

LAPORAN PENELITIAN MADYA

PENDIDIKAN TERBUKA DAN JARAK JAUH



EVALUASI PROGRAM VIDEO INTERAKTIF MATA KULIAH MANAJEMEN PEMASARAN

Oleh :

**Moh. Muzammil (Ketua)
Meirani Harsasi (Anggota)**

**JURUSAN MANAJEMEN - FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS TERBUKA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) terdapat keterpisahan secara fisik antara pengajar dengan peserta didik. Kondisi ini menuntut institusi PJJ untuk memanfaatkan media guna menghubungkan antara pengajar dengan peserta didik. Melalui media, antara pengajar dengan peserta didik dapat berinteraksi. Oleh karena itu, dalam institusi PJJ pemanfaatan media menjadi hal sangat strategis. Universitas Terbuka (UT) sebagai institusi yang menerapkan sistem PJJ juga tidak ketinggalan dalam mengembangkan media tersebut sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Salah satu media yang dikembangkan UT adalah video interaktif.

Program video interaktif yang dikembangkan oleh UT pada hakekatnya merupakan pengembangan dari media yang berbasis CAI (*computer assisted instruction*) yang diperkaya dengan video sehingga diharapkan menjadi multimedia pembelajaran yang menarik. Seperti dikatakan oleh Pramono (2004), bahwa pengembangan multimedia akan membawa perubahan dimana "*learning with effort*" akan digantikan dengan "*learning with fun*", selain itu multi media juga mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih efektif. Penambahan media film atau video mampu menyajikan situasi yang dapat menunjang "*authentic learning*" yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menyediakan *situatedness of learning* secara memadai. Penambahan video pada program CAI dapat membuat presentasi menjadi lebih realistis dan konkrit, serta interaksi antara peserta didik dengan isi pembelajaran diharapkan lebih intens.

Kendati multimedia mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih efektif, lebih menarik dan bersifat interaktif, beberapa hasil penelitian tentang multimedia tidak selalu meningkatkan pembelajaran. Pemanfaatan multimedia yang dirancang secara asal, bukannya menunjang pembelajaran, namun justru menghambatnya (Pramono, 2004).

Berangkat dari pemikiran di atas, pengembangan multimedia di UT, termasuk video interaktif, tidak boleh dilakukan secara sembarangan, melainkan harus mengacu pada aspek manajemen kualitas yang telah ditetapkan, baik

ditinjau dari aspek materi, layout, bahasa, cover dan estetika. Di UT, implementasi manajemen kualitas diatur dalam Sistem Jaminan Kualitas (Simintas). Untuk memastikan bahwa program video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kualitas yang telah ditetapkan, maka sebelum program tersebut dikirimkan kepada mahasiswa, UT melakukan preview yang melibatkan ahli materi dan ahli media dari UT, namun belum melibatkan ahli materi dan ahli media dari luar UT. Untuk memastikan apakah video interaktif yang dikirimkan kepada pengguna (mahasiswa) sudah memenuhi harapan mereka, maka kami memandang perlu melakukan penelitian guna mendapatkan gambaran yang obyektif tentang persepsi pakar terhadap kualitas video interaktif tersebut. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa selama ini evaluasi terhadap video interaktif belum melibatkan para ahli media serta ahli materi dari luar UT. Evaluasi dari pakar sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas media tersebut, apakah benar-benar sudah sesuai dengan harapan mereka ataukah belum. Penelitian ini bermaksud menjajaki persepsi pakar terhadap program video interaktif mata kuliah Manajemen Pemasaran serta melakukan identifikasi bagian-bagian mana dalam program tersebut yang perlu diperbaiki.

1.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana penilaian pakar terhadap program video interaktif Manajemen Pemasaran?
- b. Bagian-bagian manakah dalam program video interaktif Manajemen Pemasaran yang perlu diperbaiki atau ditambahkan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menjawab permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengetahui penilaian pakar terhadap program video interaktif Manajemen Pemasaran.
- b. Mengetahui bagian-bagian dalam program video interaktif Manajemen Pemasaran yang perlu diperbaiki atau ditambahkan.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa masukan bagi pengelola program studi Manajemen S1 dan unit P2M2 untuk melakukan revisi terhadap program video interaktif Manajemen Pemasaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Bahan Ajar Pendidikan Jarak Jauh

Dalam sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) dimana ada keterpisahan antara guru dengan peserta didik, maka sebagai konsekuensinya peserta didik dituntut untuk mampu belajar secara mandiri. Belajar mandiri dalam konteks sistem PJJ berdampak pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Artinya, berbagai media dapat digunakan sebagai bahan ajar. Media tersebut dapat berupa media cetak, radio, televisi, komputer ataupun media lain yang dapat digunakan untuk mengemas materi pembelajaran. Salah satu ciri PJJ adalah bahwa PJJ beroperasi seperti industri. Di dalamnya terdapat proses yang panjang dan kompleks dalam berbagai hal yaitu memproduksi dan mereproduksi bahan belajar cetak dan audio visual, menggudangkan dan mendistribusikan bahan ajar, spesialisasi keahlian pengelola, seperti spesialisasi dalam registrasi, distribusi, pengujian, pengembangan media, dan penataan struktur biaya. Pengelolaan seluruh unit di pusat dan daerah melibatkan sarana dan sumber daya manusia yang beragam. Sumber daya tersebut ada yang dimiliki lembaga PJJ itu sendiri dan ada pula yang dipinjam atau digunakan milik lembaga lain. Inilah gambaran tentang industrialisasi pengelolaan pendidikan dalam PJJ yang sifatnya lebih kompleks dari pengelolaan lembaga pendidikan biasa.

Disamping itu, karakteristik PJJ yang menyebabkan tidak bertemunya peserta ajar dengan pengajar menyebabkan kehadiran pengajar tersebut harus digantikan oleh kehadiran bahan ajar yang dirancang khusus untuk dapat dipelajari secara mandiri, didiskusikan dengan teman kelompok belajar, dan mungkin dibahas dengan tutor. PJJ menggunakan bahan ajar yang lebih bervariasi jika dibandingkan dengan pendidikan tatap muka. Tantangan utama dalam PJJ adalah apakah pelajar mempunyai motivasi yang cukup untuk belajar dan pengetahuan tersebut menarik atau relevan. Penyampaian pengetahuan sebaiknya ditunjang oleh uraian, baik tertulis maupun lisan yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan suara. Ilmu dan teknologi, misalnya, memerlukan media seperti gambar bersuara dengan slide berwarna atau terminal komputer. Musik dan bahasa memerlukan pita audio. Sedangkan seni, dan sejarah tentang

terjadinya alam semesta, memerlukan televisi atau film yang juga berperan sebagai perangsang minat. Warsita (2007) menyatakan bahwa bentuk bahan ajar dalam PJJ meliputi berbagai kombinasi dari media cetak (modul), program audio, program video, radio, televisi, komputer, alat-alat praktik dan praktikum, dan media-media lain yang dapat digunakan.

