

Model pengembangan adalah langkah sistematis dalam membuat program MPI. Ada banyak model yang sering dipakai oleh para pengembang MPI. Dalam bab ini akan disajikan beberapa model yang sudah dikenal, dan kemudian akan disajikan model pengembangan yang dipakai dalam buku ini.

Model yang diusulkan dalam buku ini adalah APPED dengan langkah-langkah: Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi. Model ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian R&D, karena pada langkah pertama terdapat tahapan penelitian awal sebagai bagian dari penelitian R&D.

Model APPED adalah model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang diinspirasi akan kebutuhan penelitian jenis R&D dimana pada tahap awal diperlukan upaya penelitian sebagai bagian dari penelitian dan pengembangan. Model APPED ini terdiri atas 5 langkah sistematis dan logis yakni: Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi.

Tahap Analisis dan Penelitian Awal merupakan kunci dari R&D yakni perlunya analisis kebutuhan MPI dan kajian mendalam tentang karakteristik siswa, teknologi, cakupan materi, capaian pembelajaran, MPI yang ada, studi literatur, kebutuhan biaya. Hasil kajian tersebut digunakan sebagai dasar perancangan pada tahap berikutnya. Dokumen rancangan yang berisi outline, flowchart, screen design dan story board dijadikan pedoman pada tahap produksi. Proses produksi membutuhkan banyak sumber daya karena mulai membuat prototipe komponen multimedia dan dilanjutkan dengan menyusun semua komponen dalam proyek MPI menggunakan authoring tools.

Hasil dari proses produksi adalah program MPI yang sudah berfungsi sesuai target dan siap untuk divalidasi oleh ahli pada tahap berikutnya yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi ini pengembang menjamin bahwa produk MPI layak untuk digunakan setelah divalidasi dan direvisi. Langkah terakhir adalah diseminasi produk MPI sebagai tanggung jawab pengembang untuk mensosialisasikan produknya dan menguji apakah produk MPI tersebut benar-benar efektif untuk pembelajaran.

ADDIE adalah model generik yang banyak digunakan oleh perancang instruksional untuk pengembangan Instructional System Design – ISD. Model ADDIE

terdiri atas 5 langkah, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (lihat gambar di bawah). Ketika model ADDIE ini digunakan untuk pengembangan produk MPI, banyak pengembang merasa bingung untuk menerapkan langkah implementasi dan evaluasi. Seharusnya produk MPI dievaluasi dulu oleh para ahli untuk menentukan tingkat kelayakannya baru kemudian diimplementasikan di lapangan. Dalam perkembangannya, kini alur ADDIE banyak mengalami modifikasi terutama untuk meletakkan tahap evaluasi. Akan tetapi karena nama ADDIE menyiratkan tahapan dalam model itu maka hal ini masih terjadi kerancuan pada tahap tersebut.

Model Alessi-Trollip (2001) diambil dari bukunya yang berjudul *Multimedia for Learning*. Saat ini model Alessi Trollip mulai banyak digunakan sebagai acuan oleh pengembang MPI karena sejak awal model ini dimaksudkan untuk pengembangan multimedia pembelajaran. Model ini memiliki 3 langkah utama yaitu: Planning, Design, Development (lihat skema di bawah). Secara sekilas, model ini tidak menyiratkan adanya tahap evaluasi dan implementasi. Namun, esensi evaluasi sudah dimasukkan dalam tahap development, sedangkan tahap implementasi tidak ada. Sebagian pengembang juga bimbang ketika menggunakan model ini sebagai acuan dalam penelitian jenis R&D, karena aspek penelitiannya tidak secara eksplisit diakomodasi.

Model LEE (2004) sebenarnya belum banyak digunakan sebagai acuan, akan tetapi dengan melihat tahapannya yang komprehensif, maka model ini layak untuk dipakai. Tahapan dalam model LEE ini adalah Needs assessment, Front-end analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (lihat gambar di bawah). Meskipun tahapan model LEE ini hampir sama dengan tahapan model ADDIE, namun LEE sendiri menggunakan model ini untuk pengembangan pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu, para pengembang MPI sebenarnya lebih tepat menggunakan model LEE ini bila dibanding menggunakan model ADDIE. Kekurangannya masih sama dengan model ADDIE, yaitu bahwa tahap evaluasi berada setelah tahap implementasi.

Model Borg & Gall (1983) adalah model pengembangan klasik yang paling banyak diacu oleh para pengembang di bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam model ini adalah: Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing,

Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and Implementation. Model ini juga tepat digunakan sebagai acuan penelitian jenis R&D, karena secara eksplisit terdapat tahapan penelitian di awal langkahnya. Akan tetapi karena model ini dirancang untuk pengembangan produk pendidikan secara umum dan tidak dimaksudkan untuk pengembangan MPI, maka sebagian pengembang MPI ragu, terutama pada rangkaian tahap ujicoba produk yang kurang tepat untuk digunakan pada produk berbasis komputer/multimedia. Lihat gambar di bawah.

