksi pada ujicoba pada kelompok kecil.

Tabel 4.4 Data pada Ujicoba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor dari Responden								Jumlah (Σ) Skor	Rata-rata (Σ skor/ Responde n)	Presentas (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8			
Bagaiman pendapatmu terhadap komponen modul berikut ini:												
1	a. Materi / isi pelajaran pada bahan ajar	4	5	4	4	3	4	4	4	32	4.00	80
2	b. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	4	5	5	4	4	4	4	34	4.25	85
3	c. Ilustrasi atau gambar memiliki daya tarik	4	4	5	5	3	5	4	4	34	4.25	85
4	d. Kemudahan Bahasa yang digunakan untuk dipahami	5	5	5	5	5	5	4	5	39	4.88	98
5	e. Kesesuaian soal-soal materi dengan kehidupan sekarang	3	4	4	5	5	5	4	5	35	4.38	88
6	f. Cara penyajian materi oleh guru	4	5	4	4	4	4	4	5	34	4.25	85
Rata-rata Presentase keseluruhan												86

Dari data yang dihasilkan saat ujicoba kelompok kecil yang terdiri dari 8 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata 86% berdasarkan koefisiensi tingkat pencapaian maka nilai ini berada pada kualifikasi “tinggi”. Hasil analisis pada tabel responden ujicoba kelompok kecil yang diberikan kepada responden sejumlah 8 mahasiswa ini digunakan untuk merevisi produk bahan ajar yang telah dihasilkan untuk memperoleh bahan ajar yang lebih baik.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil pengembangan bahan ajar yang telah di ujicoba pada kelompok kecil selanjutnya akan di ujicoba pada kelompok besar. Ujicoba pada kelompok besar

menggunakan subjek ujicoba sebanyak 30 mahasiswa, Ujicoba ini untuk melihat sejauh mana kelayakan bahan ajar inovatif mata kuliah teknologi pembelajaran dikembangkan dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar memahami ilmu teknologi pembelajaran..

Data ujicoba pada kelompok besar ini terkumpul dalam angket yang diserahkan kepada 30 mahasiswa, angket ini diberikan setelah para peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar sebagai penunjang dosen dalam melaksanakan pembelajaran. Dari data angket yang telah disebar diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data pada Ujicoba Kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Skor dari Responden																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	Bagaiman pendapatmu terhadap komponen modul berikut ini:																					
1	a. Materi / isi pelajaran pada bahan ajar	4	4	5	3	4	5	5	2	4	5	4	5	5	4	2	2	4	4	5	4	4
2	b. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	4	4	2	5	4	4	2	4	4	4	5	5	3	2	2	4	4	4	4	4
3	c. Ilustrasi atau gambar memiliki daya tarik	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4
4	d. Kemudahan Bahasa yang digunakan untuk dipahami	5	4	4	2	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	2	5	4	4	5	4
5	e. Kesesuaian soal-soal materi dengan kehidupan sekarang	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4		4	5	2	2	2	4	4	4	4	4
6	f. Cara penyajian materi oleh guru	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5	3	2	2	3	4	4	3	4

Skor dari Responden									Jumlah (Σ) Skor	Rata-rata (Σ skor/ Responden)	Presentase (%)
22	23	24	25	26	27	28	29	30			
5	5	2	4	5	4	5	5	4	123	4.10	82
4	4	2	4	4	4	5	5	3	113	4.43	89
4	4	4	4	4	4	5	5	5	126	4.20	84
4	4	4	5	4	4	5	5	4	127	4.23	85
4	4	2	4	4		4	5	2	104	3.47	69
4	4	3	3	4	4	3	5	3	106	3.53	71
Rata-rata presentase keseluruhan											79

Dari data yang dihasilkan saat ujicoba kelompok besar yang terdiri dari 30 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata persentase terhadap produk 72% berdasarkan koefisiensi tingkat pencapaian maka nilai ini berada pada kualifikasi “tinggi”.

Hasil analisis pada tabel responden ujicoba kelompok besar yang diberikan kepada responden sejumlah 30 mahasiswa ini digunakan untuk merevisi produk bahan ajar yang telah dihasilkan untuk memperoleh bahan ajar yang lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.5 Kesimpulan

Dalam era teknologi dan informasi saat ini, pengembangan bahan ajar inovatif untuk mata kuliah Teknologi Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan efektif. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pemahaman mendalam tentang teori pembelajaran, prinsip desain instruksional, serta pemanfaatan teknologi yang tepat dalam pengembangan bahan ajar inovatif.

Melalui pendekatan penelitian pengembangan dengan model ADDIE, penelitian ini merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan bahan ajar inovatif yang mengintegrasikan konten multimedia, simulasi interaktif, dan kolaborasi dalam pembelajaran. Hasil uji coba dan evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar inovatif ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dan penerapan konsep teknologi pembelajaran dalam situasi nyata.