Teknologi memiliki peran penting dalam penyampaian materi kepada siswa melalui berbagai cara. Teknologi berperan dalam menyampaikan konsep-konsep dalam pembelajaran jarak jauh dan memungkinkan siswa mengakses pendidikan dimanapun dan kapanpun (Beldarrain, 2006). Kehadiran media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem belajar jarak jauh berfungsi sebagai sumber belajar utama seperti halnya guru dalam pembelajaran konvensional (Suparman & Zuhairi, 2004). Pemanfaatan sarana media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi ini memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi antara peserta didik dengan tenaga pengajar atau dengan bahan belajar, bahkan dengan penyelenggara PJJ. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja selama media belajar dan sarana komunikasi dua arah tersedia sehingga memungkinkan peserta didik dan tenaga pengajarnya dapat berinteraksi untuk membahas materi pembelajaran.

Wedemeyer (1979) dalam Warsita (2007) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam PJJ bertujuan untuk: (a) membaskan peserta didik dari pola pembelajaran reguler, (b) membuka kesempatan belajar sesuai kemampuan, dan (c) membangun suatu pola pembelajaran yang membimbing peserta didik melaksanakan *self directed learning*.

2.2. Media Pembelajaran di UT

Media utama pembelajaran di UT adalah bahan ajar cetak yang berupa Buku Materi Pokok (BMP). Untuk lebih memperjelas materi bahan ajar cetak, beberapa BMP dilengkapi dengan bahan ajar non cetak (multi media), yang meliputi video, audio, CAI, dan video interaktif. Selain bentuk bahan ajar non cetak yang melekat di BMP, UT juga menyediakan sumber belajar berupa web suplemen yang dapat diakses secara *online* melalui website UT. Menurut Krisnadi (2007), untuk mengembangkan program multi media yang efektif,

dalam tahap perencanaan selalu diawali dengan pengidentifikasian tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai pengguna setelah mempelajari suatu materi, serta mengidentifikasi pula kemampuan awal pengguna, kebutuhan belajar, atau dalam beberapa hal perlu pula disinggung masalah yang muncul dalam pembelajaran di kelas. Jika sudah dilakukan kajian ini, maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap karakteristik dari pengguna, misalnya tingkat kemampuan pengguna atau program akan digunakan di kelas secara berkelompok atau secara individual.

Selanjutnya, Krisnadi (2007) mengemukakan rambu-rambu yang perlu diperhatikan bagi seorang pengajar ketika akan mengembangkan program multi media sebagai bahan ajar. Topik yang dipilih dalam pengembangan bahan ajar multi media harus memenuhi rambu-rambu berikut ini.

1. Esensial dan relevan dengan tujuan
2. Sesuai dengan media pembelajaran multi media yang dipilih
3. Hendaknya dibutuhkan oleh banyak orang
4. Hendaknya tidak sering berubah (relatif tetap) dan dapat berguna untuk selamanya.

2.3. Desain Sistem Pembelajaran

Pengembangan bahan ajar, baik yang berupa bahan ajar cetak maupun non cetak selalu mengacu pada desain sistem pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai akan menentukan kemampuan mahasiswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dick, *et al.* (2006) mengembangkan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model desain sistem pembelajaran ini terdiri atas beberapa komponen dan sub komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran.

Komponen sekaligus langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran meliputi (Dick, *et al.*, 2006):

1. mengidentifikasi tujuan pembelajaran,
2. melakukan analisis instruksional
3. menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran,
4. merumuskan tujuan pembelajaran khusus,
5. mengembangkan instrumen penilaian,
6. mengembangkan strategi pembelajaran,
7. mengembangkan dan memilih bahan ajar,
8. merancang dan mengembangkan evaluasi formatif,
9. melakukan revisi terhadap program pembelajaran, dan
10. merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif

Mengembangkan dan memilih bahan ajar merupakan satu langkah penting dalam desain sistem pembelajaran. Pada tahap ini, perancang program pembelajaran dapat menerapkan strategi pembelajaran yang telah dirancang dalam tahap sebelumnya ke dalam bahan ajar yang akan digunakan. Istilah bahan ajar sama dengan media pembelajaran, yaitu sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari sumber belajar kepada siswa. Contoh jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran yaitu buku teks, buku panduan, modul, program audio video, bahan ajar berbasis komputer, program multimedia, dan bahan ajar yang digunakan pada sistem pendidikan jarak jauh. Pengadaan bahan ajar yang akan digunakan dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu (1) membeli produk komersial, (2) memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia, dan (3) memproduksi sendiri bahan ajar sesuai tujuan.

2.3. Video Interaktif

Pendidikan jarak jauh dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media ajar, baik berupa media cetak dan non cetak dengan memanfaatkan berbagai bentuk teknologi seperti audio dan video yang disebut multimedia. Penggunaan televisi dan teknik audiovisual untuk tujuan pendidikan telah diperkenalkan sejak pertengahan tahun 1950-an. Sejak saat itu, evolusi teknologi untuk pendidikan berkembang dengan sangat pesat. Teknik audiovisual memiliki arti yang cukup penting karena adanya fakta bahwa teknik audiovisual merupakan cara penyebaran informasi yang efektif untuk komunitas yang saling berjauhan (Casalegno dan Sass, 2006). Teknologi audiovisual juga sangat

penting dalam proses pembelajaran karena terjadinya pertukaran informasi antar komunitas serta kemampuan pengguna untuk memproses, mengolah dan mengubah informasi yang didapat menjadi pengetahuan (Brown dan Duguid, 2000).

Multimedia didefinisikan sebagai penyajian materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar (Mayer, 2001). Kata-kata dalam bentuk verbal misalnya penggunaan teks, sedangkan gambar yang dapat digunakan meliputi grafik, ilustrasi, foto, animasi, dan video. Penggunaan multimedia sebagai bahan ajar dapat dilaksanakan dengan bantuan komputer. Secara umum, pembelajaran berbasis komputer dapat dimasukkan dalam dua kategori yaitu komputer mandiri (*standalone*) dan komputer dalam jaringan (Hardhono, 2002). Perbedaan yang utama antara keduanya terletak pada aspek interaktivitas. Dalam pembelajaran melalui komputer mandiri, interaktivitas peserta ajar terbatas pada interaksi dengan materi ajar yang ada dalam program pembelajaran. Pada pembelajaran dengan komputer dalam jaringan, interaktivitas peserta ajar menjadi lebih banyak alternatifnya.