Model Ivers & Barron (2002) belum banyak digunakan sebagai acuan para pengembang. Seperti pada model Alessi-Trollip, model ini juga memiliki 3 langkah utama yaitu: Decide, Design, Develop (lihat gambar di bawah). Namun ada langkah tambahan yaitu evaluate yang dilakukan secara menyeluruh. Model ini juga tepat digunakan untuk acuan pengembangan MPI.

Model pengembangan yang digunakan dalam buku ini disebut sebagai Model APPED. Model ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian R&D (Research and Development). Esensi dalam penelitian jenis R&D adalah adanya unsur penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam model APPED ini mengikuti logika jenis penelitian R&D. Penjelasananya adalah sebagai berikut.

Dalam langkah pertama ini kita melakukan analisis kebutuhan dan penelitian awal. Keluaran dari langkah ini berupa deskripsi seperti apa MPI yang akan dikembangkan. Hasil dari langkah ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar perancangan MPI.

Analisis kebutuhan adalah proses yang sistematis dalam menentukan tujuan atau target kondisi yang diinginkan dengan adanya MPI, setelah itu menganalisis seberapa kesenjangan antara target dengan kondisi saat ini, dan akhirnya menentukan prioritas solusi yang diperlukan. Data dapat diperoleh melalui berbagai cara seperti angket, wawancara, dokumentasi, observasi, FGD, dan lain-lain.

Selanjutnya kita melakukan penelitian awal guna mendapatkan informasi lebih detail mengenai MPI yang dibutuhkan. Beberapa langkah dalam penelitian awal ini adalah analisis karakteristik siswa, analisis teknologi yang dimiliki, analisis cakupan

materi, analisis capaian pembelajaran dan analisis tugas, analisis MPI yang sudah ada, studi literatur, analisis kebutuhan biaya.

Dalam langkah ini kita melakukan perancangan instruksional, pembuatan diagram alir (flowchart), pembuatan screen design dan pembuatan storyboard. Keluaran dari langkah ini adalah dokumentasi perancangan yang berisi outline, flowchart, screen design, storyboard. Dokumen ini yang akan digunakan sebagai panduan dalam memproduksi MPI.

Dari hasil analisis tugas di tahap pertama kita bisa merancang outline materi serta urutan tiap materi sesuai dengan analisis capaian pembelajaran. Outline materi bisa diwujudkan dalam bentuk tabel garis besar isi multimedia (GBIPM) yang berisi topik-topik materi, komponen multimedia yang digunakan, durasi waktu, sumber belajar, dan lain-lain.

Setelah itu kita membuat kerangka materi secara keseluruhan dalam bentuk flowchart sehingga bisa dilihat keterkaitan materi secara menyeluruh dari MPI. Simbol standar yang digunakan untuk membuat flowchart dapat dilihat pada gambar di bawah.

Beberapa jenis struktur Flow Chart adalah sebagai berikut: Struktur Linier, Struktur hirarki atau tree, Struktur kombinasi. Setelah membuat flowchart, selanjutnya kita merancang tampilan layar (screen design) yakni berupa template untuk menampilkan halaman judul, menu, materi, quiz, dan lain-lain. Dengan membuat template ini, maka proses produksi akan lebih cepat, karena template dapat dicopy. Setiap seksi atau bagian menggunakan satu template agar tampilan konsisten. Misalnya untuk membuat quiz yang terdiri atas beberapa soal dan akan ditampilkan dalam beberapa halaman, maka kita hanya membuat satu template quiz. Berikut adalah contoh screen design untuk quiz.

Langkah terakhir dari tahap perancangan ini adalah membuat storyboard. Storyboard adalah rancangan segala sesuatu yang akan ditampilkan di layar dan merupakan skenario dalam bentuk visual. Storyboard digunakan oleh perancang untuk mengilustrasikan dan mengorganisasikan ide-ide dan untuk memperoleh umpan balik. Storyboard sangat bermanfaat dalam pembuatan presentasi multimedia,

karena menjadi acuan utama bagi pembuat program MPI. Manfaat storyboard antara lain:

- Memberikan ringkasan/garis besar dari sistem;
- Memperlihatkan fungsionalitas dari elemen-elemen stodyboard;
- Memperlihatkan skema navigasi;
- Dapat mengecek apakah presentasi sudah akurat dan lengkap;
- Dapat dievaluasi oleh user.

Format storyboard sangat bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang lengkap. Semakin lengkap isi storyboard, semakin memudahkan kita dalam memproduksi MPI.

Produksi adalah proses yang menghasilkan produk dalam hal ini adalah MPI. Dalam langkah ini kita melakukan pembuatan produk mulai dari prototipe komponen multimedia (gambar, suara, video, animasi) sampai mengkemas dalam bentuk produk MPI menggunakan authoring tools. Keluaran dari langkah ini adalah produk MPI yang sudah berfungsi dan siap untuk divalidasi.

