

PENERAPAN SISTEM TUGAS DAN EVALUASI (SITUASI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING JURUSAN MUSIK GEREJA STAKPN SENTANI

Gusti Nyoman Pardomuan¹

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani

E-mail: pardomuan@stakpnsentani.ac.id*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) pada mahasiswa semester III kelas A & B Jurusan Musik Gereja di STAKPN Sentani yang menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli isi konten, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, mahasiswa perorangan, mahasiswa kelompok kecil, dan mahasiswa dalam uji coba lapangan. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah SITUASI berbasis MOODLE dan hasil belajar mahasiswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk e-learning untuk kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh dan telah valid untuk digunakan. Hasil analisis statistik inferensial uji-t menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, MOODLE, penelitian pengembangan, ADDIE, SITUASI.

PENDAHULUAN

Pembelajaran secara online (tepatnya e-learning) yang didukung dengan banyaknya perkembangan dalam bidang multimedia seperti halnya audio, video, dan animasi, dapat ditujukan dalam membantu mahasiswa belajar secara mandiri tanpa harus tergantung kepada seorang pengajar, dengan Learning Management System (LMS) sebagai media dimana nantinya seorang maha-siswa akan secara mandiri dapat melakukan pembelajaran (self learning).

Salah satu paket elektronik yang banyak digunakan untuk pembelajaran online dan mengajar adalah Learning Management System (LMS) yang menawarkan pembangunan besar di bidang aplikasi pembelajaran. LMS pada dasarnya hanya digunakan untuk memberikan artikel guna berbagi konten. Namun, saat ini telah menyediakan interaksi yang beragam diantara pengajar dan peserta didik, dan menyediakan banyak fitur yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

LMS yang biasa digunakan untuk mengembangkan e-learning adalah Moodle. Pemanfaatan e-learning moodle sebagai media dalam pembelajaran di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani ini dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan kecakapan literasi media dan TIK dalam pembelajaran abad 21.

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang sangat pesat akhir-akhir ini, mendapat sambutan positif di masyarakat. Berbagai layanan masyarakat sudah mengimplemen-tasikan ICT (Information and Commu-nication Technology). Dalam dunia bisnis di kenal dengan istilah e-business atau e-commerce, di dunia pemerintahan dik-enal dengan istilah e-government dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah e-learning. Dengan memanfaatkan e-learning, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk lebih aktif belajar, dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Media pendidikan sangat diperlukan sebagai perantara penyampai pesan, guna meminimalkan kegagalan selama proses komunikasi berlangsung. Bethany (2014) mengemukakan bahwa proses belajar adalah proses penya-mpaian pesan/materi dari pemberi pesan (dosen) ke penerima pesan (peserta didik).

Media berperan sebagai alat bantu yang digunakan dosen atau tenaga pengajar untuk menyampaikan materi supaya lebih mudah dimengerti siswa. Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima (Sanaky, 2013:13). Media merupakan instrumen untuk menyederhanakan proses penyampaian pesan dan informasi dari materi (Fajaryati dkk., 2016:192). Pembelajaran adalah proses bertukar informasi antar guru dan siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan baru, kemampuan, atau sikap sebagai individu yang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan (Heinich, 2002:6). Pembe-lajaran merupakan kegiatan yang disengaja direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri (Sukoco dkk, 2014:2016).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat bantu untuk menyampaikan informasi materi dari guru kepada siswa guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Proses pengubahan pesan/ materi menjadi simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal disebut encoding. Penafsiran simbol komunikasi oleh peserta didik disebut decoding. Dalam proses penyampaian pesan/ materi tersebut ada kalanya berhasil, ada kalanya tidak. Kegagalan dalam proses komunikasi ini disebut noise/bariere.