Bahan ajar berbantuan komputer merupakan salah satu bahan ajar yang banyak digunakan dalam PJJ. Video interaktif merupakan salah satu bahan ajar berbantuan komputer yang memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah adanya penggunaan video. Video interaktif merupakan suatu metode yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi terutama untuk pendidikan jarak jauh yang mencakup area yang sangat luas. Video interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar yang memiliki kelebihan penyampaian komunikasi melalui video dan audio serta kemampuan interaktif bagi mahasiswa. Melalui video interaktif, mahasiswa dapat menentukan topik-topik apa saja yang ingin dipelajari serta dapat mengulanginya kembali apabila belum memahami topik tersebut.

Video interaktif dapat didefinisikan sebagai segala bentuk video yang memiliki kemampuan berbagai atribut media meliputi (1) pengguna dapat memilih atau memainkan salah satu segmen dengan cara yang mudah; (2) pengguna dapat menampilkan salah satu frame selama yang diinginkan; (3) pengguna dapat menampilkan frame sebelum atau sesudah dengan mudah (Salomon, Perkins & Globerson, 1991). Kelebihan-kelebihan tersebut tidak dimiliki oleh videotape biasa. Pada media videotape biasa, pengguna hanya

dapat mengikuti materi secara runtut dari awal sampai akhir tanpa adanya interaktivitas, misalnya mengulang frame yang belum dipahami, atau melanjutkan ke frame berikutnya apabila sudah memahami materi pada frame sebelumnya. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran juga terbukti memberikan dampak yang positif bagi siswa. Penggunaan video interaktif dapat membantu siswa mengingat lebih banyak materi dibandingkan dengan penggunaan audio saja (Pomales-García dan Liu, 2006).

2.4. Evaluasi Media

Evaluasi dapat digunakan untuk berbagai fungsi seperti penilaian kebutuhan, tujuan memperbaiki, meningkatkan produk atau program atau memperkirakan biaya. Evaluasi multimedia melibatkan tinjauan sistematis mengenai isi, desain dan nilai pengajaran dan nilai paket belajar berbantuan komputer. Evaluasi umumnya telah dikonseptualisasikan baik sebagai formatif atau sumatif. Tujuan evaluasi formatif adalah perbaikan dan peningkatan program atau paket sementara tujuan dari evaluasi sumatif adalah untuk menentukan dampak dan hasil dari program tertentu atau paket. Membuat penilaian tentang "nilai" dan "kelayakan" adalah hal yang sangat mendasar untuk proses evaluasi formatif (Guba & Lincoln, 1981). Dengan kata lain, ketika program multimedia berbantuan komputer sedang dievaluasi, penilaian perlu dibuat untuk mengetahui keefektifan program multi media tersebut. Agar dapat dicapai tujuan penilaian yang diinginkan, peneliti perlu untuk menentukan kriteria-kriteria apa yang akan dijadikan dasar penilaian. Namun, ada sejumlah kesulitan yang berhubungan dengan penentuan kriteria yang benar-benar sesuai dan bagaimana penerapannya secara sistematis dalam lingkungan saat ini. Kesulitan-kesulitan yang ada antara lain jenis pembelajaran yang memiliki fokus yang berbeda dengan tujuan yang berbeda pula. Misalnya beberapa program bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, sementara program yang lain bertujuan untuk memahami konsep-konsep tertentu.

Penerapan evaluasi media tetap harus dilakukan walaupun kesulitan-kesulitan yang ada tetap ditemui. Hal ini ditambah dengan adanya kondisi bahwa evaluasi media merupakan metode yang tertinggal dibandingkan dengan kecepatan perkembangan media itu sendiri. Evaluasi sistematis perlu dilakukan apabila kita memproduksi CAI dalam bidang pendidikan (Kennedy *et al*, 1998).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah para ahli media dan ahli materi di luar UT. Pemilihan para ahli media dan ahli materi dari luar UT ini dimaksudkan untuk menjaga obyektivitas dalam evaluasi. Responden dipilih secara acak berdasarkan kepakaran dan persetujuan masing-masing responden untuk ikut serta dalam penelitian ini.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data primer. Data primer berupa persepsi para ahli terhadap program video interaktif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara secara mendalam kepada para pakar setelah melihat tayangan video interaktif Manajemen Pemasaran. Pengumpulan data untuk ahli media dilakukan di Pustekkom, Ciputat, sedangkan pengumpulan data untuk ahli materi dilakukan di kampus IPB Bogor. Setiap responden akan diberikan satu CD video interaktif, kemudian setiap responden diminta memberi penilaiannya terhadap program video interaktif sesuai pertanyaan yang diajukan. Setiap pertanyaan yang diajukan mengacu pada pedoman wawancara yang telah disusun. Pedoman wawancara untuk ahli media dirancang secara berbeda dengan ahli materi. Pedoman wawancara ini dimaksudkan agar diperoleh hasil wawancara yang sesuai dengan tujuan penelitian, dengan demikian hasil wawancara tidak melenceng dari tujuan penelitian.

Responden diberi kebebasan untuk mengekspresikan pendapatnya tentang video interaktif tersebut. Kemudian peneliti merekam dan mencatat jawaban yang mengalir dari para ahli media dan ahli materi tersebut.

3.3. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui wawancara mendalam (*indepth interview*). Karena penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif, maka analisis data dilaksanakan langsung di lapangan bersama-sama dengan pengumpulan data. Untuk mendapatkan data, peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan para ahli media dan ahli materi mengenai program video interaktif tersebut. Kemudian data tersebut dianalisis dengan cara mencatat setiap pendapat dari ahli media maupun ahli materi mengenai video interaktif mata kuliah Manajemen Pemasaran. Pernyataan atau komentar sekecil apa pun dari para responden kami catat. Jika ada penjelasan atau pendapat yang kurang jelas, kami akan menanyakannya kembali sampai semuanya jelas.

Dalam wawancara tersebut, kami melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap berbagai pendapat para responden. Artinya, pertanyaan yang kami ajukan kerap kali berkembang seiring dengan pernyataan atau pendapat dari para ahli.

Sesudah data dari para responden kami kumpulkan, selanjutnya data tersebut dianalisis secara menyeluruh dengan cara merumuskan pendapat masing-masing para ahli media maupun ahli materi.

Sesudah dilakukan perumusan dari masing-masing ahli, selanjutnya kami melakukan "triangulasi" dengan cara meminta konfirmasi dari para responden tentang rumusan yang telah buat. Dalam konfirmasi tersebut kami mengumpulkan para responden dalam suatu tempat untuk dimintakan pendapatnya tentang rumusan yang telah kami buat apakah sudah sesuai dengan pendapat mereka. Dengan adanya konfirmasi ini maka rumusan yang kami buat akan mempunyai validitas yang tinggi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian : Pendapat Ahli Media

Hasil penelitian ini merupakan transkripsi dari wawancara yang kami lakukan dengan responden ahli media. Karena persepsi para responden terhadap video interaktif tersebut tidak selalu sama, maka kami mendeskripsikannya satu per satu sehingga pendapat masing-masing responden dapat ditelusuri secara sendiri-sendiri suatu apabila diperlukan.