Produksi MPI didasarkan atas dokumen perancangan yang berisi outline, flowchart, screen design dan storyboard. Produksi dimulai dengan menyiapkan materi pembelajaran yang akan dimasukkan dalam MPI sesuai outline, mencermati komponen multimedia yang dibutuhkan sesuai storyboard, dan dilanjutkan membuat protipe komponen multimedia yang memerlukan creating-editing tools seperti gambar, suara, animasi dan video. Meskipun di internet terdapat banyak sumber yang menyediakan komponen multimedia tersebut, akan tetapi sering kita perlu membuat sendiri karena harus disesuaikan dengan kebutuhan materi dan tuntutan pengguna.

Pemilihan tools untuk membuat dan mengedit gambar perlu disesuaikan dengan jenis dan karakteristik yang diinginkan, misalnya gambar bitmap dengan format gif, jpg, bmp, png, dan lain-lain atau vector dengan format eps, swf, psd, pdf, cdr, dan lain-lain. Gambar bisa kita proses melalui kamera digital (foto), scanner, atau membuat langsung dari komputer. Gambar yang dihasilkan diharapkan mempunyai resolusi yang tinggi, warna yang lengkap (true color), isi yang relevan dengan materi, serta atribut lain yang proposional.

Pembuatan video dan audio membutuhkan proses yang panjang mulai dari persiapan skrip, menentukan aktor, perekaman, dan pengeditan. Perangkat lunak untuk pengeditan banyak tersedia di internet baik open source maupun berbayar. Format yang lazim digunakan untuk video adalah mpg, mp4, flv, mov, dan lain-lain, sedangkan untuk audio adalah mp3, wav, aac, wma, dan lain-lain. Kualitas video dan audio yang dihasilkan harus baik, sedangkan isinya harus relevan dengan materi pembelajaran. Oleh karena pembuatan video dan audio membutuhkan sumber daya besar dan waktu yang lama, banyak para pengembang MPI mengambil dari internet dan tentu saja harus disebutkan sumbernya.

Setelah prototipe komponen multimedia selesai, maka selanjutnya adalah mengerjakan produk MPI menggunakan authoring tools yang sesuai, misalnya Adobe Flash, Authorware, MS PowerPoint, Lectora, dan lain-lain. Pemilihan authoring tools ini tergantung kebutuhan program MPI yang akan diproduksi dan ketersediaan sumber daya yang kita miliki. Kriteria pemilihan authoring diantaranya adalah apakah tool mempunyai fitur-fitur berikut: mengakomodasi kebutuhan instruksional desain, interaktivitas, asesmen, animasi, kustomisasi, dan kompatibilitas.

Dalam langkah ini kita melakukan evaluasi ongoing, alpha testing, dan beta testing. Target dari langkah ini adalah produk MPI yang valid/layak. Pelaksanaan ongoing evaluation adalah sejak awal tahap pengembangan hingga selesainya program MPI dan dilakukan terus menerus secara iteratif atau berulang. Setelah produk MPI dinyatakan selesai oleh pengembangan, barulah masuk tahap alpha testing yang dilakukan oleh ahli. Setelah dilakukan perbaikan atas masukan para ahli, maka dilanjutkan dengan beta testing, dimana pengguna sebagai target user yang menjadi evaluatornya. Prosedur evaluasi ini secara lengkap akan dibahas tersendiri dalam bab berikutnya.

Dalam tahap diseminasi ini kita melakukan sosialisasi MPI ke pengguna serta masyarakat luas dan melakukan uji coba di lapangan (sekolah) baik dalam kelompok kecil maupun besar. Target dari tahap ini adalah diketahui efektivitas pembelajaran MPI. Dalam diseminasi ini, produk MPI harus sudah melalui serangkaian uji kelayakan oleh ahli baik ahli materi, ahli instruksional maupun ahli media dan sudah dinyatakan layak.

Sosialisasi bisa dilakukan melalui internet, pertemuan forum guru, atau langsung ke sekolah. Dalam sosialisasi ini pengembang masih membuka pintu apabila ada kritik dan saran dari pengguna terkait program MPI. Sebagai pengembang sebenarnya masih punya tanggung jawab untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan produk MPI ini.

Selanjutnya pengembang perlu melakukan serangkaian uji coba di lapangan memanfaatkan produk MPI di lingkungan kelas yang sebenarnya baik dalam skala kecil maupun besar. Uji coba bisa dilakukan dalam format penelitian quasy eksperimen baik menggunakan satu kelompok maupun lebih. Dengan demikian pengembang akan mempunyai bukti bahwa produk MPI efektif digunakan dalam pembelajaran.

Selain dijelaskan secara ringkas beberapa model pengembangan yang terkenal seperti: ADDIE, Alessi-Trollip, Borg&Gall, LEE, Ivers & Barron, dalam bab ini dikenalkan dan dijelaskan secara detil model APPED. Model APPED yang terdiri atas: Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi dan Diseminasi ini tepat dipakai sebagai acuan dalam penelitian jenis R&D.