Media pembelajaran sangat diperlukan dosen untuk membantu menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran. Proses pembe-lajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menan-tang, memotivasi dan membe-rikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan keman-dirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa. Meskipun dosen hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan mahasiswa yang dituntut untuk lebih aktif, dosen harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menye-nangkan untuk merangsang mahasiswa lebih aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik bagi pebelajar untuk belajar, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arsyad, 2013:74-76). Beberapa kriteria yang sepatutnya diperhatikan dalam pemilihan media adalah (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. (3) Praktis, luwes dan bertahan, media yang baik dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun. (4) Dosen terampil menggunakannya. Dosen dapat memanfaatkan media dengan baik. (5) Pengelompokan sasaran. Media belum tentu efektif untuk semua kelompok, ada media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil. (6) Mutu teknis. Pemilihan media sebagai alat bantu pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Pada dasarnya media harus efektif, efisien serta tepat sasaran, sehingga tidak membebani dosen maupun pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menerangkan pengenalan matakuliah musik gereja dan fungsinya yang dikemas dalam bentuk Learning Management System (LMS).

Marzoan (2016) mengatakan belajar merupakan perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu, perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. Hamalik (2002) mengatakan tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Proses pembelajaran yang terjadi saat ini, masih seringnya ditemukan Dosen yang mengajar dengan menggunakan platform yang berbeda semisal Whatsapp, zoom meeting serta google classroom, tentu hal ini akan menyulitkan mahasiswa untuk bisa harus memahami dan mengenal lebih banyak berbagai macam aplikasi yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar daring peserta didik. Terlebih dalam pengumpulan tugas serta evaluasi belajar diakhir perkuliahan data yang diterima Dosen belum terpusat dan terstruktur, tentu hal ini akan merepotkan bagi Dosen untuk memilah dan merekap data untuk memberikan penilaian terhadap mahasiswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metodologi pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement and Evaluate) dikarenakan metodologi model pengembangan ADDIE memiliki model yang sederhana dan mudah dipelajari. Sifatnya yang sederhana dan struktur yang sistematis sangat tepat digunakan untuk pengembangan Learning Management System (LMS), sehingga pelaksanaan pada setiap langkahnya dapat terkontrol dengan baik.



Gambar 1. Desain Pengembangan Tahapan Model ADDIE
(sumber: Branch, 2009:2)

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada berbagai narasumber yang dapat memberikan saran dalam pembangunan LMS, juga membagikan lembaran kuesioner kepada responden.

Tahapan selanjutnya ialah mengembangkan LMS atau e-learning yang kemudian di akronimkan menjadi SITUASI yaitu (Sistem Tugas dan Evaluasi) yang dimiliki Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu (1) metode pencatatan dokumen, (2) metode kuesioner dan (3) metode tes. Menurut Agung (2012) "metode pencatatan dokumen adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis". Pada penelitian ini pencatatan dokumen dilakukan dengan membuat laporan tentang tahap-tahap yang telah dilakukan dalam mengembangkan produk SITUASI pembelajaran yang interaktif. Pada penelitian ini, metode pencatatan dokumen menggunakan instrumen pengumpulan data berupa agenda kerja. Hasil dari agenda kerja adalah laporan pengembangan produk.

Metode kuesioner merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu pertanyaan kuesioner ini digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat baik itu pada evaluasi (Expert Judgement) dari para ahli isi bidang studi atau mata kuliah ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan mahasiswa saat uji coba perorangan, kelompok dan lapangan.

Metode tes tertulis merupakan cara untuk mengetahui pengetahuan, ketrampilan, intelegensi atau kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa dengan

menggunakan pertanyaan yang berupa tes objektif. Metode tes tertulis ini dilakukan dilakukan dengan cara pre-test dan post-test untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran SITUASI dengan menggunakan soal-soal pilihan ganda. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini berupa (1) laporan pengembangan produk, (2) lembar kuesioner dan (3) soal tes pilihan ganda.

Laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk, digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk mulai dari tahap analisis hingga desain. Lembar kuesioner (angket), digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi (expert judgement) dari ahli isi bidang ilmu musik gereja atau matakuliah, ahli desain dan ahli media pembelajaran, mahasiswa saat uji coba perorangan, kelompok, dan lapangan.

Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) yang dikembangkan. Tujuan mengumpulkan data nilai mahasiswa, agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk media pembelajaran inter-aktif terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan cara menggunakan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu (1) teknik analisis deskriptif kualitatif, (2) teknik analisis deskriptif kuantitatif dan (3) teknik analisis statistik inferensial.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat keefektivan produk terhadap hasil belajar mahasiswa semester III kelas A & B Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan penghitungan manual menggunakan perangkat lunak microsoft excel. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas)

PEMBAHASAN

1.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Pembangunan dan pengembangan e-learning saat ini begitu mudahnya dengan perangkat lunak learning management system (LMS) yang disebut moodle. Fitur penting penunjang pembelajaran tersebut misalnya tugas, quiz, komunikasi,

kolaborasi, serta fitur utama yang dapat mengupload berbagai format materi pembelajaran (Surjono, 2011). Pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Perubahan paradigma instructional based learning menjadi constructional based learning membuat pendidik harus mendesain pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk lebih banyak mengasah skill dengan praktik mandiri.

Menurut Amin (2012), Moodle merupakan salah satu paket software (Perangkat Lunak) yang digunakan untuk mengembangkan system dan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer (laptop) dan gadget lainnya. Hasil pengembangan moodle ini selanjutnya dapat diakses oleh pelajar dengan memanfaatkan jaringan internet. Sistem dan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ini disebut sebagai Learning Management System (LMS) atau Course Management System (CMS).

E-learning moodle sebagai media pembelajaran dapat difungsikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran didalam kelas sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan Teknologi sebagai media dalam pembelajaran merupakan implementasi pembelajaran pada abad 21 dimana siswa dilatih menguasai literasi media dan juga literasi ICT.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan dua tahap pengembangan, yaitu tahap pengembangan konten ajar sesuai dengan konten matakuliah yang diajar dan tahap pengembangan media Pembelajaran SITUASI yang dikemas dalam bentuk e-learning dengan menggunakan aplikasi MOODLE. Sesuai dengan uraian sebelumnya, model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Tahap 1 Analisis (Analyze), Dari hasil wawancara dengan mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani, yang dilakukan pada hari Selasa, 7 September 2021. diketahui bahwa kurangnya pengalaman pembelajar menggunakan media pembelajaran daring yang terintegrasi dan interaktif serta keadaan Perguruan Tinggi yang sudah dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai untuk dikembangkan nya Media Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk e-learning, yaitu fasilitas WIFI LAN, LCD dan laptop dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan e-learning. Sehingga, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Berikut gambaran hasil tahap analisis yang peneliti lakukan terhadap mahasiswa di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani.



Gambar 2. Analisa Awal Pengenalan Media Pembelajaran Daring Yang Dikemas Dalam Bentuk E-Learning



Gambar 3. Angket Analisa Kebutuhan (Analisa Awal) Terkait Produk Yang Akan dikembangkan

Tahap 2 Perancangan (Design), Pada tahap desain ini membuat tampilan awal atau halaman utama dari SITUASI. Halaman utama ini dibuat sebagai gambaran awal isi dari SITUASI pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Berikut gambaran tampilan menu utama Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) yang telah dikembangkan.



Gambar 4. Desain Antar Muka SITUASI Online (situasi.stakpnsentani.ac.id)

Tahap 3 Pengembangan (Development), Kegiatan pada tahap ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, pemrograman, animasi, pengetikan, dan lain-lain). Kegiatan ini merupakan perakitan media/penggabungan seluruh bahan seperti materi pelajaran, gambar, animasi, pemrograman, teks, audio, video serta dengan bantuan perangkat lunak (software) Adobe Dreamweaver dan PHP, WAMP, serta software Web Browser yang digunakan untuk menjalankan media pembelajaran Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) yang dikemas dalam bentuk e-learning menjadi media yang utuh. Pada tahap produksi pengembang juga membuat desain petunjuk penggunaan (manual guide), agar dapat mempermudah mahasiswa maupun dosen dalam mengimplementasi SITUASI dalam kegiatan perkuliahan. Berikut tampilan dokumentasi dari produk yang dikembangkan.