Responden 1 – Ahli Media

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
1. Tata letak menu	<p>Struktur urutan dan tata letak materi kurang optimal. Ada beberapa aspek yang bisa dioptimalkan dalam tata letak menu tersebut.</p> <p>Segmen pembukaan Sub-sub menu untuk masuk ke materi sebaiknya langsung diberi judul materi, bukan dituliskan Materi 1, Materi 2, Materi 3. Misalnya materi 1 tentang Nilai Strategis Segmentasi Pasar, dituliskan sesuai judul materi tersebut.</p> <p>Materi 1 (Nilai Strategis Segmentasi Pasar) Sebaiknya diberi menu tambahan yaitu simpulan dari pendapat 3 ahli yang terdapat dalam video sehingga mahasiswa mudah mamahami hakekat nilai strategis segmentasi pasar.</p> <p>Materi 2 (Segmentasi Pasar) Menu segmentasi pasar dapat di break down lagi menjadi sub-sub menu . - Definisi - Manfaat - Dasar-dasar Segmentasi - dan seterusnya</p>	<p>Perlunya redisain struktur menu menjadi lebih rinci lagi. Hal ini jelas akan memudahkan mahasiswa memahami materi.</p>
2. Petunjuk navigasi dan kemudahan link	<p>Petunjuk navigasi instruksional kurang lengkap, baik dari segi bahasa dan operasionalnya. Misalnya, <i>icon-icon</i> operasional sistem audio visual seperti <i>FF</i> dan <i>Rewind</i> tidak ada. Dengan</p>	<p>Perlu diberikan petunjuk instruksional yang jelas dan terstruktur. Artinya, pada saat mahasiswa berada pada satu halaman visual, di situ harus</p>

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	<p>demikian, jika mahasiswa ingin mempercepat materi yang dirasa sudah dikuasainya, maka mereka tidak dapat kembali pada materi yang ingin dilihat ulang. Akhirnya, mereka terpaksa harus menghabiskan seluruh isi materi pada segmen tersebut.</p> <p>Atau sebaliknya, jika mahasiswa ingin mengulang materi yang dirasa kurang dipahami pada segmen tersebut, maka mereka tidak bisa melakukan hal itu. Mereka harus menunggu menyelesaikan sampai segmen tersebut habis.</p> <p>Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon-icon</i> operasional sistem audio visual seperti <i>FF</i> dan <i>Rewind</i> tidak ada. • Jika mahasiswa sudah masuk ke Materi atau Latihan, tidak ada navigasi untuk kembali ke menu pembukaan <p>Materi 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon-icon</i> operasional sistem audio visual seperti <i>FF</i> dan <i>Rewind</i> tidak ada. <p>Materi 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon-icon</i> operasional sistem audio visual seperti <i>FF</i> dan <i>Rewind</i> tidak ada. <p>Materi 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon-icon</i> operasional sistem audio visual seperti <i>FF</i> dan <i>Rewind</i> tidak ada. 	<p>jelas apa yang harus mereka pahami, apa yang harus mereka lakukan, apa yang menjadi pilihan-pilihannya. Nah, dalam media tersebut, hal itu kurang dieksplorasi.</p> <p>Petunjuk ini berlaku, baik untuk icon operasional maupun kemudahan link-nya.</p>
3. Animasi	<p>Teknik animasi sudah digunakan, tetapi masih banyak ruang untuk meningkatkan animasi tersebut, baik secara kuantitas maupun kualitas. Ada beberapa isi materi yang sebenarnya bisa dipertajam dengan penggunaan animasi. Namun hal itu tidak dilakukan. Jika dilakukan, maka materi akan lebih mudah diserap oleh mahasiswa</p> <p>Materi 2 Pada materi mengenai Manfaat Segmentasi Pasar, tampilan animasi</p>	<p>Perkaya animasi pada materi yang memang membutuhkan dukungan animasi. Misalnya pada waktu menggambarkan homogenitas pasar dalam pasar yang heterogen, penggunaan animasi pasti akan membantu konsep tersebut.</p>

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	sebaiknya disesuaikan dengan kata-kata oleh presenter sehingga tidak membingungkan mahasiswa.	
4. Penggunaan bahasa yang efektif	Bahasa yang digunakan dalam video interaktif tersebut sudah cukup baik.	<p>Teknik pembacaan narasi oleh pembawa materi memerlukan peningkatan inovasi.</p> <p>Demikian juga dengan narasumber dalam berdialog atau memberikan <i>statement</i>, seharusnya lebih ekspresif dan intonasinya diatur lebih baik.</p>
5. Ilustrasi teks dan grafis	<p>Ilustrasi teks dan grafis sudah ada pada beberapa sub materi, namun kurang 'life', terlalu sederhana. Namun ada sub materi lain yang sebenarnya memerlukan dukungan ilustrasi atau grafis, namun hal itu tidak dilakukan.</p> <p>Materi 1 Pada sub menu Menurut Pakar, tulisan nama narasumber tidak jelas, dapat diperjelas dengan penggunaan huruf yang tegas.</p> <p>Materi 3 Pada menu Segmentasi Demografis sub menu "Penghasilan" dan "Suku" dapat ditambahkan teks pendukung gambar, sehingga memperjelas mahasiswa mengenai pengertian segmentasi demografis.</p>	<p>Perlunya peningkatan penggunaan ilustrasi dan grafis pada beberapa sub materi yang memang memerlukan dukungan grafis, dukungan visual agar lebih hidup.</p> <p>Untuk penggunaan teks (bahasa) mungkin akan lebih baik dilakukan pengkajian dulu oleh ahli bahasa agar terhindar dari kesalahan.</p> <p>Perjelas caption</p>
6. Audio	Materi 1 Pada sub menu Penutup, video tidak selaras dengan audio. Bila video di pause, audio narasi presenter tetap terdengar sehingga tidak selaras dengan jalannya video. Ada kesan audio tidak menjelaskan video yang ada.	Usahakan agar audio dan video menyatu dan ada kesesuaian diantara keduanya.
7. Video	Materi 1 <ul style="list-style-type: none"> Pada sub menu Penutup menggunakan sebagian video pada sub menu Memahami Pentingnya Sejumlah Pasar namun video untuk sub menu Penutup tidak 	<p>Video sebaiknya dibuat sesuai dengan narasi presenter sehingga mendukung ucapan presenter.</p> <p>Perhatikan pencahayaan pada</p>

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	<p>menggambarkan materi yang sedang dibahas karena tidak selaras dengan narasi. Video yang ditayangkan sepertinya tidak mendukung materi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada sub menu Pendapat Pakar, ada bagian dari video yang nampak gelap. Hal ini tentu mengganggu pemirsa. 	saat produksi.
8. Ilustrasi musik	Cukup	Sebenarnya kualitas ilustrasi musik bisa ditingkatkan dengan cara menyesuaikan jenis musik dengan materi

Pendapat responden 1 (ahli media 1) secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran:

Cukup bagus sebagai bahan penguatan pemahaman mahasiswa. Ke depan, produksi suplemen yang berupa video ini harus memperhatikan hal-hal berikut.