2.5 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diambil sebagai pertimbangan untuk pengembangan bahan ajar inovatif lebih lanjut dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran:

1. **Penerapan Berkelanjutan:** Pengembangan bahan ajar inovatif dapat terus diperbarui dan ditingkatkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan tren pendidikan. Langkah-langkah untuk memastikan pembaruan yang berkelanjutan perlu diintegrasikan dalam perencanaan.
2. **Pelatihan Pengajar:** Memberikan pelatihan kepada pengajar tentang cara efektif mengintegrasikan bahan ajar inovatif dalam pembelajaran online atau kelas tatap muka. Hal ini akan membantu pengajar merasa lebih percaya diri dan kompeten dalam mengajar menggunakan bahan ajar yang baru.
3. **Kolaborasi Antar Disiplin:** Mengintegrasikan elemen-elemen dari berbagai disiplin ilmu, seperti desain grafis, psikologi pendidikan, dan teknologi informasi, dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih holistik dan efektif.
4. **Umpan Balik Terus-Menerus:** Menerima umpan balik secara terus-menerus dari siswa dan pengajar tentang pengalaman mereka dengan bahan ajar inovatif dapat membantu melakukan perbaikan yang lebih cepat dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Ally, M. (Ed.). (2020). *Designing Digitally-Rich Learning Experiences*. Athabasca University Press.

Buku ini membahas prinsip-prinsip desain untuk menciptakan pengalaman belajar digital yang kaya dan efektif. Ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mengembangkan bahan ajar inovatif yang menarik dan relevan.

Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). *Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective*. *Performance Improvement Quarterly*, 26(2), 43-71.

Penelitian ini mengulas tiga teori pembelajaran utama (behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme) dari perspektif desain instruksional. Ini dapat membantu dalam mengintegrasikan teori-teori pembelajaran ini dalam pengembangan bahan ajar.

Mayer, R. E. (2014). *Cognitive theory of multimedia learning*. *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 2, 43-71.

Penelitian ini memperkenalkan teori kognitif tentang pembelajaran multimedia dan memberikan panduan tentang cara merancang konten multimedia yang efektif untuk pembelajaran.

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.

Laporan ini membahas tren dan perkembangan dalam penggunaan teknologi di pendidikan tinggi, termasuk inovasi dalam pengembangan bahan ajar dan teknologi pembelajaran.

Koohang, A., Harman, K., & Britland, M. (Eds.). (2018). *Educational technology and pedagogic encounters*. Springer.

Buku ini menggabungkan wawasan tentang teknologi pendidikan dengan teori-teori pembelajaran, membantu dalam merancang bahan ajar inovatif yang berbasis pada prinsip-prinsip pembelajaran.

Ritzhaupt, A. D., & Kumar, S. (Eds.). (2020). *Educational technology: Definitions and glossary of terms*. Springer.

IODATA PENGUSUL

Ketua Pengusul

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	:	Suriansyah, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
3.	Jabatan Fungsional	:	-
4.	NIDN	:	0010049101
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Lubuk Ranggan, 10 April 1991
6.	E-mail	:	suriansyah1453@gmail.com
7.	Nomor Telepon/Faks/HP	:	082340396635
8.	Alamat Kantor	:	Jl. RTA.Milono KM. 1,5 Palangka Raya
9.	Mata Kuliah yang Diampu	:	1. Kurikulum Pembelajaran 2. Model-model Pembelajaran 3. Program Latihan Profesi Guru TI 4. Magang 1 5. Pengembangan Keahlian Profesi Non Guru TI 6. Sistem Informasi Manajemen (SIM)

B. Riwayat Pendidikan

Tahun Masuk - Lulus	Program Pendidikan	Perguruan Tinggi	Jurusan / Program Studi
2009-2013	Sarjana	Universitas Palangka Raya	Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
2013 - 2015	Magister	Universitas Negeri Surabaya	Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1.	2018	Pengembangan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Cerita Pendek pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Jabiren	DIPA PNBP FKIP UPR	6.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
2.	2018	Pelatihan Editing Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN 5 Menteng Palangka Raya	DIPA PNBPFKIP UPR	6.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
a.	Development of Islamic Religious Education Learning Tools To Improve Learning Achievement	<i>Quest Journals</i>	Volume 7 ~ Issue 10 (2021) pp: 31-38
b.	Manajemen Program Keterampilan (Vokasi) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di SLBN-1 Palangka Raya	Equity in Education Journal (EEJ)	Volume 3, Nomor 1, 22-29 2022

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Hasil Pengabdian tema : “Melalui pengabdian kepada masyarakat kita tingkatkan pelayanan prima dosen bagi masyarakat”.	Pelatihan Editing Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN 5 Menteng Palangka Raya	15 Desember 2018

2.	Seminar Hasil Penelitian tema : “Meningkatkan Kualitas dosen FKIP UPR melalui kuantitas dan kualitas penelitian berbasis publikasi”.	Pengembangan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Cerita Pendek pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Jabiren Raya Kalimantan Tengah	15 Desember 2018
----	--	--	------------------

G. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Optimalisasi TIK Untuk Pendidikan	2021	85	Madza Media

H. Perolehan HAKI dalam 10 tahun terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID 1
1.	Manajemen Program Keterampilan (Vokasi) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di SLBN-1 Palangka Raya	2021	Artikel Ilmiah	000272967

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Palangkaraya, 02 Juli 2023
Yang Menyatakan,

(Suriansyah, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 0010049101