Gambar 5. Fitur Vicon yang memungkinkan pengguna bertatap muka secara virtual dengan menggunakan SITUASI

Agar pembelajaran dalam SITUASI lebih atraktif dan lebih hidup tersedia fitur Video Conference (Vicon) yang digunakan untuk kegiatan kelas online secara tatap muka. sehingga kegiatan tatap muka secara virtual mampu diakomodir dosen selama pembelajaran daring.



Gambar 6. Tampilan Dosen Memberikan Penilaian dari Tugas yang di Unggah Mahasiswa kedalam SITUASI



Gambar 7. Tampilan Daftar Jurusan & Matakuliah Yang Bebas Dipilih Mahasiswa Selama Menggunakan SITUASI

Tahap 4 Implementasi (impleme-ntation), Pada tahap ini, SITUASI diterapkan pada mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani untuk uji validasi produk. Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembe-lajaran yang telah dikembangkan pada keadaan yang nyata dikelas.

Selama implementasi, rancangan media pembelajaran (SITUASI) yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disam-paikan sesuai dengan pembe-lajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilaku-kan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengem-bangan media berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: (1) Membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) Menjamin terjadinya pemecahan masa-lah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh mahasiswa dalam proses pembejaran, (3) Memas-tikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan mahasiswa meningkat atau mengalami perubahan yang signifikan. Berikut dokumentasi yang peneliti lakukan dalam tahap implementasi.



Gambar 8. Implementasi SITUASI Kepada Mahasiswa/i Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani

Tahap 5 Evaluasi (Evaluation), Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan SITUASI dalam

pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik (feedback) terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan SITUASI dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu : 1) Sikap mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, 2) Peningkatan kemampuan mahasiswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, 3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi mahasiswa melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

Produk ini telah melewati tahap uji ahli yaitu (1) uji ahli isi atau konten mata kuliah yang memperoleh skor 94% yang berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli media pembelajaran yang memperoleh skor 90% yang berada pada kualifikasi sangat baik.

Setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dapat diuji cobakan ke mahasiswa. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba lapangan.

Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) Media berupa E-Learning pembelajaran interaktif ini ditayangkan kepada 30 orang mahasiswa di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani dan langsung memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian SITUASI pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

2.1 Efektifitas Pengembangan

Efektivitas produk yang dikembangkan telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani melalui pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 58,17 dan nilai rata-rata posttest sebesar 81,50. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 30 mahasiswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi secara manual. Sebelum pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians.

Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 6,85. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db=n_1+n_2-2=30+30-2=58$. Harga t-tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t-hitung lebih besar daripada harga t-tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan SITUASI yang dikemas dalam bentuk e-learning guna menunjang kegiatan perkuliahan secara daring.

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah: 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3.1 Hasil Pengembangan

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini akan menganalisis hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI). Secara umum ada 3 pertanyaan ilmiah yang akan dianalisis dalam penelitian pengembangan ini, yaitu. (1) Bagaimanakah desain pengembangan Media Pembelajaran Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) dengan model ADDIE untuk mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani?, (2) Bagaimanakah validitas hasil pengembangan Media Pembelajaran Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) dengan model ADDIE untuk mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan?, (3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan Media Pembelajaran Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) dengan model ADDIE?