- struktur materi disajikan lebih runtut
- identifikasi visuali yang lebih kuat
- penggunaan tata letak menu, link, dan icon-icon yang lebih interaktif

Responden 2 – Ahli Media

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
1. Tata letak menu	<p>Tata letak menu kurang sistematis. Akan lebih baik jika dibuat lebih sistematis, terutama pembagian segmen materi. Jika tata letak menu ini dibuat sistematis, tentu akan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi tersebut.</p> <p>Materi 2 Dapat ditambahkan sub menu-sub menu yang dapat mendukung pengetahuan mahasiswa mengenai definisi segmentasi dan manfaat segmentasi</p>	<p>Dibuat lebih sistematis lagi dengan memperhatikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - clustering materi - sequencing materi <p>Contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi Segmentasi 2. Variabel Segmentasi 3. Contoh-contoh segmentasi 4. dll

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
2. Petunjuk navigasi dan kemudahan link	<p>Agak kurang lengkap. Misalnya belum ada petunjuk untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pause - rewind - stop - FF <p>Padahal navigasi tersebut perlu. Misalnya mahasiswa kurang memahami materi tertentu, maka dia bisa menekan rewind.</p> <p>Atau jika dia ingin melewati materi tertentu yang dia anggap sudah bisa, maka dia bisa menekan FF. Jika ingin berhenti sementara, dia bisa menekan pause.</p> <p>Pada setiap video yang ditayangkan tidak ada tombol-tombol tersebut.</p>	Perlu dilengkapi dengan inavigasi atau icon-icon seperti: rewind, pause, stop, FF dan seterusnya nya.
3. Animasi	<p>Sudah digunakan namun sangat minim. Padahal jika penggunaan animasi ini lebih optimal, maka tampilan program video pembelajaran tersebut tentu akan jauh lebih menarik dan lebih indah.</p> <p>Materi 3 Ketika menjelaskan variabel-variabel segmentasi dapat memanfaatkan animasi. Misalnya ketika narasi bicara tentang contoh-contoh penerapan segmentasi pasar, maka animasi bisa berperan memperjelas narasi tersebut.</p>	Karena efeknya memperindah tampilan dan menguatkan pemahaman, maka sebaiknya ke depan, penggunaan animasi ini bisa lebih optimal.
4. Penggunaan bahasa yang efektif	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran tersebut cukup jelas dan baik. Kalimatnya sudah efektif, tidak bertele-tele.	Akan lebih baik, jika produksi nanti melibatkan ahli bahasa
5. Ilustrasi teks dan grafis	<p>Ilustrasi teks dan grafis sudah cukup baik dan jelas. Namun perlu konsistensi dalam penempatan huruf besar/kecil.</p> <p>Untuk mempersingkat penjelasan yang panjang, teks dapat dibantu dengan beberapa notasi seperti grafik, tanda panah, dan sebagainya.</p>	Penggunaan grafis bisa lebih diintensifkan lagi, sehingga bisa mengurangi narasi yang terlalu panjang.
6. Audio	Audio cukup jelas.	Usahakan agar audio selaras dengan visualnya.

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
7. Video	Sebagian besar sudah cukup bagus.	Perlu penyesuaian dengan audionya. Contoh, ketika bicara mobil keluarga, maka visual yang muncul sebaiknya mobil keluarga, bukan yang lain.
8. Ilustrasi musik	Cukup	Tidak ada saran

Pendapat responden 2 (ahli media 2) secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran :

Program video tersebut sudah cukup bagus. Meskipun demikian ada beberapa hal yang harus ditambahkan, yaitu:

1. setiap narasi harus dilengkapi visual yang mendukung. Selain berfungsi agar tayangan tidak membosankan, juga mempermudah ingatan mahasiswa.
2. link atau navigasi harus dibuat lebih jelas
3. latihan harus diperbanyak mengingat kapasitas memori dalam CD tersebut masih banyak
4. penulisan narasi bisa dipersingkat, kalau perlu poin-poinnya saja
5. penggunaan animasi lebih ditingkatkan lagi

Pendapat Repsonden 3 – Ahli Media

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
1. Tata letak menu	<p>Sebaiknya diperbaiki, terutama sistematikanya.</p> <p>Latihan Latihan dapat ditambah karena banyak "space" yang mubazir. Kalau perlu, setiap pokok bahasan ada latihannya. Mahasiswa sebaiknya baru dapat melihat jawabannya kalau dia sudah mengisi jawaban di tempat yang disediakan.</p> <p>Materi 2 Materi mengenai definisi segmentasi</p>	<p>Tata letak menu harus sistematis dan memudahkan, kalau bisa disamakan seperti dalam buku/modul.</p> <p>Misalnya:</p> <p><i>Definisi :</i> -Menurut A -Menurut B -Menurut C</p> <p><i>Dasar-dasar Segmentasi:</i> -Variabel A</p>

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	pasar seharusnya diletakkan di depan karena merupakan awal pembahasan materi.	-Variabel B -Variabel C
2. Petunjuk navigasi dan kemudahan link	<p>Petunjuk navigasi harus dibuat lebih jelas lagi sehingga memudahkan penggunaannya. Pada program ini masih terdapat kekurangan. Misalnya setelah akhir tayangan presenter membuka program, presenter diam. Di sana tidak ada petunjuk apa yang harus dilakukan mahasiswa selanjutnya. Sebaiknya program ditambahkan dengan link play,rewind, ff, pause, stop dan back.</p> <p>Pada setiap materi (Materi 1, 2, dan 3) tidak ada tombol ulang apabila mahasiswa ingin mendengarkan lagi penjelasan pada sub materi tersebut.</p>	Revisi terhadap navigasi. Masukkan navigasi Pause, Rewind, Forward.
3. Animasi	Penggunaan animasi masih kurang banyak. Animasi itu kan dibuat untuk memperindah dan memperjelas materi. Oleh karena itu beri animasi yang menarik agar program video tersebut tidak membosankan. Juga jangan lupa berilah penekanan atau efek pada visual/ caption yang dibahas. Dalam hal ini tentu harus disesuaikan dengan narasinya.	
4. Penggunaan bahasa yang efektif	Cukup efektif	Untuk teks yang panjang dapat dipersingkat dalam bentuk pointer saja.
5. Ilustrasi teks dan grafis	Cukup baik, hanya intensitasnya perlu ditambah. Misalnya ketika membahas bagian Segmentasi Geografis, seharusnya tulisan tersebut dibuat berkedip	Optimalkan penggunaan teks dan grafis sehingga program tersebut lebih menarik.
6. Audio	<p>Audio harus disesuaikan dengan visualnya, artinya kalau visualnya distop seharusnya audionya juga mengikuti. Dalam program tersebut hal itu tidak berlaku, dimana narasi sudah selesai tetapi gambar masih muncul tanpa disertai audio.</p> <p>Dalam program tersebut juga masih</p>	<p>Perlu perbaikan, terutama dalam aspek sinkronisasi antara audio dengan visualnya. Jadi antara video dan narasi berada dalam satu source. Jika di stop semuanya berhenti</p> <p>Hal juga agar apabila kita mengklik menu lain yang ada</p>

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	<p>nampak visualnya yang sama digunakan untuk narasi yang berbeda, jadi tidak nyambung.</p> <p>Apabila kita sedang melihat video pada materi 1 dan langsung mengklik ke Latihan, maka audio kedua materi akan sama-sama terdengar. Hal ini sangat mengganggu.</p>	audionya, maka audio yang terdengar hanya dari materi tersebut.
7. Video	<p>Perlu perbaikan. Screen layar video terlalu kecil.</p> <p><i>Backgraound</i> pembicara tamu perlu didukung visual lain yang relevan dengan materi yang disampaikan. Atau ditambah caption yang relevan secara <i>split</i> atau <i>full screen</i>.</p> <p>Teknik-teknik seperti zoom in atau zoom out perlu ditingkatkan lagi.</p>	Frame video sebaiknya diperluas agar gambar terlihat jelas. Visual narasumber sebaiknya bergantian dengan visual materi yang dibahas. Misalnya ketika narasumber berbicara tentang pasar, muncul visual pasar yang dimaksud. Cari visual-visual yang mendukung penjelasan narasumber. Kalau visual live tidak ditemukan bisa diganti dengan gambar, foto, animasi, atau reka adegan/ drama. Nama narasumber dibuat lebih jelas.
8. Ilustrasi musik	Cukup bagus	Tidak ada saran

Pendapat responden 3 (ahli media 3) secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran :

Program sudah cukup bagus, hanya perlu dibuat lebih sistematis, perlu penambahan kejelasan link/navigasi, visual yang lebih kaya dan soal-soal latihan yang diperbanyak.

Pendapat Responden 4 – Ahli Media

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
1. Tata letak menu	Agak membingungkan. Pelevelan materi, sub-materi dan tampilan halaman kurang sistematis	Perlu dirancang terlebih dahulu struktur bagi materi, sub-materi dan tampilan halamannya agar memudahkan pemahaman bagi mahasiswa
2. Petunjuk navigasi dan kemudahan link	Cukup baik. Namun akan lebih baik apabila instruksional dari narator maupun ikon-ikon operasionalnya lebih terkait antara satu halaman (link)	Revisi petunjuk navigasi

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	<p>dengan halaman (link) lanjutannya. Contohnya: instruksional dari narator pada awal program sebaiknya bisa menjelaskan dan memberikan pilihan-pilihan yang bisa diambil atau dilakukan oleh para penggunanya / mahasiswa.</p> <p>Materi 1 Mahasiswa tidak dapat mengulang langsung bila ingin mempelajari sub-sub dalam materi 1, namun harus kembali lagi ke menu materi 1, selanjutnya ke sub menu yang ingin dipelajari lagi.</p> <p>Materi 2 Mahasiswa tidak dapat mengulang langsung bila ingin mempelajari sub-sub dalam materi 2, namun harus kembali lagi ke menu materi 2, selanjutnya ke sub menu yang ingin dipelajari lagi.</p> <p>Materi 3 Mahasiswa tidak dapat mengulang langsung bila ingin mempelajari sub-sub dalam materi 3, namun harus kembali lagi ke menu materi 3, selanjutnya ke sub menu yang ingin dipelajari lagi.</p>	
3. Animasi	<p>Kurang: baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Perkaya animasi pada materi / sub-materi / latihan yang memerlukan animasi seperti animasi mobil, alat-alat komunikasi, produk-produk lain, tabel data, graik, dll.</p> <p>Materi 2 Sebaiknya dapat ditambahkan animasi yang dapat mempermudah pemahaman mahasiswa karena pada materi 2 hanya ada teks saja.</p>	Buatlah animasi yang lebih hidup (<i>moving/ interactive</i>).
4. Penggunaan bahasa yang efektif	<p>Cukup baik. Catatan untuk penggunaan bahasa, baik oleh narator maupun narasumber adalah pada intonasi dan ekspresi mereka.</p> <p>Materi 1 Intonasi dan pengucapan narasumber ada yang kurang jelas, sebaiknya tidak ada pengulangan atau kesalahan pengucapan kata.</p>	Buatlah intonasi dan ekspresi yang natural, komunikatif dan santai, tapi jelas dan tegas
5. Ilustrasi teks dan grafis	Ada materi yang mengandung unsur video, narasi dan teks dalam satu	Maksimalkan penyajian terintegrasi dari video, audio

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
	halaman penjelasannya. Hal itu sangat tepat dan baik. Namun sebagian besar penyajian penjelasan materi dengan media video dan narator (audio) serta teks tidak terintegrasi. Artinya adalah bahwa ketika kita melakukan pause pada video, dan video berhenti berputar, audio tetap berjalan. Hal ini menyebabkan ketidaksinkronan antara video dengan audionya.	dan teks dalam satu halaman penjelasan materi atau sub-materi
6. Audio	Cukup baik.	Diintegrasikan dengan file videonya
7. Video	Kurang insert. Sering kali yang tampil adalah video dari seorang narasumber yang menyampaikan suatu materi tanpa diselingi dengan video dari apa yang sedang dijelaskannya. Materi 1 Layar video dapat diperbesar sehingga lebih jelas dilihat dan screen tidak kosong. Pada menu Penutup, video kurang mendukung penjelasan presenter karena video merupakan potongan dari menu Memahami Pentingnya Sejumlah Pasar.	Perkaya video dengan tayangan insert yang sesuai dengan materi yang disajikan oleh narasumber, dan layar video agar dimaksimalkan, karena yang sudah ada adalah layar video yang kecil, masih banyak ruang kosong yang bisa digunakan untuk memaksimalkan tampilan videonya.
8. Ilustrasi musik	Biasa saja. Materi 1, 2, dan 3. Dapat ditambahkan ilustrasi musik pada saat presenter selesai menjelaskan sesuatu.	Ilustrasi musik bisa menambah estetika penyajian materi melalui media video audio dan teks, namun harus dipertimbangkan beberapa hal: kesesuaian jenis musik dengan materi, tingkat volume suara yang harus sesuai dibandingkan dengan tingkat volume suara narasumber atau narator, penempatan ilustrasi musik yang sesuai pada video

Pendapat responden 4 (ahli media 4) secara umum mengenai tampilan pada video interaktif Manajemen Pemasaran:

Secara umum, video ini sudah cukup baik dan membantu pemahaman saya mengenai materi Manajemen Pemasaran. Tetapi ada beberapa catatan pokok mengenai video interaktif ini: struktur sajian materi dan tampilan perlu ditingkatkan, bahasa dan lambang instruksional kurang lengkap, file video-audio-

teks perlu diintegrasikan dalam satu halaman, insert video pada penjelasan materi perlu diperkaya, animasi dan grafis juga perlu ditingkatkan.