Pembahasan pertama, Desain pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan pengembangan produk. Laporan pengembangan produk dirancang sesuai tahapan model ADDIE. Dalam model ini, terdapat bagian yang menjelaskan desain pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) yaitu merancang antar muka atau halaman utama (beranda). Desain pengembangan tersebut dikembangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran sesuai tingkat kebutuhan dan kompetensi yang diharapkan. Komponen media pembelajaran disusun secara sistematis, dirancang dalam bentuk yang menarik, sehingga pada akhirnya Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Pembahasan kedua, Validitas hasil pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) telah dilakukan dengan metode kuesioner. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa angket hasil evaluasi ahli isi materi/konten, hasil evaluasi ahli media pembelajaran, dan uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh pada saat uji ahli isi melalui instrumen berupa angket yaitu 94% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun komentar dari ahli isi yaitu berdasarkan hasil uji terhadap produk Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) pembelajaran interaktif yang dirancang, sudah sangat baik dan dinilai dapat menunjang pembelajaran bagi Dosen dan Mahasiswa guna menyesuaikan dengan adaptasi kurikulum KKNI terlebih lagi penguasaan di bidangnya.

Persentase tingkat pencapaian dari ahli media pembelajaran untuk Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) memperoleh nilai sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut: (1) Petunjuk penggunaan agar dibuat ringkas mungkin agar mudah di unduh dan dibaca pada perangkat mobile/smartphone. Hasil uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Pembahasan ketiga, Efektivitas pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani melalui pretest dan posttest. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 30 orang mahasiswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 58,17 dan rata-rata nilai posttest adalah 81,50. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 6,85. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga t-tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t-hitung lebih besar daripada harga t-tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI).

Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas, nilai rata-rata posttest peserta didik 81,50 berada pada kualifikasi Sangat Baik, dan berada di atas nilai KKM. Melihat nilai rerata atau mean posttest yang lebih besar dari nilai rerata atau mean pretest, dapat dikatakan bahwa pengembangan dan penerapan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan data aktivitas mahasiswa menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa tidak mengalami kendala dalam mengumpulkan tugas atau mengunggah tugas ke dalam SITUASI. Terlihat juga mahasiswa aktif dalam menggunakan beberapa fitur dalam media. Hanya aktivitas mengunduh bahan ajar, terlibat dalam aktivitas kuis, assessment, Vicon dan angket respon mahasiswa yang di akses oleh hampir 100% mahasiswa, namun untuk aktivitas lain seperti glossary, wiki, mendownload video, forum, dan chat masih kurang di akses oleh mahasiswa, hanya sebagian kecil mahasiswa yang mengaksesnya. Hal ini dapat dipengaruhi beberapa alasan, yakni: 1) sarana dan prasarana yang dimiliki oleh mahasiswa terbatas sehingga mahasiswa kesulitan untuk mengakses media pembelajaran SITUASI E-Learning berbasis LMS Moodle secara maksimal, 2) mahasiswa belum terbiasa untuk belajar menggunakan media pembelajaran SITUASI.

Meskipun media pembelajaran SITUASI yang dikemas dalam bentuk e-learning berbasis LMS Moodle yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan, tetapi penelitian ini tetap memiliki keterbatasan yaitu dalam penelitian ini, uji coba produk hanya diterapkan pada dua kelas saja dan 1 Jurusan yaitu Jurusan Musik Gereja di STAKPN Sentani, Sehingga peneliti menyarankan untuk peneliti lain yang berminat meneliti hal yang sama maka sebaiknya uji coba dilakukan kepada lebih dari satu kelas sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Selain itu, keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah

materi yang disediakan pada media hanya 1 materi yakni terkait materi disiplin ilmu musik gereja.

Penerapan SITUASI berbasis MOODLE memiliki tujuan untuk membantu mahasiswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa, serta penambahan sumber belajar digital, media pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar selama proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, dapat diketahui bahwa mahasiswa belum memiliki media yang sesuai dengan standar kompetensi sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada penyampaian materi dari dosen pengajar dan media pembelajaran yang digunakan selama ini belum membantu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Hal ini berdampak terhadap kurangnya tingkat pemahaman peserta didik.