Kemudian saya menyarankan agar pada saat pengembangan naskah, sudah dibarengi dengan rancangan mengenai struktur materi maupun tampilannya dalam halaman (link). Sebelum diproduksi, naskah tersebut sebaiknya di kaji terlebih dahulu oleh Pengkaji Media, dan akan lebih baik apabila tim produksi juga terlibat dalam pertemuan pembahasan naskah (pengembang naskah, pengkaji media, dan tim produksi).

4.2. Hasil Penelitian : Untuk Ahli Materi

Hasil penelitian ini merupakan transkripsi dari wawancara yang kami lakukan dengan responden ahli materi dalam bidang Manajemen Pemasaran. Karena persepsi para responden terhadap video interaktif tersebut tidak selalu sama, maka kami mendeskripsikanya satu per satu sehingga pendapat masing-masing responden dapat ditelusuri secara sendiri-sendiri suatu apabila diperlukan.

Pendapat Responden 1 – Ahli Materi Manajemen Pemasaran

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
1. Kebenaran substansi materi	Substansi materi tidak ada yang salah, secara konsep sudah benar.	Ada baiknya memasukkan bahasan-bahasan tentang teknik melakukan segmentasi, post hoc segmentation
2. Kemutakhiran isi materi	Sudah cukup bagus dan lengkap, misalnya membicarakan dasar-dasar melakukan segmentasi pasar sudah mengakomodasi variabel cohort dimana biasanya dalam buku-buku teks hal itu sering belum dibahas.	Jika mau ada beberapa materi yang dimasukkan, misalnya kasus-kasus segmenting di Indonesia. Dengan demikian, pembahasn dalam video tersebut akan lebih kaya
3. Alur penyajian materi	Bagus, mengalir, dalam arti urutannya sudah oke.	Tidak ada saran
4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki	Jika perlu ditambah dengan sub-sub bahasan yang lebih

	pembuat materi.	dalam sehingga bisa digunakan oleh mahasiswa dari perguruan tinggi lain, bahkan dapat digunakan untuk bahan pelatihan pemasaran bagi pemula.
5. Kemudahan untuk dipelajari	Mudah. Karena alur materinya runtut, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan ada contoh-contoh yang relevan. Saya kira dengan adanya contoh-contoh tersebut akan memudahkan mahasiswa memahami program video tersebut, bahkan mungkin untuk orang awam sekalipun.	Pertahankan pemberian contoh-contoh dalam setiap bahasan.

Pendapat responden 1 (ahli materi 1) secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran :

Secara umum, materi dalam program video pembelajaran tersebut mudah dipelajari dan secara konsep sudah benar.

Pendapat Responden 2 – Ahli Materi Manajemen Pemasaran

INDIKATOR	KOMENTAR	SARAN
1. Kebenaran substansi materi	Sudah benar. Jika memungkinkan, masukkan materi-materi lain yang belum tercakup.	Jika memungkinkan memasukkan segmentasi untuk barang industri (<i>industrial goods</i>). Dengan demikian pengetahuan yang diperoleh mahasiswa akan lebih komprehensif.
2. Kemutakhiran isi materi	Untuk mahasiswa S1. cakupan materi yang ada sudah cukup.	Jika slotnya ada, penggunaan teknik-teknik statistik dalam segmentasi bisa dimasukkan. Jika materi ini terlalu berat untuk mahasiswa S1 bisa diabaikan. Namun dengan dimasukkannya materi tambahan tersebut, program video tersebut bisa juga digunakan untuk mahasiswa S2.

3. Alur penyajian materi	Sudah runtut, dan teratur	Tidak ada saran
4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Untuk mahasiswa S1 sudah sesuai.	Karena kapasitas CD tersebut banyak, sebaiknya tujuan pembelajarannya ditambah. Misalnya memasukkan materi prosedur segmentasi, syarat-syarat segmen yang baik, berapa banyak segmen yang ingin digarap, dan sebagainya.
5. Kemudahan untuk dipelajari	Sangat mudah. Contoh-contohnya juga sederhana sehingga mudah dipahami.	Tidak ada.

Pendapat responden 2 (ahli materi 2) secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran:

Secara keseluruhan cukup baik, hanya kalau bisa cakupan materinya bisa diperluas mengingat kapasitas CD yang ada masih muat sehingga tidak “*under capacity*”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

5.1.1. Pendapat Ahli Media

Berdasarkan uraian pendapat beberapa para ahli media tentang Video Interaktif mata kuliah Manajemen Pemasaran seperti yang telah ditranskripsikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Aspek Tata Letak Menu :

Dalam aspek Tata Letak Menu, program video interaktif Manajemen Pemasaran dapat dikatakan kurang optimal. Dalam arti, Tata Letak Menu tersebut masih bisa dieksplorasi lagi secara lebih rinci. Misalnya, dalam membahas Definisi Segmentasi Pasar, dapat dirinci lagi dalam sub menu: Definisi menurut pakar A, Menurut pakar B, pakar C dan seterusnya. Dengan demikian hal ini akan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi dalam media pembelajaran tersebut

2. Petunjuk Navigasi Instruksional

Dalam aspek Petunjuk Navigasi Instruksional, program video interaktif Manajemen Pemasaran dapat dikatakan kurang lengkap. Ada beberapa petunjuk navigasi operasional yang sangat penting namun belum diakomodasi dalam program video tersebut, yakni Pause, FF, Rewind.

3. Animasi

Dalam program video interaktif tersebut, teknik animasi sudah digunakan namun sifatnya masih sangat terbatas. Ada beberapa materi yang sebenarnya bisa didukung dengan teknik animasi, namun hal itu tidak dilakukan. Jika dilakukan, maka program video interaktif tersebut tentu akan lebih menarik dan mempermudah mahasiswa dalam memahami isi materi yang terkandung di dalamnya.

4. Penggunaan Bahasa yang Efektif

Bahasa yang digunakan dalam video interaktif tersebut sudah cukup baik, jelas, tidak bertentangan dengan kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, kalimatnya sudah efektif, tidak bertele-tele.

5. Ilustrasi Teks dan Grafis

Dalam video interaktif tersebut, pada beberapa sub materi penggunaan ilustrasi teks dan grafis sudah ada, namun kurang 'life', terlalu sederhana. Namun pada sub materi lain yang sebenarnya memerlukan dukungan ilustrasi atau grafis, namun hal itu justru tidak dilakukan.

6. Audio

Aspek teknik audio yang digunakan pada program video interaktif sudah cukup bagus, namun ada beberapa audio yang tidak "menyatu" dengan videonya, sehingga ketika video di stop, audionya tetap jalan. Hal ini tentunya tidak bagus untuk program instruksional.

7. Video

Dalam video interaktif mata kuliah Manajemen Pemasaran, aspek video dapat dikatakan kurang bagus dimana pada satu segmen materi ada yang gelap. Selain itu, visualnya yang sama digunakan untuk narasi yang berbeda, jadi tidak nyambung.

8. Ilustrasi Musik

Dalam aspek ilustrasi musik cukup memadai, namun perlu peningkatan kualitas, terutama dalam keselarasan musik dengan isi materi.

5.1.2. Pendapat Ahli Materi

1. Kebenaran Substansi Materi

Dari aspek substansi materi, isi video interaktif Manajemen Pemasaran tidak ada yang salah.

2. Kemutakhiran Isi Materi

Untuk mahasiswa S1, cakupan materi yang ada pada program video interaktif tersebut sudah cukup. Namun jika memungkinkan, pengembang bisa memasukkan materi-materi lain yang belum tercakup., misalnya segmentasi untuk barang industri.

3. Alur Penyajian Materi

Alur penyajian materi pada program video interaktif Manajemen Pemasaran sudah runtut, teratur sesuai alir disain instruksional

4. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Materi yang disajikan dalam video interaktif tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

5. Kemudahan untuk Dipelajari

Materi yang disajikan dalam video interaktif tersebut mudah dipahami, apalagi setiap sub bahasan disertai dengan contoh-contoh yang sederhana.

5.2 . Saran

Secara umum dapat dikatakan bahwa berdasarkan beberapa pendapat dari ahli media, dapat dikatakan bahwa program video interaktif Manajemen Pemasaran masih memerlukan beberapa perbaikan, terutama pada aspek: tata letak menu, petunjuk navigasi dan kemudahan link, animasi, ilustrasi teks dan grafis, audio serta video.

Sedangkan menurut ahli materi, berdasarkan kebenaran substansi, materi program video interaktif Manajemen Pemasaran sudah benar. Namun jika dimungkinkan, akan lebih baik program video tersebut ditambah dengan beberapa materi yang belum tercakup namun sangat esensial bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Assandhimitra, dkk. (2004). Pendidikan Tinggi Jarak Jauh. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Beldarrain, Y. (2006). Distance education trends: integrating new technologies to foster student interaction and collaboration. *Distance Education*, Vol. 27, No. 2.
- Brown, J.S., & Duguid, P., (2000). *The Social Life of Information*, Boston: Harvard Business School Press.
- Casalegno, F & Sass, L. (2006). Connecting Distant Communities through video communication technologies in design studio workshop. *International Journal of Instructional Technology in Distance Learning*, Vol 3, No. 3.
- Ferdinand, A. (2005), *Structural Equation Modeling dalam Penelitian Manajemen*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Hair, Jr., J.F., Black, W.C., Babin, B.J., Andersen, R.E. dan Tatham, R.L. (2006). *Data Analysis Multivariate 6th edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Hanna, N., & Wozniak, R. (2001). *Consumer Approach: an Applied Approach*. New York: Prentice Hall.
- Hardhono, A.P., (2002). Potensi teknologi komunikasi dan informasi dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan jarak jauh di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, Vol. 3 No. 1.
- Homberg, B. (1997). *Distance Education: A Survey and Bibliography*. London: Kogan Page.
- Kennedy, G., Petrovic T., Keppell, M. The development of multimedia evaluation criteria and a program of evaluation for computer aided learning, ASCILITE98 Conference, diunduh dari <http://www.ascilite.org.au/conferences/wollongong98/asc98-pdf/kennedypetrovickeppell.pdf>, tanggal 10 Agustus 2010
- Kotler, P. (2001). *Framework for Marketing Management*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Krisnadi, E. (2007). Pelatihan penulisan naskah program multi media. Makalah Pelatihan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayer, R. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

- Pomales-García, C and Liu, Y. (2006). Web-based distance learning technologies: effects of instructor video on information recall and aesthetic ratings. *International Journal of Instructional Technology in Distance Learning*, Vol.3 , No. 3.
- Pramono, YG Harto (2004), Bilamanakah multimedia menunjang kualitas pembelajaran. Makalah. Jakarta: disampaikan dalam seminar nasional teknologi pembelajaran.
- Salomon G., Perkins, D. & Globerson, T. (1991). Partners in cognition: extending human intelligence with intelligent technologies. *Educational Researcher*, Vol. 20 No. 3, 2-9.
- Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach* 4th edition, John Wiley & Sons, Inc.
- Setijadi dkk. (2005). *Buku Pedoman Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Suparman M.A., & Zuhairi, A. (2004). *Pendidikan Jarak Jauh: Teori dan Praktek*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Thoha, M. (2004). *Perilaku Organisasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Tjiptono, F. (2006). *Manajemen Jasa*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Van den Ban, A.W. & H.S. Hawkins (1999). *Penyuluhan Pertanian*. Terjemahan Agnes Dwina Herdiasti. Jakarta: Kanisius.
- Warsita, B. (2007). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Teknodik*, No. 20 / XI

**LAMPIRAN 1
PEDOMAN WAWANCARA**

**PEDOMAN WAWANCARA
UNTUK AHLI MEDIA INSTRUKSIONAL**

	KOMENTAR	SARAN
Berikan komentar Anda mengenai program video interaktif ditinjau dari aspek :		
1. Tata letak menu		
2. Petunjuk navigasi dan kemudahan link		
3. Animasi		
4. Penggunaan bahasa yang efektif		
5. Ilustrasi teks dan grafis		
6. Audio		
7. Video		
8. Ilustrasi musik		

Berikan pendapat Anda secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LAMPIRAN 2
PEDOMAN WAWANCARA UNTUK AHLI MATERI

**PEDOMAN WAWANCARA
UNTUK AHLI MATERI**

	KOMENTAR	SARAN
Berikan komentar Anda mengenai program video interaktif ditinjau dari aspek :		
1. Kebenaran substansi materi		
2. Kemutakhiran isi materi		
3. Alur penyajian materi		
4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		
5. Kemudahan untuk dipelajari		

Berikan pendapat Anda secara umum mengenai isi materi pada video interaktif Manajemen Pemasaran.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....