Desain pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan model ADDIE.

KESIMPULAN

Adapun simpulan yang dicapai dari penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk e-learning yang diberi nama Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) untuk mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani yang telah teruji kelayakannya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun produk pengembangan SITUASI yang dikembangkan, (2) mendeskripsikan tanggapan ahli isi materi terhadap produk pengembangan SITUASI yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memiliki tingkat efektifitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk itu dilakukan tahapan uji coba yang terdiri dari (1) review oleh ahli isi pembelajaran, (2) review oleh ahli media, (3) review oleh ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan.

Pengembangan SITUASI ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggariskan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) ini adalah sebagai berikut. (1). Bagi Dosen agar media pembelajaran Innovative ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. (2). Bagi STAKPN Sentani diharapkan agar Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) dapat terus diperbaharui (update) dan diaktifkan terus sehingga mampu memperkaya pengalaman belajar mahasiswa/i sebagai sumber belajar digital yang aktual, innovative, dan up to date. (3). Bagi mahasiswa,

Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) ini telah tervalidasi dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan Sistem Tugas dan Evaluasi (SITUASI) ini secara mandiri, sehingga mahasiswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun untuk mendukung kegiatan perkuliahan daring.

REFERENSI

- Abdullah, M., Bashmail, R. M., Daffa, W. H., Alzahrani, M. & Sadik, M. (2015). The impact of learning styles on learner's performance in e-learning environment. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*. 6(9): 24-31. Tersedia pada <http://www.ijacsa.thesai.org>. Diakses 14 Desember 2021.
- Amin, Ishaq Made. 2012. Moodle Pembelajaran Berbasis Web. Tersedia pada <http://www.ishaqma-dea-min.com / 2012 / 12/ moodle Pembelajaran berbasis web-. html>. Di akses pada tanggal 27 November 2021.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran rev.ed. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anwar, I. (2010). Pengembangan bahan ajar: Bahan kuliah online. Bandung: Direktori UPI.
- Agung, A. A. G. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer Science & Business Media, LLC.
- Bethany. 2014. Teknologi dan Media Pembelajaran. Diakses dari <http://sttbethany.blogspot.com/2014/10/ media-pembelajaran.html>. pada tanggal 9 Maret 2021, pukul 09.30 WIT.
- Candiasa, I M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Heinich, Robert. et al. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning seventh edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Hujair Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.
- Ibrahim, R. H. & Hussein, D. (2016). Assessment of visual, auditory, and kinesthetic learning style among undergraduate nursing students.

International Journal of Advanced Nursing Studies. 5(1): 1-4. Tersedia pada <http://www.sciencepubco.-com/index.php/ijans>. Diakses 25 November 2021.

Marzoan. (2016). Gaya Belajar Felder-Silverman dan Hasil Belajar Sains di Sekolah Dasar (SD). Jurnal Online Psikologi Program Pascasarjana Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Tersedia pada <http://mpsi.umm.ac.id/files/file-/233-239%20Marzoan.pdf>. Diakses pada 20 Desember 2021.

Nuryake Fajaryati. et al. 2016. E-Module Development for The Subject of Measuring Instruments and Measurement in Electronics Engineering Education. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: 23(2): 191-199.

Rusman, S. dkk. (2011). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sugiyono. (2014). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukoco, Zainal Arifin, dan Muhkamad Wakid. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan: 22(2): 215-226.

Trianto. (2008). Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning). Jakarta: Cerdas Pustaka.

Referensi harus ditulis dalam urutan abjad mengikuti contoh di bawah ini, untuk buku (lihat Hooker), jurnal (lihat Ahmad), prosiding seminar (lihat Lubis), bab (lihat Kamali), Skripsi atau Disertasi (lihat Arifin), dan Website (lihat Angela).